



Rois Sorciers





« Soyez toujours respectueux envers vos pairs et vos collègues universitaires en magie – et soyez toujours prêt à démontrer votre supériorité sur eux. L'excellence ne s'acquiert qu'en compagnie des âmes sœurs et l'antagonisme inévitable que cela engendre. »

– Dyelin, le bûcher des dieux et des mortels

Bien au sud et à l'est des terres des Cent Royaumes et des Cités-États s'étendent des terres qui ne figurent sur aucune carte connue de l'humanité, même des vastes flottes d'exploration du Vieux Dominion, car elles n'existaient tout simplement pas à cette époque.

Ce sont les terres des derniers successeurs de l'héritage du Vieux Dominion ; ils sont la cabale des Rois Sorciers qui ont transcendé les limites de la magie mortelle en se liant aux Âmes Incarnées de l'Équilibre, les Seigneurs Élémentaires Primordiaux, et ont canalisé leur formidable pouvoir primordial pour abattre leur dieu fou, Hazlia, et provoquer la Chute.

Fuyant la destruction de Capitas à travers une chaîne d'îles volcaniques qu'ils avaient créées, ils furent finalement contraints de fusionner les dernières d'entre elles en un continent entier, que leur puissance grandissante leur permit de faire surgir des profondeurs marines. Aride et désolé, ce continent fut contemplé par les quatre Rois Sorciers survivants : Erme, qui déplace les Océans, Dyelin, le Bûcher des Dieux et des Hommes, Hormus, qui abaisse les Montagnes, et Alessa, Tisseuse des Vents et des Destins, qui le jugèrent bon.

Il est peut-être aussi inévitable que la quête de l'excellence magique ignore les réalités monotones de l'administration quotidienne, que les cours élémentaires rivales, les sorciers et même les apprentis se livrent à une course effrénée pour la maîtrise absolue des éléments.

Livre d'Armée

Le livre d'armée sert de guide pour les règles spécifiques à votre faction dans Conquest : First Blood. Ce livre, accompagné du livre de règles de Conquest : First Blood, vous fournira tout le nécessaire pour constituer et jouer votre bande.

Ce livre de l'armée est divisé en sections comme suit :

- Règles d'armée : Règles spéciales qui affectent toute votre bande. Ces règles d'armée définissent l'analyse du style de jeu de votre faction et identifient les rôles sur le champ de bataille au sein de votre armée.
- Composition de la bande : Les emplacements occupés par chaque type de guerrier au sein de votre bande, les règles relatives au nombre de guerriers pouvant être sélectionnés pour chaque emplacement et le nombre maximal de guerriers autorisés par régiment sont déterminés par le total des points de votre bataille. Les règles de constitution de votre bande se trouvent dans le livre de règles de Conquest : First Blood.
- Profils de guerriers : Inclut le coût en points, les caractéristiques, les règles spéciales et les options pour chaque type de guerrier de votre bande.
- Améliorations : artefacts, bibelots, mutations et bien plus encore ! Les améliorations servent à personnaliser les personnages de votre bande.

Règles de l'armée

Patronage Sorcier : Le peuple des Rois Sorciers est un peuple en harmonie avec les éléments. Leurs armées partent en guerre armées d'armes arcaniques, maîtrisant des pouvoirs magiques et s'alliant à des êtres élémentaires. Les guerriers des Rois Sorciers possèdent l'un des rôles suivants sur le champ de bataille : **[Enclaves]**, **[Mahabharati]** ou **[Élémentaire]**. De plus, nombre d'entre eux possèdent également un rôle sur le champ de bataille correspondant à leur Cour Élémentaire : **[Air]**, **[Terre]**, **[Feu]** ou **[Eau]**.

Émissaire élémentaire : Un seigneur de guerre du Roi Sorcier peut choisir un seul régiment **[élémentaire]** restreint de sa Cour comme suite.

Marche entre les mondes : Les guerriers **[élémentaires]** amicaux ignorent les effets du type de terrain suivant correspondant à leur rôle sur le champ de bataille de la Cour :

[Air] - Obstacle

[Terre] - Terrain accidenté

[Feu] - Terrain dangereux

[Eau] - Eau

Confluence Primordiale : Les lanceurs de sorts et les élémentaires alliés génèrent de la confluence tout au long de la bataille. Votre bande peut l'exploiter de diverses manières pour renforcer ses guerriers et lancer des rituels. Votre bande génère et dépense de la confluence à partir d'une seule réserve ; suivez votre confluence sur le côté du champ de bataille. Certaines règles et capacités spéciales nécessitent de dépenser de la confluence pour bénéficier de leurs effets. La confluence persiste d'un round à l'autre !

Mysticisme : Au début de la phase de commandement, gagnez 1 Confluence pour chaque **[lanceur de sorts]** ou **[monstre]** allié sur le champ de bataille.

Rituels : Durant la Phase de Commandement, vous pouvez dépenser de la Confluence pour invoquer des Rituels. Vous ne pouvez effectuer que les Rituels pour lesquels vous avez des **[Lanceurs de sorts]** ou des **[Monstres]** des Rôles indiqués sur le Champ de bataille. Choisissez un Rituel disponible, dépensez la Confluence élémentaire requise, puis résolvez son effet. Vous pouvez effectuer plusieurs Rituels, mais chaque Rituel ne peut être effectué qu'une seule fois par Phase de Commandement. L'effet d'un Rituel dure jusqu'à la fin du tour. Les Rituels disponibles pour votre Bande sont indiqués à la page suivante.

Exemple : pour effectuer le rituel de Frappe du Tonnerre, vous devez disposer à la fois d'un lanceur de sorts ou d'un monstre de type Feu, et d'un Lanceur de sorts aériens ou monstre sur le champ de bataille.

Rituels

Feu- Confluence : 7

Tempête de flammes : Sélectionnez un guerrier [**Feu**] allié sur le champ de bataille. Les ennemis à portée de commandement de ce guerrier subissent un dégât. Les ennemis engagés au combat avec des guerriers [**Feu**] subissent 2 dégâts.

Eau- Confluence : 7

Marées régénératrices : Sélectionnez un guerrier [**Eau**] allié sur le champ de bataille. Tous les guerriers alliés à portée de commandement se rallient et récupèrent 1 point de vie. Tout ennemi engagé avec un guerrier [**Eau**] allié à portée de commandement peut être immédiatement repoussé.

Terre- Confluence : 7

Étreinte de la Terre : Sélectionnez un guerrier [**Terre**] allié sur le champ de bataille. Tant que les guerriers alliés se trouvent à portée de commandement, ils gagnent la règle spéciale Bastion. Les guerriers [**Terre**] à portée de commandement gagnent en plus la règle spéciale Discipline de Fer.

Air- Confluence : 7

Zéphyr : Sélectionnez un guerrier [**Air**] allié sur le champ de bataille. La cible et les guerriers alliés à portée de commandement peuvent immédiatement se déplacer jusqu'à la moitié de leur caractéristique de marche (arrondie à l'entier supérieur). Les guerriers [**Air**] peuvent quant à eux se déplacer de leur caractéristique de marche entière.

Air+Eau- Confluence : 5

Cyclone : Sélectionnez un guerrier allié [**Air**] ou [**Eau**] sur le champ de bataille. Tant que les guerriers alliés se trouvent à portée de commandement, ils sont considérés comme étant en terrain obscurcissant.

Eau+Terre- Confluence : 4

Lahar : Sélectionnez un guerrier allié [**Terre**] ou [**Eau**] sur le champ de bataille. Tous les ennemis Dans leur zone d'engagement, ils doivent immédiatement tester leur détermination ; en cas d'échec, ils deviennent Brisés! Les ennemis qui sont brisés ne sont pas repoussés par ce rituel !

Feu+Air- Confluence : 6

Frappe éclair : Sélectionnez un guerrier allié [**Feu**] ou [**Air**] sur le champ de bataille. L'ennemi ciblé à portée de commandement subit des dégâts égaux à sa caractéristique de défense.

Terre + Feu - Confluence : 5

Caldera : Sélectionnez un guerrier allié [**Terre**] ou [**Feu**] sur le champ de bataille. Tant que les ennemis sont à portée d'engagement, leur défense est réduite de 1.

Rois Sorciers

Bande de guerre

Chaque seigneur de guerre, héros, régiment et monstre de votre bande possède son propre profil. Celui-ci détaille ses caractéristiques, son coût en points, son rôle sur le champ de bataille et les options d'amélioration, de figurines de commandement et de guerriers supplémentaires.

Tous les profils sont classés par emplacements, qui représentent le rôle du guerrier, sa rareté et sa disponibilité pour votre bande. Chaque seigneur de guerre, héros, régiment ou monstre ne peut être inclus qu'une seule fois dans votre bande, quel que soit son emplacement.

De nombreux chefs de guerre mentionnent une suite dans leur profil ; elle est composée de leurs guerriers les plus fidèles et les plus dignes de confiance. Lorsqu'elle est intégrée à votre bande, la suite devient une unité permanente et non plus une unité restreinte.

Le total de points de votre bande détermine le nombre maximum de sélections pour chaque emplacement et le nombre de guerriers pouvant être inclus dans chaque régiment.

Les règles pour rassembler votre bande de guerre se trouvent dans le livre de règles principal.

Seigneurs de guerre et (suites) :

Maharajah (Élémentaire de la même
Cour) Raj (Élémentaire de la même
Cour) Sorcier (Élémentaire de la même
Cour) Sardar

Héros :

Sardar
Sorcier

Régiments principaux :

R aja kur Dhanur
Disciples Ghols
Mahabharati Initiés

Régiments restreints :

Marid Sahar Marid
Lanciers Efreet
Lanceurs de flammes
Efreet Danseurs
d'épée Djinn Cœur-
d'Acier Djinn
Windborne

Monstres et (Cavaliers) :

Mahut (favori d'Hormus)
Rakshasa Bakasura
Rakshasa Ravanar
Trinavarta Sabhagrih
Trinavarta Chandavat Marid
Shaytan Marid Apsara



M a h a r a j a h

[Enclaves], [Infanterie], [Personnage], [Lanceur de sorts]

Suite du seigneur de guerre :

145 points

[Élémentaire] de la même cour

Taille : 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	3	3	3	4	4	2	2	7

Règles spéciales : Lanceur de sorts 4, Coup puissant 1, Akasha, Mage

Spellcaster 4, Cleave 1, Akasha, Magus

Le titre suprême de Maharajah représente le pouvoir le plus élevé qu'un sorcier puisse atteindre. Juste en dessous des quatre Rois-Sorciers, les Maharajahs incarnent l'apogée du pouvoir occulte et politique qu'un mortel puisse espérer.

Ces parangons ont exploré en profondeur les Domaines Élémentaires qu'ils maîtrisent, suffisamment profondément pour inspirer le respect, voire la crainte, à leurs plus puissants habitants, les attirant ou les contraignant à des pactes à vie qui ne font qu'accroître leur pouvoir.

Lorsqu'un maharajah daigne fouler le champ de bataille, l'ennemi découvre rapidement le vrai sens de la terreur : la certitude que sa vie peut être anéantie en un instant par un déluge de pouvoir magique émanant d'un homme si imprégné de puissance élémentaire qu'il ne peut plus être considéré comme mortel.

Options :

Lors de la constitution de votre bande de guerre, ce [Personnage] obtient le rôle suivant sur le champ de bataille de la Cour :

[Air], [Terre], [Feu] ou [Eau]

Règles spéciales uniques :

Akasha : Votre bande de guerre peut invoquer des rituels de la Cour de n'importe quel guerrier [élémentaire] allié dans la portée de commandement de ce [personnage].

Mage : Ce [lanceur de sorts] peut dépenser de la Confluence comme s'il s'agissait d'Essence.

M a h a r a j a h



Sorts :

Maître Conjurateur : Essence : X

Action unique Vous pouvez immédiatement conjurer un Rituel, en dépensant une Essence égale à son Coût de Confluence.

Trait magique : Essence : 2

Incantation Lorsqu'un ennemi termine une action de marche à portée de commandement, infligez 2 coups à cet ennemi.

Occultiste : Essence : 3

Capacité de Commandement Tous les guerriers alliés à portée de commandement gagnent la règle spéciale suivante correspondant à la Cour de ce [Personnage] :

Air - Vents impétueux : Envahi

Terre - Force de la pierre : Indomptable

Feu - Flamme vacillante : Rafale

Eau - Marées déferlantes : Impact +1



Un Raj est généralement le souverain d'une enclave. Formés invariablement dans les Cours Élémentaires, ils maîtrisent les arts magiques, mais ne sont liés à aucun Deva. Ceci les libère du fardeau de la sorcellerie, leur permettant de se concentrer sur le développement de leurs propres compétences et de celles de leur cité.

Souvent trait d'union entre le peuple et les Cours Élémentaires, un Raj est très respecté par ses fidèles et mène ses troupes en première ligne, combattant directement son ennemi avec l'acier et la sorcellerie.

R a j

[Enclaves], [Infanterie], [Personnage], [Lanceur de sorts]

Suite du seigneur de guerre :

120 points

[Élémentaire] de la même cour

Taille : 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
6	2	3	4	3	3	3	1	6

Règles spéciales : Lanceur de sorts 3, Frappes fulgurantes,

Sans Peur, Vizir de la Cour, Guerrier

mystique

Spellcaster 3, Quicksilver Strikes, Fearless,

Court Vizier, Mystic Warrior

Options :

Lors de la constitution de votre bande de guerre, ce [Personnage] obtient le rôle suivant sur le champ de bataille de la Cour :

[Air], [Terre], [Feu] ou [Eau]

Règles spéciales uniques :

Vizir de la Cour : Les guerriers [Enclaves] amis à portée de commandement obtiennent le rôle de champ de bataille de la Cour de ce [Personnage].

Exemple : Si le Raj est [Eau], alors tous les guerriers [Enclaves] alliés à portée de commandement obtiennent le rôle de champ de bataille [Eau].

Guerrier mystique : Chaque fois qu'un guerrier allié engagé à portée de commandement s'active, ce [lanceur de sorts] gagne 1 essence.

R a j



Sorts :

Lames Imprégnées : Essence : 3

Capacité de Commandement Les guerriers alliés à portée de commandement gagnent la règle spéciale Lames Mortelles.

Explosion élémentaire : Essence : 2

Action de volée unique Ce [lanceur de sorts] effectue une action de volée avec les règles spéciales Barrage 2 (10") et Perforation d'armure 1.

Armement arcanique : Essence : 1

Incantation Lorsqu'un guerrier allié effectue une action de combat, il obtient la règle spéciale suivante correspondant à la Cour de ce [personnage] :

Air - Frappe rapide : Frappes Parfaites

Terre : Poids du granit : Coup Puissant +1

Feu - Frappe des braises : Coups Implacables

Eau - Coups de marée : Submerger



Sorcier

[Enclaves], [Infanterie], [Personnage], [Lanceur de sorts]

Suite du seigneur de guerre ou du héros : 100 points

[Élémentaire] de la même cour Taille : 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
6	2	2	2	3	2	1	2	5

Règles spéciales : Lanceur de sorts 3, Cohorte élémentaire, Ritualiste

Spellcaster 3, Elemental Cohort, Ritualist

Pour les êtres doués, il n'y a pas de plus grand accomplissement que d'être nommé Sorcier par les Cours Élémentaires. Liés à un Deva et capables d'explorer leur Domaine primordial, les Sorciers ont percé les secrets de la sorcellerie dont leurs homologues purement mortels ne peuvent que rêver.

Peu nombreux dès le départ, leurs longs séjours dans les Domaines Élémentaires, et leurs dangers inhérents, rendent les Sorciers rares sur les champs de bataille d'Ea, mais lorsqu'ils sont présents, ils se font remarquer par des rafales hurlantes et une sorcellerie rituelle, dominant le champ de bataille tout en étant protégés par leurs sujets dévoués.

Options :

Lors de la constitution de votre bande de guerre, ce [Personnage] obtient le rôle suivant sur le champ de bataille de la Cour :

[Air], [Terre], [Feu] ou [Eau]

Règles spéciales uniques :

Cohorte élémentaire : Pour chaque guerrier [élémentaire] allié à portée de commandement, ce [lanceur de sorts] peut relancer un seul jet d'harmonisation raté.

Ritualiste : Après activation, ce [lanceur de sorts] peut convertir toute essence restante en confluence. Gagnez 1 confluence pour chaque essence dépensée de cette manière.

Sorcier



Sorts :

Tir Mystique : Essence : 1

Incantation Lorsqu'un Guerrier Allié à Portée de Commandement effectue une Action de Volée, il obtient la Règle Spéciale Tir Mortel.

Exalteur Élémentaire : Essence : 2

Capacité de Commandement Les guerriers [Élémentaires] alliés à portée de commandement gagnent la règle spéciale Bénie.

Explosion Primordiale : Essence : 3

Action de Volée Unique Ce [Lanceur de Sorts] effectue une Action de Volée avec la Règle Spéciale Barrage 3 (12") et obtient l'effet suivant correspondant à la Cour de ce [Personnage] :

Air- Tourbillon : Les guerriers ennemis à moins de 5 cm de la cible doivent effectuer un test de Résolution. En cas d'échec, ils sont brisés !

Terre - Force Écrasante : Cette action de volée bénéficie de la règle spéciale Perforation d'armure 3.

Feu - Incinération: Les autres ennemis situés à moins de 5 cm de la cible subissent 1 coup.

Eau - Érosion : Les ennemis blessés par cette action de volée doivent immédiatement effectuer des tests de résolution égaux à leur taille ; pour chaque échec, ils subissent une blessure supplémentaire.



Sardar

[Mahabharati], [Infanterie], [Personnage], [Enclaves]

Seigneur de guerre ou héros

90 points

Taille : 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	1	3	3	3	3	3	0	6

Règles spéciales : Cleave 2, Bravoure, Garde du corps,

Thakur, Lien primordial

Cleave 2, Bravery, Bodyguard, Thakur,
Primordial Bond

Les Sardars constituent une évolution relativement récente au sein des armées des Rois Sorciers : des soldats Rajakur décorés qui se rengagent à la demande de leur Raj pour commander leurs forces. Ayant servi parmi les hommes et bénéficiant du soutien direct du Raj, leur autorité et leur influence au sein de leurs troupes sont absolues, ce qui leur permet de diriger sans les luttes intestines et les querelles si fréquentes dans d'autres cultures.

Règles spéciales uniques :

Thakur : Les guerriers alliés des [Enclaves] et du [Mahabharati] à portée de commandement gagnent la règle spéciale Inébranlable.

Lien primordial : Chaque fois que ce guerrier effectue un jet d'attaque ou de blocage, vous pouvez dépenser 1 Confluence pour relancer un dé.

Capacités de commandement :

Combattez comme un seul homme : les guerriers [Enclaves] et [Mahabharati] alliés à portée de commandement gagnent la règle spéciale Opportuniste.

Rakan : Les guerriers [Enclaves] et [Mahabharati] alliés à portée de commandement gagnent la règle spéciale Tenace.



R a j a k u r

[Enclaves], [Infanterie]

Recrutement 4 guerriers

90/25 Points

Principal

Taille : 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	1	2	2	1	2	2	0	4

Règles spéciales : Bouclier, Coup Puissant 1, Garde du corps

Shield, Cleave 1, Bodyguard

Options : Chef15 points
 Porte-étendard 10 points
 Guerrier supplémentaire25 points

Bien équipée, parfaitement entraînée et extrêmement motivée, l'infanterie Rajakur constitue l'épine dorsale de la puissance militaire des Enclaves. Revêtue de la tête aux pieds d'une lourde cotte de mailles, armée de boucliers et de masses finement ouvragées, l'infanterie Rajakur est capable de tenir tête à n'importe quel adversaire.

Leur loyauté et leur professionnalisme sont largement récompensés, permettant aux anciens combattants ayant effectué deux engagements de bénéficier d'une retraite aisée en tant que propriétaires terriens, un privilège réservé uniquement à ceux qui ont servi dans l'armée.



Disciples de Dhanur

[Enclaves], [Infanterie]

Recrutement 4 guerriers

100/25 Points

Principal

Taille : 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	2	1	1	1	2	1	1	4

Règles spéciales : Insaisissable, Tir à l'arc expert, Barrage 1 (14")

Elusive, Adept Archery, Barrage 1 (14")

Options : Chef15 points

Guerrier supplémentaire25 points

La richesse et la stabilité que leur procuraient les Rois-Sorciers dans les Enclaves leur ont permis de se consacrer presque exclusivement au perfectionnement de leur art et à la quête du savoir.

Le tir à l'arc, et sa maîtrise, est au cœur du Dhanur, un traité militaire séculaire compilé et remanié au fil des siècles au sein des Enclaves. Le seul véritable besoin des Enclaves est la défense contre les Khanat Libre, et à cette fin, ceux qui se consacrent à la maîtrise de l'arc le font avec un zèle sans égal dans le monde.

Règles spéciales uniques :

Tir à l'arc expert : Lorsqu'il vise !, ce guerrier gagne la règle spéciale Tir Assuré.



Initiés Mahabharati

[Mahabharati], [Infanterie]

Recrutement 4 guerriers

110/30 Points

Principal

Taille : 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
6	1	2	1	1	3	2	1	5

Règles spéciales : Coup Puissant 2, Soutien, Contre-

Cleave 2, Support, Counter Attack,
Primordial Bond

Options : Chef20 points
Porte-étendard 15 points
Guerrier supplémentaire30 points

A cheval entre le mortel et le Doué, les Mahabharati ont été créés dans le but précis de surveiller les Sorciers et leurs serviteurs invoqués. Liés dès leur enfance à un petit élémentaire qui grandit et mûrit avec eux, les mahabharati ne sont pas tout à fait des Sorciers, mais possèdent des dons élémentaires instinctifs et se sentent entièrement à l'aise lorsqu'ils visitent les Domaines Élémentaires. Ces dons et les pouvoirs de leurs compagnons élémentaires croissent avec le temps, l'expérience et la maîtrise, de sorte que les plus grands Saints Guerriers Mahabharati sont plus qu'un match pour un sorcier errant ou même un régiment. Même les Initiés Mahabharati sont des adversaires dangereux sur le champ de bataille, malgré le fait que leurs compagnons élémentaires ne font guère plus qu'améliorer leur prouesse physique. Néanmoins, l'habileté martiale, la discipline et la maîtrise de soi dans laquelle ils sont inculqués depuis la naissance font d'eux des guerriers redoutables même à ce stade précoce.

Règles spéciales uniques :

Lien primordial : Chaque fois que ce guerrier lance un dé pour attaquer ou bloquer, vous pouvez dépenser 1 Confluence pour relancer un seul dé.



Ghols

[Élémentaire], [Infanterie]

Recrutement 4 guerriers

65/15 Points

Principal

Taille : 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
6	0	1	1	1	1	0	1	3

Règles spéciales : Avant-garde, Épuisement, Sauvage, Vaisseau

Cleave 2, Support, Counter Attack,
Primordial Bond

Options : Guerrier supplémentaire15 points

Règles spéciales uniques :

Réceptacle élémentaire : Lorsque ce guerrier est tué, gagnez
1 Confluence

Les Rois Sorciers furent d'abord choqués de découvrir que les pensées et les croyances humaines contaminent les Domaines Élémentaires, tout comme elles contaminent le Divin.

Les Ghols furent parmi les premières créatures qu'ils rencontrèrent dans les eaux peu profondes du Domaine du Feu, engendrées par la cupidité, l'orgueil et l'agressivité des hommes. Leur esprit simple et leurs instincts vils les rendirent faciles à dominer, permettant aux Rois-Sorciers de découvrir une source quasi illimitée de chair à canon bon marché et jetable sur le champ de bataille.



Marid Sabar

[Élémentaire], [Eau], [Cavalerie]

Recrutement 1 guerrier

85/100 Points

Restreint

Taille : 3

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
7	2	2	4	5	3	2	2	5

Règles spéciales : Impact 2, Flanc, Coup Puissant 1, Incarnation de l'eau, Brumes curatives, Shallal, Marche entre les mondes, Barrage 2 (20 cm), Perforation d'armure 1

Impact 2, Flank, Cleave 1, Incarnate of Water, Healing Mists, Shallal, Walk Between Worlds, Barrage 2 (8"), Armor Piercing 1

Options : Chef25 points
Guerrier supplémentaire100 points

Bien que le terme « amical » ne soit pas approprié, la nature turbulente du Marid a permis au moins une certaine communication ouverte lorsque les Sabar ont été rencontrés pour la première fois au plus profond des couches des Marées d'Azur.

Attirés par les mortels et dotés d'une curiosité qu'ils n'ont jamais pris la peine d'expliquer, les Marid Sabar ne se mettent au service que de celui qui les a impressionnés par la magie, soit en le surpassant dans un duel magique, soit en faisant preuve d'une habileté extrême dans le maniement de l'eau — du moins pour un mortel.

Règles spéciales uniques :

Incarnation de l'eau : (Événement de tirage) Gagnez 1 confluence.

Brumes curatives

Confluence : 1

Action unique Cible Guerrier allié à portée de commandement Soigne 1.

Shallal :

Confluence : 2

Action unique. Sélectionnez un guerrier allié à portée de commandement ; tous les ennemis engagés avec le guerrier ciblé sont repoussés.





Marid Lancer

[Élémentaire], [Eau], [Cavalerie]

Recrutement 1 guerrier

95/110 points

Restreint

Taille : 3

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
7	1	3	3	5	3	2	2	5

Règles spéciales : Impact 2, Brutal, Inarrétable, Avant-garde, Incarnation de l'eau, Prabal Pravaah, Érosion ésotérique

Impact 2, Brutal, Unstoppable, Vanguard, Incarnate of Water, Prabal Pravaah, Esoteric Erosion

Options : Chef25 points

Guerrier supplémentaire110 points

Règles spéciales uniques :

Incarnation de l'Eau : (Événement de Tirage) Gagnez 1 Confluence.

Prabal Pravaah : Lorsqu'il effectue des Actions de Marche, ce Guerrier est considéré comme Chargeant s'il termine son Mouvement Engagé. Cela ne lui permet pas de Charger plusieurs fois par Activation. Autrement dit, ce Guerrier n'est pas obligé de se déplacer en ligne droite lorsqu'il Charge !

Érosion ésotérique : Confluence : 2

Action d'inspiration unique. Ce guerrier devient inspiré ! et les guerriers ennemis engagés subissent -1 en défense pendant cette activation.

Bien que le terme « amical » ne soit pas approprié, la nature turbulente des Marid a permis au moins une certaine communication ouverte lors de leur première rencontre dans les profondeurs des Marées d'Azur.

Les Lanciers Marid sont les gardiens et protecteurs de leur espèce, unis à leurs montures et à la nature changeante de la mer. Ils excellent dans l'adaptation de leur nature aux exigences du champ de bataille, changeant de rôle en un éclair et fondant sur un ennemi sans méfiance avec la puissance d'un raz-de-marée.





Efreet Flamemaster

[Élémentaire], [Feu], [Brute]

Recrutement 1 guerrier

90/110 points

Restreint

Taille : 3

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
6	2	2	4	4	3	2	1	5

Règles spéciales : Aura de Mort 1, Incarnation du Feu,

Flammes Dansantes,

Barrage 3 (10"), Tir Rapide, Feu Torrentiel

Aura of Death 1, Incarnate of Fire, Dancing Flames, Barrage 3 (10"), Rapid Volley, Torrential Fire

Options : Chef25 points

Guerrier supplémentaire110 points

Répartis en d'innombrables petites enclaves disséminées sur l'immensité des Rivages de Rubis, les Éfrits ont échappé au sort des Ghols et ont conservé leur fonction supérieure.

Forts, fiers et vengeurs, seuls leur caractère indomptable a permis aux Rois-Sorciers de soumettre ces puissants combattants à leur volonté. Les Lance-flammes excellent dans le soutien à distance et la perturbation de l'ennemi, tandis que les Danseurs d'épée se jettent dans la mêlée avec une joie malicieuse terrifiante.

Règles spéciales uniques :

Incarnation du Feu : Lorsque ce guerrier terrasse un ennemi, gagnez 1 point de Confluence.

Flammes Dansantes : Confluence : 2

Action de Volée Unique. L'ennemi ciblé à moins de 10" subit 2 coups, tous les autres ennemis à moins de 2" de la cible subissent 1 coup.



E f r e e t D a n c e l a m e

[Élémentaire], [Feu], [Brute]

Recrutement 1 guerrier

70/80 points

Restreint

Taille : 3

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
6	1	2	5	4	3	2	1	5

Règles spéciales : Coups implacables, Aura de mort 1, Coups Puissants 1, Incarnation du feu, Derviche flamboyant

Relentless Blows, Aura of Death 1, Cleave 1 Incarnate of Fire, Flaming Dervish

Options : Chef25 points
Guerrier supplémentaire80 points

Répartis en d'innombrables petites enclaves disséminées sur l'immensité des Rivages de Rubis, les Éfrits ont échappé au sort des Ghols et ont conservé leur fonction supérieure.

Forts, fiers et vengeurs, seuls leur caractère indomptable a permis aux Rois-Sorciers de soumettre ces puissants combattants à leur volonté. Les Lance-flammes excellent dans le soutien à distance et la perturbation de l'ennemi, tandis que les Danseurs d'épée se jettent dans la mêlée avec une joie malicieuse terrifiante.

Règles spéciales uniques :

Incarnation du Feu : Chaque fois que ce guerrier terrasse un ennemi, gagnez 1 point de Confluence.

Derviche enflammé : Confluence: 2

Action d'inspiration unique Ce guerrier devient Inspiré ! et obtient la règle spéciale Frappes Parfaites.



Djinn Volecoeur

[Élémentaire], [Air], [Brute]

Recrutement 1 guerrier

75/90 points

Restreint

Taille : 3

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
8	1	3	3	4	3	1	2	5

Règles spéciales : Vol, Parade, Coup puissant 3, Inarrêtable, Tempête de lames, Incarnation de l'air

Fly, Parry, Cleave 3, Unstoppable, Bladestorm, Incarnate of Air

Options : Chef25 points

Guerrier supplémentaire90 points

Distants et puissants, c'est uniquement la curiosité naturelle de ces puissants Yaksbas qui a permis aux Rois Sorciers de tirer profit de leur accès au Domaine Matériel pour conclure des contrats de service à court terme.

Le prix à payer pour ces puissants guerriers primordiaux est élevé, car ils excellent dans l'art qu'ils choisissent. Les Djinns du Vent terrassent leurs ennemis à distance grâce à des volées d'une précision mortelle, tandis que les Djinns Cœur d'Acier se trouvent au cœur du combat, leur vitesse et leur grâce conférant une puissance redoutable à leurs armes élégantes, leur permettant de se frayer un chemin à travers même les ennemis les plus lourdement armés.

Règles spéciales uniques :

Incarnation de l'Air : Chaque fois que ce Guerrier effectue une action de Marche ou de Repositionnement, gagnez 1 Confluence.

Bladestorm : Confluence : 2

Action de choc unique. Tous les ennemis à portée d'engagement subissent 2 coups avec la règle spéciale Frappes Fulgurantes.



Djinn Windborn

[Élémentaire], [Air], [Brute]

Recrutement 1 guerrier

85/105 points

Restreint

Taille : 3

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
8	3	2	3	4	3	1	2	5

Règles spéciales : Vol, Esquive, Insaisissable, Incarnation de l'Air, Vents Directeurs, Barrage 2 (30 cm), Perforation d'armure 2

Fly, Dodge, Elusive, Incarnate of Air, Guiding Winds, Barrage 2 (12"), Armor Piercing 2

Options : Chef25 points

Guerrier supplémentaire105 points

Règles spéciales uniques :

Incarnation de l'Air : Chaque fois que ce Guerrier effectue une action de Marche ou de Repositionnement, gagnez 1 Confluence.

Vents directeurs Confluence : 2

Action de visée unique. Durant cette activation, l'action de volée de ce guerrier peut cibler n'importe quel guerrier ennemi à portée, sans tenir compte de la ligne de vue ni du terrain. Cette action ignore tous les guerriers interférants et l'ennemi ciblé n'est pas considéré comme étant obscurci !

Distants et puissants, c'est uniquement la curiosité naturelle de ces puissants Yakshas qui a permis aux Rois Sorciers de tirer profit de leur accès au Domaine Matériel pour conclure des contrats de service à court terme.

Le prix à payer pour ces puissants guerriers primordiaux est élevé, car ils excellent dans l'art qu'ils choisissent. Les Djinns du Vent abattent leurs ennemis à distance grâce à des volées d'une précision mortelle, tandis que les Djinns Cœur d'Acier se trouvent au cœur du combat, leur vitesse et leur grâce conférant une puissance redoutable à leurs armes élégantes, leur permettant de se frayer un chemin à travers même les ennemis les plus lourdement armés.





Mahut

[Élémentaire], [Terre], [Monstre]

Monstre

255 points

Favori d'Hormus : Seigneur de guerre et Monstre

Taille : 5

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
6	2	3	5	7	4	4	1	7

Règles spéciales : Endurci, Piétinement, Juggernaut, Coup Puissant 2, Redoutable, Impact 2, Barrage mystique, Charge de pierre

Hardened, Trample, Juggernaut, Cleave 2, Fearsome, Impact 2, Mystic Barrage, Stone Stampede

Options : Favori d'Hormus55 Points

Parmi les innombrables morts survenues lors de l'évacuation du Roi Sorcier, celle du dernier éléphant serait peut-être passée inaperçue si ce n'était pas le fidèle destrier d'Hormus qui était mort en défendant son maître.

Depuis lors, le Roi-Sorcier, accablé de chagrin, a façonné et animé des centaines, voire des milliers, de fidèles répliques de pierre de sa monture bien-aimée. Plus grandioses les unes que les autres, elles l'ont toutes, jusqu'à présent, déçu.

Il en a néanmoins offert des centaines à ses fidèles sujets afin qu'ils puissent bénéficier de leur protection comme il l'a fait jadis. Ces imposantes constructions de pierre ont été la terreur d'innombrables ennemis depuis lors, leur puissance brutale témoignant du savoir-faire et de la force des Rois-Sorciers.

Options :

Favori d'Hormus : (Amélioration de Cavalier de Monstre) Ce [Monstre] obtient les règles spéciales Lanceur de sorts 4, Mage et Akasha. Ce [Lanceur de sorts] obtient les sorts « Dévotion Éternelle » et « Assaut Élémentaire ».

Lors de la constitution de votre bande de guerre, ce guerrier peut échanger le rôle de champ de bataille [Terre] avec [Air], [Feu] ou [Eau].

Sorts :

Favoris d'Hormus Seulement

Dévotion éternelle : Essence : 3

Capacité de commandement Les guerriers alliés à portée de commandement gagnent les règles spéciales Inconscient et Pavois.

Assaut élémentaire Essence : 2

Incantation Avant de résoudre la règle spéciale Barrage Mystique de ce [Monstre], vous pouvez à la place infliger 3 Coups.

Mahut

blessé

[Élémentaire], [Terre], [Monstre]

Taille : 5

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	2	3	5	5	3	3	1	7

Règles spéciales : Endurci, Piétinement, Juggernaut,
Fendoir 2, Terreur, Impact 2, Barrage
mystique, Charge de pierre

Règles spéciales uniques :

Barrage mystique : chaque fois qu'un ennemi termine son activation sans être engagé à portée de commandement, cet ennemi subit 1 touche.

Chef-d'œuvre en marbre : Chaque fois que ce [Monstre] obtient un résultat de blocage de « 1 », gagnez une Confluence.

Ruée de Pierre

Confluence: 2

Événement de Pioche Ce [Monstre] gagne les règles spéciales Châtiment et Brutal.

Favoris d'Hormus Seulement.

Mage : Ce [lanceur de sorts] peut dépenser de la Confluence comme s'il s'agissait d'Essence.

Akasha : Votre bande de guerre peut invoquer des rituels de la Cour de n'importe quel guerrier [élémentaire] allié dans la portée de commandement de ce [personnage].



Rakshasa Bakasura

[Élémentaire], [Feu], [Monstre]

Monstre

245 points

Taille : 5

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
7	1	4	8	6	3	3	2	6

Règles spéciales : Rafale, Coup Puissant 2, Terrifiant, Seigneur du Feu, Mubarizun

Flurry, Cleave 2, Terriifying, Fire Lord, Mubarizun

Si la corruption des Domaines Élémentaires a fini par être comprise, l'existence des Asuras demeure un mystère. Violents, maléfiques et puissants, l'effort nécessaire pour vaincre et maîtriser l'une de ces monstruosité n'a d'égal que leur efficacité sur le champ de bataille.

Les Rois-Sorciers ont constaté qu'il leur était plus aisé de contrôler ces créatures en assouvissant leur soif de sang sur le champ de bataille : les Ravanar ne cherchent qu'à détruire, tandis que les Bakasura traquent et dévorent des adversaires dignes de ce nom. Leurs serviteurs parcourent les domaines des Rois-Sorciers en long et en large pour trouver des ennemis à la hauteur de ces divinités mineures, et si peu le sont, tous contribuent à apaiser leur faim de douleur et de sang.

Règles spéciales uniques :

Seigneur du Feu : Chaque fois que ce [Monstre] Tue un ennemi, gagnez une Confluence égale à la Taille du Guerrier Tué.

Mubarizun : Confluence : 2

Événement de tirage. Ce [Monstre] peut immédiatement utiliser sa capacité de commande de duel comme s'il était un [Personnage], même si le personnage adverse n'est pas un Monstre !

Rakhasa Bakasura

blessé

[Élémentaire], [Feu], [Monstre]

Taille : 5

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
6	1	5	7	5	3	2	1	6

Règles spéciales : Rafale, Coup Puissant 2, Terrifiant, Soif de sang, Seigneur du feu, Mubarizun

Flurry, Cleave 2, Teriifying, Bloodlust, Fire Lord, Mubarizun

Règles spéciales uniques :

Seigneur du Feu : Chaque fois que ce [Monstre] Tue un ennemi, gagnez une Confluence égale à la Taille du Guerrier Tué.

Mubarizun :

Confluence : 2

Événement de tirage. Ce [Monstre] peut immédiatement utiliser sa capacité de commande de duel comme s'il était un [Personnage], même si le personnage adverse n'est pas un Monstre !



Rakshasa Ravanar

[Élémentaire], [Feu], [Monstre]

Monstre

260 points

Taille : 5

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
7	1	4	6	6	3	3	2	6

Règles spéciales : Chasseur de démons, Coup Puissant 4, Terrifiant, Seigneur du Feu, Ruine, Agnikand

Fiend Hunter, Cleave 4, Terriifying, Fire Lord, Ruin, Agnikand

Si la corruption des Domaines Élémentaires a fini par être comprise, l'existence des Asuras n'a jamais été expliquée.

Violentes, maléfiques et puissantes, les créatures monstrueuses sont si difficiles à vaincre et à maîtriser qu'elles n'ont d'égal que leur efficacité sur le champ de bataille. Les Rois-Sorciers ont constaté qu'il leur est plus aisé de contrôler ces bêtes en assouvissant leur soif de sang sur le champ de bataille : les Ravanar ne cherchent qu'à détruire, tandis que les Bakasura traquent et dévorent des ennemis dignes de ce nom.

Leurs serviteurs parcourent les domaines du Roi Sorcier de long en large pour trouver des adversaires dignes de ce nom pour ces divinités mineures, et bien que peu soient dignes, tous servent à assouvir leur soif de douleur et de sang.

Règles spéciales uniques :

Seigneur du Feu : Chaque fois que ce [Monstre] Tue un ennemi, gagnez une Confluence égale à la Taille du Guerrier Tué.

Ruine : Les guerriers ennemis [Brute] et [Monstre] ne peuvent pas effectuer l'action de repositionnement lorsqu'ils sont engagés avec ce [Monstre].

Agnikand : Confluence : 3

Action de choc unique Tous les ennemis à portée d'engagement subissent 2 coups avec la règle spéciale Fendoir 3.

Rakshasa Ravanar



[Élémentaire], [Feu], [Monstre]

Taille : 5

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
6	1	4	5	5	3	2	1	6

Règles spéciales : Chasseur de démons, Fendoir 3, Terrifiant,
Seigneur du feu d'épuisement, Ruine,
Shaitan

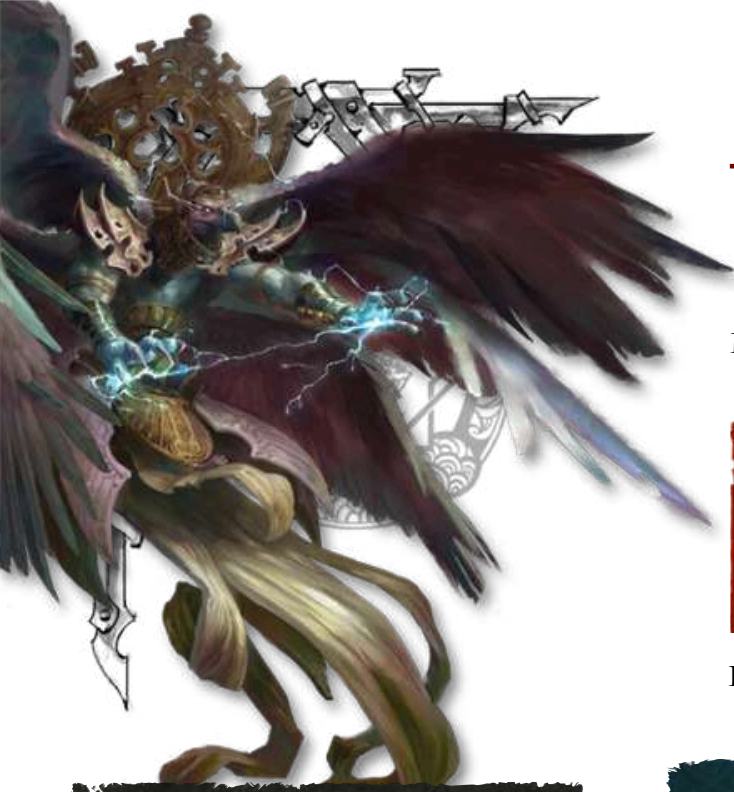
Règles spéciales uniques :

Seigneur du Feu : Chaque fois que ce [Monstre] Tue un ennemi, gagnez une Confluence égale à la Taille du Guerrier Tué.

Ruine : Les guerriers ennemis [Brute] et [Monstre] ne peuvent pas effectuer l'action de repositionnement lorsqu'ils sont engagés avec ce [Monstre].

Agnikand : Confluence : 3

Action de Clash unique Tous les ennemis à portée d'engagement subissent 2 coups avec la règle spéciale Coup Puissant 3.



Trinavarta Chandavat

[Air], [Monstre], [Élémentaire], [Lanceur de sorts]

Monstre

250 points

Taille : 5

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
9	3	3	5	5	3	2	3	6

Règles spéciales : Esquive, Vol, Lanceur de sorts 4,
Terrifiant, Œil du cyclone

Si le Sabhagrih est la malice implacable d'une entité de vent jadis fragmentée, alors le Trinavarta Chandavat est l'écho de son essence même. Véritable ouragan de puissance magique, égal à tous sauf aux plus puissants Maharajas, il n'est pas étonnant que la croyance populaire affirme que les Trinavarta Chandavat sont canalisés, et non commandés ; une offrande d'Alessa non seulement pour les assister, mais aussi pour éprouver le courage de ses propres seigneurs de guerre.

Dodge, Fly, Spellcaster 4, Terrifying,
Eye of the Storm

Règles spéciales uniques :

Œil du cyclone : Lorsque ce [lanceur de sorts] effectue un jet d'harmonisation, il génère de la confluence au lieu d'essence. Ce [lanceur de sorts] dépense de la confluence pour lancer des sorts au lieu d'essence. Toute confluence générée est ajoutée à la réserve de confluence de votre bande.

Sorts :

Vortex : Confluence : 2

Capacité de commandement Les guerriers alliés à portée de commandement gagnent +1 en Marche, les ennemis à portée de commandement subissent -1 en Marche.

Bavandar : Confluence : 3

Action de volée unique. L'ennemi ciblé à portée de commandement subit 3 touches grâce à la règle spéciale Tir précis. Tous les autres ennemis à moins de 7,5 cm de la cible subissent 1 touche grâce à la règle spéciale Tir précis.

Vents tranchants Confluence : 1

Incantation Après qu'un ennemi effectue une action de volée ou de choc contre ce [Monstre], il subit immédiatement 1 coup. Les coups de ce sort ne peuvent être bloqués que par des jets inférieurs à leur résultat.

Trinavarta Chandavat



[Air], [Monstre], [Élémentaire], [Lanceur de sorts] Taille : 5

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
8	3	3	4	4	3	1	2	6

Règles spéciales : Esquive, Vol, Lanceur de sorts 3,
Insaisissable, Redoutable, Œil du cyclone

Règles spéciales uniques :

Œil du cyclone : Lorsque ce [lanceur de sorts] effectue un jet d'harmonisation, il génère de la confluence au lieu d'essence. Ce [lanceur de sorts] dépense de la confluence pour lancer des sorts au lieu d'essence. Toute confluence générée est ajoutée à la réserve de confluence de votre bande.

Sorts :

Vortex :

Confluence : 2

Capacité de commandement Les guerriers alliés à portée de commandement gagnent +1 en Marche, les ennemis à portée de commandement subissent -1 en Marche.

Bavandar :

Confluence : 3

Action de volée unique. L'ennemi ciblé à portée de commandement subit 3 touches grâce à la règle spéciale Tir précis. Tous les autres ennemis à moins de 7,5 cm de la cible subissent 1 touche grâce à la règle spéciale Tir précis.

Vents tranchants

Confluence : 1

Incantation Après qu'un ennemi effectue une action de volée ou de choc contre ce [Monstre], il subit immédiatement 1 coup. Les coups de ce sort ne peuvent être bloqués que par des jets inférieurs à leur résultat.



Trinavarta Sahabhari

[Élémentaire], [Air], [Monstre]

Monstre

265 points

Taille : 5

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
9	1	4	7	5	3	2	3	6

Règles spéciales : Parade, Vol, Frappes de vif-argent, Frappes parfaites, Fendoir 1, Terrifiant, Pavana, Seigneur du vent, Khecaratva

Parry, Fly, Quicksilver Strikes, Flawless Strikes, Cleave 1, Terrifying, Pavana, Wind Lord, Khecaratva

Si le Sabbagrih est la malice implacable d'une entité de vent jadis fragmentée, alors le Trinavarta Chandavat est l'écho de son essence même. Véritable ouragan de puissance magique, égal à tous sauf aux plus puissants Maharajas, il n'est pas étonnant que la croyance populaire affirme que les Trinavarta Chandavat sont canalisés, et non commandés ; une offrande d'Alessa non seulement pour les assister, mais aussi pour éprouver le courage de ses propres seigneurs de guerre.

Règles spéciales uniques :

Pavana : Les guerriers à portée de commandement de ce [Monstre] peuvent être ciblés par les sorts de votre seigneur de guerre, quelle que soit la distance.

Seigneur du Vent : Chaque fois qu'un ennemi obtient un résultat de 6 à son jet d'attaque contre ce [Monstre], gagnez 1 point de confluence.

Khecaratva : Confluence : 3

Action hors combat Placez ce [Monstre] n'importe où sur le champ de bataille en dehors des portées de commandement ennemies.

Trinavarta Sahabhari



blessé

[Élémentaire], [Air], [Monstre]

Taille : 5

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
8	1	3	5	4	3	1	2	6

Règles spéciales : Parade, Vol, Frappes de vif-argent,
Frappes parfaites, Redoutable, Pavana,
Seigneur du vent, Khecaratva

Règles spéciales uniques :

Pavana : Les guerriers à portée de commandement de ce [Monstre] peuvent être ciblés par les sorts de votre seigneur de guerre, quelle que soit la distance.

Seigneur du Vent : Chaque fois qu'un ennemi obtient un résultat de 6 à son jet d'attaque contre ce [Monstre], gagnez 1 point de confluence.

Khecaratva : Confluence : 3

Action hors combat Placez ce [Monstre] n'importe où sur le champ de bataille en dehors des portées de commandement ennemies.



Marid Apsara

[Élémentaire], [Eau], [Monstre]

Monstre

245 points

Taille : 5

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
8	1	3	6	5	3	2	2	6

Règles spéciales : Lanceur de sorts 3, Fendoir 2, Coups implacables, Impact 2, Seigneur de l'eau, Jadugarni, Sérénité éthérée

Spellcaster 3, Cleave 2, Relentless Blows, Impact 2, Water Lord, Jadugarni, Ethereal Serenity

Les Rois-Sorciers supposent depuis longtemps que les Domaines Élémentaires, bien qu'ancrés autour du Plan Primaire, existent à différentes « profondeurs » spirituelles. Cela pourrait expliquer en grande partie l'existence des Marid Apsara, de puissants Asuras de l'Eau qui, malgré leur titre, ne nourrissent aucune animosité envers l'humanité.

En réalité, nombre d'histoires de marins naufragés et de blessés sauvés des profondeurs par des dauphins sont l'œuvre de ces esprits magnifiques. Énigmatiques et solitaires, ils ne sont cependant pas insensibles aux pouvoirs et aux efforts des Sorciers de l'Eau pour obtenir leur aide.

Lorsqu'ils arrivent sur le champ de bataille, ils le font rarement seuls, apparaissant soudainement avec toute leur cour pour porter un coup décisif, renforcé par leurs capacités magiques.

Règles spéciales uniques :

Seigneur de l'eau : (Événement de tirage) Gagnez 3 Confluence.

Jadugarni : Lorsque ce [lanceur de sorts] effectue un jet d'harmonisation, il génère de la confluence au lieu d'essence. Ce [lanceur de sorts] dépense de la confluence pour lancer des sorts au lieu d'essence. Toute confluence générée est ajoutée à la réserve de confluence de votre bande.

Sérénité éthérée : Les guerriers [Enclaves] et [Mahabharati] alliés à portée de commandement gagnent la règle spéciale Intrépide.

Marid Apsara

blessé

[Élémentaire], [Eau], [Monstre]

Taille : 5

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
7	1	3	5	5	3	2	2	6

Règles spéciales : Lanceur de sorts 4, Fendoir 1, Coups implacables, Impact 1, Seigneur de l'eau, Jadugarni, Sérénité éthérée

Sorts :

Oasis :

Confluence : 3

Capacité de commandement Tous les guerriers alliés à portée de commandement gagnent la règle spéciale Régénération.

Bhanwar :

Confluence : X

Action unique. Vous pouvez dépenser autant de Confluence que vous le souhaitez. Pour chaque Confluence dépensée, sélectionnez un guerrier [Eau] allié non engagé n'importe où sur le champ de bataille et placez-le entièrement à portée de commandement de ce [lanceur de sorts].

Marées apaisantes

Confluence : 1

Incantation Lorsqu'un autre guerrier allié à portée de commandement échoue à un test de résolution, vous pouvez relancer le résultat.



Marid Shaytan

[Élémentaire], [Eau], [Monstre]

Monstre

235 points

Taille : 5

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
8	1	4	6	5	3	2	2	5

Règles spéciales : Coup Puissant 3, Unstoppable, Terrifiant, Impact 2, Daayan, Malveillance asurique, Jalapralaya

Cleave 3, Unstoppable, Terrifying, Impact 2, Daayan, Asuric Malevolence, Jalapralaya

Le Marid Shaytan est peut-être le plus dangereux des Asuras. Sombre reflet de l'Apsara bienveillante, le Shaytan incarne la colère de la mer et de ses tempêtes les plus féroces.

Sauvages, capricieux et avides, ces démons terrifiants doivent être solidement ligotés avant que leur sauvagerie puisse être déchaînée sur le champ de bataille.

Rejetant les pouvoirs magiques de ses congénères plus justes, le Shaytan frappe avec la fureur implacable de la tempête, se délectant du carnage et de la destruction qu'il laisse derrière lui.

Règles spéciales uniques :

Daayan : Chaque fois qu'un ennemi à portée de commandement est tué, gagnez 1 Confluence.

Malveillance asurique : Chaque fois qu'un guerrier allié à portée de commandement est tué, ce [Monstre] récupère immédiatement 1 point de vie.

Jalapralaya Confluence : 3

Événement de tirage Les ennemis dans la portée de commandement de ce [Monstre] sont considérés comme étant sur le terrain aquatique jusqu'à la fin du tour.

Marid Shaytan



[Élémentaire], [Eau], [Monstre]

Taille : 5

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
7	1	4	7	5	3	2	2	5

Règles spéciales : Cleave 2, Imparable, Impact 3, Daayan,
Malveillance asurique, Jalapralaya

Règles spéciales uniques :

Daayan : Chaque fois qu'un ennemi à portée de commandement est tué, gagnez 1 Confluence.

Malveillance asurique : Chaque fois qu'un guerrier allié à portée de commandement est tué, ce [Monstre] récupère immédiatement 1 point de vie.

Jalapralaya Confluence : 3

Événement de tirage Les ennemis dans la portée de commandement de ce [Monstre] sont considérés comme étant sur un terrain aquatique jusqu'à la fin du tour.

Améliorations



Tous

Chaque **[Personnage]** de votre bande peut acheter une seule amélioration parmi les listes ci-dessous. Un **[Personnage]** ne peut acheter que des améliorations correspondant à son rôle sur le champ de bataille. Un chef de guerre peut acheter deux améliorations. Un **[Monstre]** ne peut acheter aucune amélioration.

Lié aux Éléments : 30 points

[Infanterie Lanceur de sorts] uniquement. Ce **[Personnage]** gagne +1 Blessure, +1 Esquive, +1 Attaque et acquiert la règle spéciale Intrépide. Sa taille passe à « 3 », son rôle sur le champ de bataille **[Infanterie]** devient **[Brute]** et il doit être représenté sur un socle de 50 mm.

Cimeterre dansant : 20 points

Ce **[personnage]** gagne les règles spéciales Essaim et Parade.

Jadoo Kavach : 20 points.

Les guerriers alliés non engagés à portée de commandement gagnent +1 en évasion.

Niyantran : 10 points.

Chef uniquement. À portée de commandement, les guerriers de ce régiment ignorent les malus liés aux terrains dangereux, encombrants, aquatiques et accidentés.

Shu'laat : 15 points

[Lanceur de sorts] uniquement. Lors du jet d'harmonisation, chaque résultat de « 1 » octroie 1 point de confluence.

Sceaux de liaison : 20 points

[Élémentaire] Les guerriers à portée de commandement gagnent la règle spéciale Garde du corps.

Pacte primordial : 5 points

[Lanceur de sorts] uniquement. Ce **[Personnage]** obtient l'événement de pioche suivant :

Invocation : (Événement de pioche) Le guerrier **[élémentaire]** allié ciblé subit 1 blessure. Ce **[lanceur de sorts]** gagne 1 Essence.

Améliorations



Mahabharati

Équilibre des pouvoirs : 20 points

Lorsqu'un ennemi [**lanceur de sorts**] à portée de commandement lance un sort, gagnez 1 Confluence.

Émissaire élémentaire : 10 points

Ce [**Personnage**] peut toujours être sélectionné comme cible d'un rituel, quelle que soit la Cour.

Améliorations



Air

Urumi d'Alessa : 15 points

Les ennemis qui terminent leur activation engagés avec ce [personnage] subissent 1 coup.

Akshay Tunir : 10 points

Les guerriers alliés à portée de commandement bénéficient de la règle spéciale Agile.

Améliorations



Terre

Bhaibandh : 20 points.

Les guerriers alliés à portée de commandement gagnent la règle spéciale Phalange.

Talisman d'Hormus : 15 points.

La première fois que ce **[Personnage]** est tué, au lieu de tester sa Résolution, il survit avec 1 Blessure restante et est emprisonné dans la pierre. Ce **[Personnage]** ne peut être ciblé ni activé, et compte comme un élément de Terrain Infranchissable de même Taille jusqu'à la fin du round ; lorsque les pouvoirs protecteurs de l'amulette se dissipent.

Améliorations



Feu

Sultan des Cendres : 20 points.

Les Gholsde votre bande de guerre gagnent la règle spéciale Mort Mortelle +1.

Lampe de Dyelin : 15 points

Les guerriers [**élémentaires de feu**] alliés à portée de commandement gagnent l'aura de mort +1 règle spéciale.

Améliorations



E a u

Larmes d'Erme : 15 points

Lorsqu'un guerrier [**Enclave**] ou [**Mahabharati**] allié à portée de commandement est tué, gagnez 1 Confluence.

Kalasha bénie : 25 points.

Une fois par partie, ce [personnage] peut effectuer l'événement de pioche suivant :

Réincarnation : (Événement de pioche) Sélectionnez un guerrier allié à portée de commandement. Vous pouvez immédiatement ressusciter un autre guerrier de ce régiment, entièrement à portée de commandement de ce [**Personnage**]. Le guerrier ressuscité conserve une seule blessure. Il peut être activé normalement durant ce tour.