



Cours des Tisserans







Attention ! Attention ! N'allez jamais au-delà de la porte verte et brune !

Une fois à l'intérieur, impossible de se cacher, les créatures de la forêt vous attendent...

– Rime braéonienne

Les Tisserands ont embrassé ce monde comme une nouvelle patrie, un trésor et une mission à parts égales. Aujourd'hui, après des siècles d'isolement, une tapisserie de vie et de couleurs se tisse sur leurs terres de Faerann, tandis que les chefs de leurs Cours saisonnières portent un regard renouvelé sur l'horizon... Loin à l'ouest des Cent Royaumes, par-delà la Chaîne de Cairngall au nord et la Mer Amère au sud, s'étend une terre primordiale, où les chants d'oiseaux exotiques et le bruissement incessant des feuilles marquent la limite du domaine humain. Au cœur de ces terres, connues de ses habitants sous le nom de Faerann, règnent les Cours des Tisserands, cousines ancestrales des Flèches. Divisées en quatre Cours saisonnières – Printemps, Été, Automne et Hiver – ces deux grandes nations d'Exilés ne pourraient être plus différentes.

Là où les Flèches ont renié leur don inné de Lien de Vie pour le pervertir en Biomancie, les Tisserands le vénèrent et l'utilisent pour façonner presque tous les aspects de leur culture. Là où les Flèches considèrent Eä comme une étape sacrificielle pour leur retour réussi sur leur Monde d'origine, les Tisserands voient en Eä un don divin et prennent leur devoir de le nourrir et de le protéger avec le plus grand sérieux.

Comme au fil des saisons, le pouvoir de chaque Cour connaît des hauts et des bas. La Cour du Printemps a dominé pendant des siècles, ayant mené la restauration de Faerann après la Chute, le Long Hiver et le Cataclysme. Mais des siècles d'ennui ont terni l'éclat de ses exploits, et les autres Cours s'impatientent. Intrigues et complots se multiplient au sein des Cours, et les manœuvres ont déjà commencé pour déterminer quelle Cour prendra le pouvoir et quel objectif elle poursuivra.

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

Les Faerann : Guerriers des Cours des Tisserands pourront occuper l'un des rôles suivants sur le champ de bataille : [Printemps], [Été], [Automne], [Hiver] ou [Fées].

Wealdkin : Les guerriers des Cours des Tisserands ignorent les pénalités de Terrain Obstacle et de Terrain Difficile.

Peuple féérique : Tant qu'ils se trouvent à moins de 7,5 cm d'un marqueur de floraison, les guerriers féériques acquièrent le rôle de champ de bataille de la saison ascendante en cours du cycle des saisons. Par exemple, durant un tour où l'automne est à l'ascendant, tous les guerriers féériques situés à moins de 7,5 cm d'un marqueur de floraison acquièrent le rôle de champ de bataille d'automne et bénéficient donc du Sil Tafain.

Cycle des Saisons : Au début de la bataille, sélectionnez une Saison parmi les Rôles de champ de bataille d'un Seigneur de guerre de votre bande pour qu'elle soit en Ascendance. Si un Seigneur de guerre possède le Rôle de champ de bataille [Fée], vous choisissez plutôt la Saison qui débutera la bataille en Ascendance. Au début de chaque manche suivante, la Saison progresse dans le cycle suivant, de manière répétitive. La Saison en Ascendance détermine les bonus du Sil Tafain que vos guerriers reçoivent.

→ Printemps → Été → Automne → Hiver →

Le Sil Tafain : La saison en cours du cycle des saisons détermine quels guerriers seront affectés par le Sil Tafain et quel avantage ils recevront. Un guerrier ne bénéficie du Sil Tafain que s'il possède le rôle de champ de bataille de la saison ascendante.

Printemps : +1 Marche

Été : +1 Esquive

Automne : +1 Attaque

Hiver : +1 Résolution

Semer et Récolter : Une fois par activation, lorsqu'un [Personnage] allié élimine un ennemi, placez un marqueur de graine centré directement sous l'emplacement de la base de cet ennemi. Les marqueurs de graine sont représentés par un marqueur d'environ 2,5 cm de diamètre (comme une base d'infanterie) et sont ignorés pour le mouvement et la ligne de vue. Pendant la phase de commandement, tous les marqueurs de graine fleurissent ; remplacez-les par des marqueurs de floraison. Tous les marqueurs de floraison sont retirés à la fin du tour.

Surcroissance : Tous les ennemis situés à moins de 3 pouces de n'importe quel marqueur de floraison doivent relancer tous les jets de bloc de « 1 ».

Tisserands

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) :

Seanchas Sidhe (Gardiens de Crann)
Mhor Sidhe (Chasseurs de Scathach)
Rhun Sidhe (Cavaliers de Sciathan)
Taosidhe (Chevaliers du Wyrd)

Héros :

Mhor Sidhe
Rhun Sidhe
Kiannun
Traqueur

Régiments principaux :

Éclaireurs de Kern
Cavaliers Ciannir
Will o Whisp
Morrowen
Cavalerie Fianna

Régiments restreints :

Chasseurs Scathach
Gardiens Crann
Chevaliers Gemred
Danseurs Scaile
Cavaliers Sciathan
Guerriers Gallowglass
Gardiens Gallowglass
Chevaliers du Wyrd

Monstres :

Coill Draic
Scoth Draic





Seanchas Sidhe

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

Seigneur de guerre :

115 points

Gardiens de Crann

Taille : 2

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

Règles spéciales : Lanceur de sorts 3, Ordre naturel, Domaine verdoyant

Spellcaster 3, Natural Order, Verdant Domain

Maîtres du savoir et sages parmi les leurs, les Seanchas Sidhe ont accompli ce dont les Spires ne peuvent que rêver : canaliser la puissance élémentaire d'Ea directement en tant que lanceurs de sorts.

Ce fut l'un des premiers et des plus grands dons que les Vrais Dragons déversèrent sur les Tisseurs alors qu'ils cherchaient refuge sous leurs ailes.

On sait peu des rites et des rituels que ces personnages par ailleurs sociables doivent accomplir pour obtenir ce don, mais telle est leur influence et leur puissance qu'il n'y a jamais pénurie de jeunes espoirs désireux de partir vers les Cours de l'Hiver et de l'Été où de tels secrets peuvent être maîtrisés.

Options :

Lors de la constitution de votre bande de guerre, les Seanchas Sidhe doivent choisir une Cour saisonnière pour obtenir le rôle sur le champ de bataille et accéder à leurs sorts correspondants : [Été] ou [Hiver].

Règles spéciales uniques :

Ordre naturel : Les guerriers alliés à portée de commandement bénéficient de la règle spéciale Garde du corps.

Domaine verdoyant : (Événement de pioche) Ce [lanceur de sorts] gagne 1 essence pour chaque graine ou marqueur de floraison allié dans la portée de commandement.

Seanches Sidhe



Sorts :

Sécheresse Maléfique

Essence : 2

Capacité de commandement Les guerriers ennemis à portée de commandement considèrent le champ de bataille comme un terrain gênant.

Malédiction Torride

Essence : 3

Action Unique Un ennemi à portée de commandement doit effectuer un test de Résolution pour chaque blessure restante. En cas d'échec, il subit une blessure. Les monstres ne prennent en compte que les blessures restantes dans leur profil actuel !

Dons de la Clairière

Essence : 1

Incantation Lorsqu'un marqueur de graine ami est placé sur le champ de bataille, il fleurit immédiatement.

Gelure Hivernale

Essence : 3

Capacité de Commandement Les guerriers alliés à portée de commandement gagnent les règles spéciales Coup Puissant +1 et Perforation d'armure +1.

Royaume Dormant

Essence : 2

Action unique Remplacez tous les marqueurs de floraison alliés sur le champ de bataille par des marqueurs de graine.

Gelid Gaoth

Essence : 1

Incantation Lorsqu'un ennemi devrait être repoussé, il n'est pas déplacé.



Taosidhe

[Fées], [Infanterie], [Personnage]

Seigneur de guerre :

120 points

Chevaliers Wyrd

Taille : 2

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

Règles spéciales : Sans Peur, Lames mortelles, Sire du Sept, Haut Seigneur

Fearless, Deadly Blades, Sept Sire, Ard Tiarna

Chefs intrépides, gardiens inébranlables et protecteurs bienveillants, les Taosidhe sont l'âme des septs des Tisserands. Chargés de la sécurité et de la prospérité de leur peuple, ces guerriers intrépides protègent le Faerann depuis des siècles. Ne répondant qu'à leurs Mormaers, les Taosidhe possèdent néanmoins le pouvoir de s'adresser aux Reines et à leurs Consorts, arbitres suprêmes du Faerann.

Règles spéciales uniques :

Sire du Sept : Les guerriers alliés à portée de commandement peuvent se déplacer à travers d'autres guerriers alliés pendant leur activation, mais ne doivent pas terminer une action sur un autre guerrier.

Ard Tiarna : (Action unique) Le cycle des saisons progresse immédiatement.

Capacités de commandement :

Seigneur Faerann : Les guerriers [Fae] alliés à portée de commandement sont considérés comme étant à portée d'un marqueur de floraison allié. Ceci confère aux guerriers Fae le rôle de champ de bataille saisonnier de la saison ascendante actuelle, conformément à la règle de l'armée du peuple Fae.

Gardien des liens : Les guerriers alliés à portée de commandement gagnent la règle spéciale Indomptable.

Colère du Royaume : Les guerriers ennemis à portée de commandement sont considérés comme étant à portée d'un marqueur de floraison.



Mhor Sidhe

[Automne], [Infanterie], [Personnage]

Seigneur de guerre ou héros :

105 points

Chasseurs de Scáthach

Taille : 2

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

Règles spéciales : Coup Puissant 1, Flanc, Parade, Récolte, Coup Fatal

Cleave 1, Flank, Parry, Harvest, Reaping Blow

Chaque sept est protégé par plusieurs bandes de guerriers Fianna. Chaque bande est commandée par un Mhor, élu par ses troupes. Intrépides, féroces et rapides, ces guerriers incarnent les idéaux martiaux des Cours des Tisserands, menant leurs jeunes recrues au combat, en quête de gloire et de reconnaissance auprès des Reines et des Consorts.

Règles spéciales uniques :

Récolte : Lorsque ce [Personnage] tue un ennemi, placez un marqueur de floraison au lieu d'un marqueur de graine.

Coup fatal : Lors des actions de combat, ce [Personnage] obtient la règle spéciale Frappes parfaites lorsqu'il cible un ennemi blessé.

Capacités de commandement :

Embuscade : Les guerriers alliés à portée de commandement gagnent la règle spéciale Opportuniste.

Prospérité : Les guerriers alliés à portée de commandement gagnent la règle spéciale Contre-attaque.



Rhun Sidhe

[Printemps], [Infanterie], [Personnage]

Seigneur de guerre ou héros

110 points

Cavaliers Sciathan

Taille : 2

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

Règles spéciales : Esquive, Flèches Vivantes, Bloomshot, Barrage 3 (12"), Tir Assuré

Dodge, Living Arrows, Bloomshot, Barrage 3 (12"), Sureshot

Les clans des Tisserands fonctionnent selon une structure totalement différente de celle, formalisée et souvent labyrinthique, des Cours Saisonnières. Le leadership s'acquiert par la reconnaissance, un processus égalitaire qui leur a été profitable pendant des siècles.

Tirant leur nom des habitations communautaires de leur peuple, les Sidhe – chefs – sont chargés de la sécurité de leur tribu. Les Rhun Sidhe sont les yeux et les oreilles de leur peuple ; choisis parmi les meilleurs bûcherons et tireurs d'élite de leur tribu, ils ont pour mission de déceler les dangers avant qu'ils n'atteignent la tribu.

Lorsqu'ils frappent, ils le font soudainement et avec férocité, utilisant leur connaissance supérieure du terrain pour aider leur peuple au combat.

Règles spéciales uniques :

Flèches vivantes : lors des actions de volée, ce [personnage] obtient la règle spéciale Tir précis lorsqu'il cible un ennemi blessé.

Bloomshot : (Action de volée unique) Sélectionnez une graine ou un marqueur de floraison allié à moins de 30 cm et en ligne de mire ; tous les ennemis à portée de 3 pouces de ce marqueur subissent 1 impact ; s'il s'agit d'un marqueur Bloom, il subit 2 impacts. Une fois tous les impacts résolus, retirez le marqueur.

Capacités de commandement :

Gardien de la clairière : Les guerriers alliés à portée de commandement bénéficient de la règle spéciale « Volée rapide ».

Ruse du chasseur : Les guerriers alliés à portée de commandement obtiennent la règle spéciale Insaisissable.



Kiannun Stalker

[Fées], [Infanterie], [Personnage]

Héros

75 points

Taille : 2

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

Règles spéciales : Dodge, Vanguard, Eclaireur du Sept, Barrage 2 (12")

Dodge, Vanguard, Sept Scouts, Barrage 2 (12")

Reste à révéler...



Règles spéciales uniques :

Éclaireurs du Sept : Les guerriers [Fae] alliés à portée de commandement gagnent la règle spéciale Agile.

Capacités de commandement :

Sentinelles des bois : Chaque fois qu'un ennemi termine une action de marche engagée avec un guerrier [**Fae**] allié à portée de commandement, cet ennemi subit 1 coup.



Kern Skirmishers

[Fées], [Infanterie]

Recrutement : 4 guerriers

90/25 Points

Principal

Taille : 2

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

Règles spéciales : Dodge, Vanguard, Barrage 1 (12")

Dodge, Vanguard, Barrage 1 (12")

Options : Chef15 points
Guerrier supplémentaire25 points

Les escarmoucheurs Kern forment l'ossature de la plupart des forces des Tisseurs. Issus des vastes clans des Cours des Tisseurs, ces guerriers aguerris, aussi redoutables à l'arc qu'à l'épée, savent exploiter la moindre brèche dans les lignes ennemies. Ils peuvent aussi bien rester en retrait et cribler l'ennemi de flèches à pointe de graines que se précipiter pour exploiter les ouvertures créées par la fougue des forces des Tisseurs.



Will-O-Wisps

[Fée], [Brute]

Recrutement : 1 guerrier

45/40 Points

Principal

Taille : 3

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
6	0	1	3	4	1	1	1	3

Règles spéciales : Explosion fatale 3, Essaim, Vol, Sauvage, Voile fongique, Spores pleureuses

Lethal Demise 3, Swarm, Fly, Feral, Fungal Veil, Weeping Spores

Options : Guerrier supplémentaire40 points

Le but le plus important, et peut-être le plus dangereux, des Cours des Tisserands est de faire d'Ea un paradis, un royaume onirique où tous les aspects de la vie fonctionnent en parfaite harmonie.

L'éveil du Murmure a inauguré une nouvelle ère à cet égard, mais bien avant l'émergence de cette conscience, les feux follets dansaient dans les clairières et les marais de Faerann. Non dotés de conscience, mais manifestement animés d'une mission, ces êtres sont considérés comme protecteurs de la forêt.

Lorsque le danger survient, ils s'y précipitent, leurs tentacules enroulés et leurs vapeurs nocives entravant l'ennemi tandis que les tisserands restent parfaitement sereins, comme s'ils savaient ce qu'est le corps étranger et qui sont leurs alliés.

Règles spéciales uniques :

Voile fongique : Les guerriers alliés ignorent ce guerrier pour déterminer la ligne de vue. Les actions de volée alliées qui établissent une ligne de vue à travers ce guerrier bénéficient de la règle spéciale Tir mortel.

Spores Pleureuses: Lorsque ce guerrier est tué, placez un marqueur de graine centré à l'endroit où il a été tué.



Morrowen

[Printemps], [Infanterie]

Recrutement : 4 guerriers

105/30 Points

Principal

Taille : 2

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

Règles spéciales : Phalange, Soutien, Coup Puissant 1, Inconscient, Force de la nature, Esprit de ruche

Phalanx, Support, Cleave 1, Oblivious, Force of Nature, Hive Mind

Options : Chef20 points
Guerrier supplémentaire30 points

Toutes les Cours se méfient des Morrowen et de leurs Reines-Ruches, même Spring, leurs suzerains. Se soumettre à la Ruche et renoncer à sa volonté et à son individualité n'est pas une décision prise à la légère, mais le réconfort qu'offre l'étreinte étrangère de la Ruche a attiré aussi bien ceux qui sont accablés par le chagrin ou l'ennui que ceux qui sont séduits par l'idéal d'une société parfaitement égalitaire.

Dans les moments les plus désespérés, certains individus peuvent rejoindre les rangs des Morrowen pour protéger leurs proches. Leurs délicats traits elfiques sont alors emprisonnés dans une armure chitineuse grossière, un « don » de leurs partenaires liés à vie. Leur dévouement total à la cause, associé à un mépris absolu de soi-même, fait des Morrowen des guerriers terrifiants sur le champ de bataille, même avec un entraînement minimal.

Leur conscience collective permet à une formation de Morrowen de réagir à l'unisson aux menaces sur le champ de bataille, leur conférant une cohésion et une discipline que d'autres unités ne peuvent espérer égaler.

Règles spéciales uniques :

Force de la nature : Tant que le printemps est à l'ascendant, ce guerrier gagne la règle spéciale Intrépide.

Esprit de ruche : Ce guerrier est toujours considéré comme étant à portée de commandement de vos seigneurs de guerre.



Ciannir Riders

[Fées], [Cavalerie]

Recrutement : 1 guerrier

60/70 points

Principal

Taille : 3

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

Règles spéciales : Insaisissable, Mouche, Ruée de vent, Barrage 2 (30 cm), Perforant 1

Elusive, Fly, Gale Rush, Barrage 2 (12"), Armor Piercing 1

Options : Chef20 points
Guerrier supplémentaire70 points

Règles spéciales uniques :

Charge du vent : Chaque fois que ce guerrier tue un ennemi avec une action de volée, il peut immédiatement effectuer une action de marche gratuite.

Les papillons de nuit de Lunopeth furent apprivoisés et enchaînés il y a des millénaires par les Cours des Tisserands. De longues lignées de ces insectes nocturnes sont liées à vie aux tisserands depuis si longtemps qu'elles font désormais partie intégrante de leur société.

Le terrain accidenté et vertical des Domaines des Tisserands se prête bien aux montures volantes. Leurs corps fragiles ne supportent pas les rigueurs du combat, mais les Tisserands ont compensé ce défaut en équipant leurs cavaliers d'armes à distance.

Les Cavaliers Sciathans partent au combat armés d'arbalètes ingénieusement conçues qu'ils peuvent utiliser en vol, harcelant l'ennemi sans s'exposer au danger.



Cavalerie Fianna

[Fées], [Cavalerie]

Recrutement : 1 guerrier

70/75 points

Principal

Taille : 3

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

Règles spéciales : Impact 1, Flanc, Avant-garde, Opportuniste, Féth Fíada, Prédateur naturel

Impact 1, Flank, Vanguard, Opportunist, Féth Fíada, Natural Predator

Options : Leader20 points
Guerrier supplémentaire75 points

Règles spéciales uniques :

Féth Fíada : Lorsqu'il est obscurci, ce guerrier ne peut pas être ciblé par des actions de volée.

Prédateur naturel : Lorsqu'il se trouve sur un terrain zonal, ce guerrier est considéré comme étant à portée d'un marqueur de floraison allié.

La nature singulière de la noblesse et de la royauté dans les Cours des Tisserands est étroitement liée à la nature éternelle du souverain de chaque Cour et de son épouse. La cavalerie Fianna est en définitive composée des descendants de ceux qui bénéficiaient des faveurs de ces puissants souverains, dont le patronage est suffisamment puissant et influent pour se perpétuer de génération en génération.

Poussés et financés à l'excès par leur héritage, ils chevauchent souvent les créatures les plus exotiques et hybrides au combat, s'abattant sur les ennemis des Faerann comme un éclair tombant d'un ciel clair.



Chevalier Wyrd

[Cavalerie]

Recrutement : 1 guerrier

95/110 points

Restreint

Taille : 3

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

Règles spéciales : Impact 1, Brutal, Inflexible, Flaith Laoch, Vaillance, Barrage 1 (8"), Tir Précis

Impact 1, Brutal, Unyielding, Flaith Laoch, Gallantry, Barrage 1 (8"), Precise Shot

Options : Chef25 points

Guerrier supplémentaire110 points

La nature singulière de la noblesse et de la royauté dans les Cours des Tisserands est étroitement liée à l'éternité du souverain de chaque Cour et de son Consort. Les Chevaliers du Destin sont les représentants itinérants et les gardes armés des Cours elles-mêmes.

Délaissant les jeux et les embuscades de leurs jeunes congénères non alignés, les Chevaliers du Destin préfèrent galoper directement dans la bataille, comptant sur les bénédictions de leur Cour et les dons de la forêt pour semer le chaos parmi leurs ennemis désignés.

Options :

Lors de la constitution de votre bande, choisissez l'une des cours suivantes pour recruter vos chevaliers Wyrd. Les guerriers de ce régiment acquièrent le rôle sélectionné sur le champ de bataille : **[Printemps]**, **[Été]**, **[Automne]** ou **[Hiver]**.

Règles spéciales uniques :

Flaith Laoch : Les guerriers de ce régiment bénéficient de la règle spéciale suivante, correspondant à leur rôle sur le champ de bataille de la Cour :

[Printemps] - Régénération

[Été] - Déferlement

[Automne] - Terrifiant

[Hiver] - Effroyable

Vaillance : Ce guerrier peut effectuer une action de volée gratuite durant son activation. Un guerrier ne peut pas effectuer la même action plusieurs fois au cours d'une même activation.



Chasseur Scathach

[Automne], [Infanterie]

Recrutement : 4 guerriers

135/35 Points

Restreint

Taille : 2

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

Règles spéciales : Lames mortelles, Rafale, Flanc, Frappes en essaim, Crypsis

Deadly Blades, Flurry, Flank, Swarming Strikes, Crypsis

Options : Leader20 points

Guerrier supplémentaire35 points

Règles spéciales uniques :

Frappes en essaim : Tant que l'Automne est en Ascendance, ce Guerrier gagne la règle spéciale Coups implacables.

Crypsis : Tant qu'il se trouve à portée d'un marqueur de floraison allié, ce guerrier ne peut pas être ciblé par des actions de volée.

L'exubérance naturelle du printemps a été tempérée par les excès de l'été, et l'automne vient opérer une sélection rigoureuse afin que la profondeur de l'hiver puisse s'installer sans encombre.

Incarnant les valeurs de l'automne, les Chasseresses de Scáthach annoncent la fin du cycle. Chasseuses rusées et patientes, elles savent exploiter la moindre distraction, le moindre abri pour surprendre leur ennemi.

Une fois à portée, ils frappent avec une férocité que leur grâce naturelle dissimule, abattant leur ennemi surpris avec une efficacité impitoyable avant de disparaître à nouveau, se cachant dans le chaos de la bataille à la recherche de leur prochaine cible.



Gardes Crann

[Fée], [Brute]

Recrutement : 1 guerrier

90/100 points

Restreint

Taille : 3

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	0	2	4	6	2	3	0	3

Règles spéciales : Bouclier, Pavois, Coups implacables, Enracinement, Branches verdoyantes

Shield, Pavise, Relentless Blows, Take Root, Verdant Boughs

Options : Guerrier supplémentaire100 points

Règles spéciales uniques :

Enracinement : Jusqu'à ce que ce guerrier s'active pendant un tour, ce guerrier gagne la règle spéciale Bastion.

Branches verdoyantes : Les guerriers (alliés et ennemis) situés à moins de 2,5 cm de ce guerrier sont considérés comme étant à portée d'un marqueur de floraison.

Les mortels affirment depuis longtemps qu'il est difficile de distinguer où s'arrête la Forêt et où commence le Monde des Tisseuses. Les Gardiens de Crann en sont peut-être l'incarnation la plus frappante.

Il ne s'agit pas de Tisserands liés à la vie, mais plutôt d'arbres réels éveillés par le Murmure, une conscience collective de la Forêt forgée par ces Tisserands qui mettent volontairement fin à leurs jours en raison de la douleur, de l'épuisement ou de la vieillesse, en s'inhumant dans ses branches vivantes.

Dépourvus d'organes et puisant directement dans le pouvoir des Faerann, ces guerriers massifs sont quasiment invincibles.



Guerriers Gallowglass

[Fée], [Brute]

Recrutement : 1 guerrier

115/130 points

Restreint

Taille : 3

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	1	3	4	5	3	4	0	4

Règles spéciales : Juggernaut, Intrépide, Chasseur de démons,
Coup Puissant 3, Garde du bosquet

Juggernaut, Fearless, Fiend Hunter, Cleave 3, Grove Guard

Options : Guerrier supplémentaire130 points

Règles spéciales uniques :

Garde du Bosquet : Tant qu'il se trouve à portée d'un marqueur de floraison allié, ce guerrier gagne la règle spéciale Châtiment.

Nés aux origines de la culture des Tisseurs, les Guerriers de Gallowglass sont une rareté parmi les forces des Tisseurs, des êtres élevés et éveillés par la Liaison de Vie. Leur but, depuis la nuit des temps, est unique : déchaîner une violence implacable contre l'ennemi.

Les guerriers de Gallowglass n'existent que pour semer le sang et le chaos sur le champ de bataille, un rôle qu'ils ont forgé et cultivé depuis des millénaires.



Gardiens Gallowglass

[Fée], [Brute]

Recrutement : 1 guerrier

110/125 points

Restreint

Taille : 3

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	2	2	3	5	3	4	0	4

Règles spéciales : Juggernaut, Discipline de fer, Coup

Puissant 1, Barrage 2 (8"), Perforation
d'armure 2, Catapulte Ciaróg

Juggernaut, Iron Discipline, Cleave 1, Barrage 2 (8"), Armor
Piercing 2, Ciaróg Catapult

Options : Guerrier supplémentaire125 points

Règles spéciales uniques :

Catapulte Ciaróg : (Action de volée unique) Placez un marqueur de graine entièrement à moins de 20 cm de ce guerrier. Tous les guerriers (alliés et ennemis) à moins de 8 cm de ce marqueur subissent 1 coup. Si des ennemis sont tués par ces coups, le marqueur de graine est immédiatement remplacé par un marqueur de floraison.

Nés de la sanglante guerre civile qui a déchiré les forces des Tisseurs après le Schisme, les Gardiens de Gallowglass sont déployés dans des lieux sensibles afin de dissuader les intrus. Entraînés au combat à distance, leur riposte est déclenchée par le nombre d'envahisseurs pénétrant sur le domaine des Faerann. Déchaînant des masses de terre et de pierre, les Gardiens de Gallowglass sèment la désolation sur le champ de bataille. À l'impact de leurs projectiles, une végétation luxuriante jaillit, arrosée du sang de tous ceux qu'ils ont écrasés.



Chevaliers Gemred

[Hiver], [Cavalerie]

Recrutement : 1 guerrier

135/150 points

Restreint

Taille : 3

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
7	1	3	4	5	3	3	0	5

Règles spéciales : Impact 2, Brutal, Coup Puissant 2,
Inarrétable, Redoutable, Givre, Glagid
Arrogance

Impact 2, Brutal, Cleave 2, Unstoppable, Fearsome,
Hoarfrost, Frigid Arrogance

Options : Chef30 points

Guerrier supplémentaire150 points

Règles spéciales uniques :

Givre : Tant que l'Hiver est en Ascendant, ce Guerrier gagne la règle spéciale Endurci.

Arrogance glaciale : (Événement de tirage) Ce guerrier peut immédiatement exécuter la capacité de commande de duel comme s'il était un [Personnage].

Beaucoup ne voient en la Cour de l'Hiver que l'arrogance, la cruauté et la brutalité. D'autres affirment que l'Hiver est tel qu'il doit être : froid, impitoyable et dur.

Les Chevaliers de Gemred gardent les frontières désolées du nord de Faerann en si petit nombre qu'ils incarnent à la perfection tous ces traits : cruauté, brutalité, froideur, impitoyabilité et dureté. Leur arrogance découle simplement de leur terrifiante efficacité.



Danseur Scaile

[Été], [Brute]

Recrutement : 1 guerrier

110/120 points

Restreint

Taille : 3

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

Règles spéciales : Parade, Frappes Fulgurantes, Vol, Frappes parfaites, Coup de foudre, Fouet épineux

Parry, Quicksilver Strikes, Fly, Flawless Strikes, Heat of the Moment, Thorned Lash

Options : Chef25 points

Guerrier supplémentaire120 points

Règles spéciales uniques :

Coup de foudre : Lorsque l'été est à l'Ascendant, ce guerrier gagne la règle spéciale Épuisement.

Fouet épineux : Les ennemis engagés avec ce guerrier ne bénéficient d'aucun avantage de la règle spéciale Bouclier.

Parmi les innombrables formes de guerre et de violence qui règnent à la Cour de l'Été, les Danseuses Scaile se distinguent par leur beauté... et leur dangerosité. Leurs ailes irisées, leurs yeux composés, leurs réflexes surnaturels et leurs épées semblables à des fouets s'unissent en une démonstration mortelle de prouesse acrobatique, donnant l'illusion qu'elles dansent parmi leurs ennemis plutôt que de les combattre. La traînée de destruction rouge qu'elles laissent derrière elles dément cette illusion.



Cavaliers Sciathan

[Fées], [Cavalerie]

Recrutement : 1 guerrier

70/80 points

Restreint

Taille : 3

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

Règles spéciales : Insaisissable, Vol, Gousses flétries, Barrage 3 (15 cm), Tir mortel

Elusive, Fly, Blighted Pods, Barrage 3 (6"), Deadly Shot

Options : Chef20 points

Guerrier supplémentaire80 points

Règles spéciales uniques :

Capsules corrompues : Avant d'effectuer une action de repositionnement, tous les ennemis à portée d'engagement subissent 2 coups.

Les papillons de nuit de Lunopeth furent apprivoisés et enchaînés il y a des millénaires par les Cours des Tisserands. De longues lignées de ces insectes nocturnes sont liées à vie aux tisserands depuis si longtemps qu'elles font désormais partie intégrante de leur société.

Le terrain accidenté et vertical des Domaines des Tisseurs se prête bien aux montures volantes. Leurs corps fragiles ne supportent pas les rigueurs du combat, mais les Tisseurs ont compensé ce défaut en équipant leurs cavaliers d'armes à distance.

Les Cavaliers Sciathans partent au combat armés d'arbalètes ingénieusement conçues qu'ils peuvent utiliser en vol, harcelant l'ennemi sans s'exposer au danger.

Les Cavaliers Sciathan, quant à eux, lancent sur l'ennemi des gousses toxiques de graines éveillées, équipés pour se protéger de l'inévitable maladresse lorsqu'ils projettent leur cargaison mortelle, à l'aide de leurs gants incurvés, au cœur des rangs ennemis.



Coill Draic

[Fée], [Monstre]

Monstre

275 points

Taille : 5

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

Règles spéciales : Coup Puissant 3, Vol, Terreur, Souffle viridien, Gardien du royaume boisé, Barrage 6 (8"), Feu torrentiel

Cleave 3, Fly, Dread, Viridian Breath, Keeper of the Wooded Realm, Barrage 6 (8"), Torrential Fire

Les Draics de Coill sont des créatures distantes et solitaires qui ont hérité des anciens dragons une intelligence froide et un savoir immense. Bien que fragmentaire et complexe, leur connaissance de Faerann et de son histoire est sans égale. Fiers et inflexibles, les Draics de Coill peuvent être recrutés pour la défense de Faerann, surtout si leur domaine est menacé, contrairement aux Draics d'Écosse, plus naïfs, qu'il faut amadouer et tromper pour les entraîner au combat.

Règles spéciales uniques :

Souffle viridien : (Action de volée unique) L'ennemi ciblé à moins de 20 cm et tous les autres guerriers ennemis à moins de 8 cm de la cible subissent 2 touches avec la règle spéciale Feu torrentiel. Tous les guerriers alliés à moins de 8 cm de la cible récupèrent 1 PV.

Gardien du Royaume Boisé : (Événement de pioche) Tous les marqueurs de graine alliés à portée de commandement peuvent fleurir immédiatement.

Coill Draic blessé

[Fée], [Monstre]

Taille : 5

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

Règles spéciales : Coup Puissant 2, Terreur, Souffle viridien,
Gardien du royaume boisé, Barrage 5 (8"),
Feu torrentiel

Règles spéciales uniques :

Souffle viridien : (Action de volée unique) L'ennemi ciblé à moins de 20 cm et tous les autres guerriers ennemis à moins de 8 cm de la cible subissent 2 touches avec la règle spéciale Feu torrentiel. Tous les guerriers alliés à moins de 8 cm de la cible récupèrent 1 PV.

Gardien du Royaume Boisé : (Événement de pioche) Tous les marqueurs de graine alliés à portée de commandement peuvent fleurir immédiatement.





Scoth Draic

[Printemps], [Monstre]

Monstre

265 points

Taille : 5

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
8	0	3	6	7	3	2	2	5

Règles spéciales : Coup Puissant 3, vol, Sauvage, Terrifiant, Vaisseau verdoyant, Croissance rampante

Cleave 3, Fly, Feral, Terrifying, Verdant Vessel, Rampant Growth

Les Cours des Tisserands se souviennent des Jours de Feu et de Cendre, où les cieux tremblèrent, les montagnes s'écroulèrent et les Dweghom s'élevèrent pour une tout autre raison : ce jour-là, les Vrais Dragons disparurent. À leur place apparurent les Draics... d'étranges dracoformes nées de la force vitale même des Ferann, façonnées par... quelque chose.

Les Scotth Draci sont des créatures de vie pure et de renouveau ; leur simple présence éveille la terre et la végétation environnantes. Dépourvus de plus d'intelligence qu'un chiot, ils partagent leur curiosité et leur espièglerie, vivant souvent en groupe familial élargi. Leurs dons servent à améliorer les récoltes et à façonner les arbres eux-mêmes en demeures.

Règles spéciales uniques :

Vaisseau verdoyant : Chaque fois que ce [Monstre] subit des Blessures, vous pouvez immédiatement Placer un seul Marqueur de Graine n'importe où entièrement dans la Portée de Commandement de ce [Monstre].

Vous ne pouvez placer qu'un seul marqueur de graine par action.

Croissance effrénée : Chaque fois qu'une graine amicale à portée de commande fleurit, ce [Monstre] récupère immédiatement 1 PV.

Scoth Draic blessé

[Printemps], [Monstre]

Taille : 5

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
7	0	3	8	5	2	2	1	5

Règles spéciales : Coup Puissant 2, Régénération, Sauvage,
Explosion fatale 2, Terrifiant, Vaisseau
verdoyant, Croissance exubérante

Règles spéciales uniques :

Vaisseau verdoyant : Chaque fois que ce [Monstre] subit des Blessures, vous pouvez immédiatement Placer un seul Marqueur de Graine n'importe où entièrement dans la Portée de Commandement de ce [Monstre].

Vous ne pouvez placer qu'un seul marqueur de graine par action.

Croissance effrénée : Chaque fois qu'une graine amicale à portée de commande fleurit, ce [Monstre] récupère immédiatement 1 PV.



Adaptations



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.

Grande recherche : 25 points

Après que ce **[Personnage]** a effectué une action de combat, si des guerriers ennemis ont été tués, vous pouvez immédiatement ressusciter un guerrier tué durant ce tour et appartenant à n'importe quel régiment allié. Le guerrier ressuscité doit être placé entièrement à portée de commandement d'un autre guerrier de son régiment et ne doit avoir qu'une seule blessure restante. Le guerrier ressuscité peut être activé normalement durant ce tour.

Aspect de Cernunnos : 15 points

Ce **[Personnage]** gagne les règles spéciales Féroce, Soif de sang et Ténacité.

Arboriste : 25 points.

Ce **[Personnage]** est un porte-étendard. Les guerriers alliés à portée de commandement sont considérés comme étant en terrain obscurcissant.

Sept Seneschal : Seigneur de guerre : 30 points.

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

Branches verdoyantes : Les guerriers (alliés et ennemis) situés à moins de 2,5 cm de ce guerrier sont considérés comme étant à portée d'un marqueur de floraison.



Adaptations



Tous

Descendant de la Cour : 20 points

Ce [Personnage] bénéficie toujours du Sil Tafain, quelle que soit la saison ascendante.

Horticulteur : 5 points

Lorsque ce [Personnage] est tué, placez un marqueur de graine centré à l'endroit où il a été tué.

Volonté d'Uaithne : 30 points (Seigneur de guerre uniquement).

Une fois par partie, au lieu de progresser dans la Saison, vous pouvez choisir immédiatement la Saison en Ascendance. Le Cycle des Saisons se poursuit à partir de la Saison choisie pour le reste de la Bataille.

Sentinelles de la Clairière : 20 points (Chef uniquement).

Les guerriers alliés de ce régiment à portée de commandement bénéficient de la règle spéciale Bravoure.

Marcheur des bois : 10 points

Ce [Personnage] gagne l'action suivante :

Évanescence : (Action de marche unique) Placez ce guerrier entièrement à moins de 3 pouces d'une floraison dans la portée de commandement.



Adaptations



Printemps

Peau d'Hircyne : 20 points

Ce [Personnage] gagne la règle spéciale Régénération.

Carquois viridien : 15 points

Ce [Personnage] gagne la règle spéciale Tir de graine :

Tir de graine : (Événement de pioche) Placez un marqueur de graine dans la zone de commande.



Adaptations



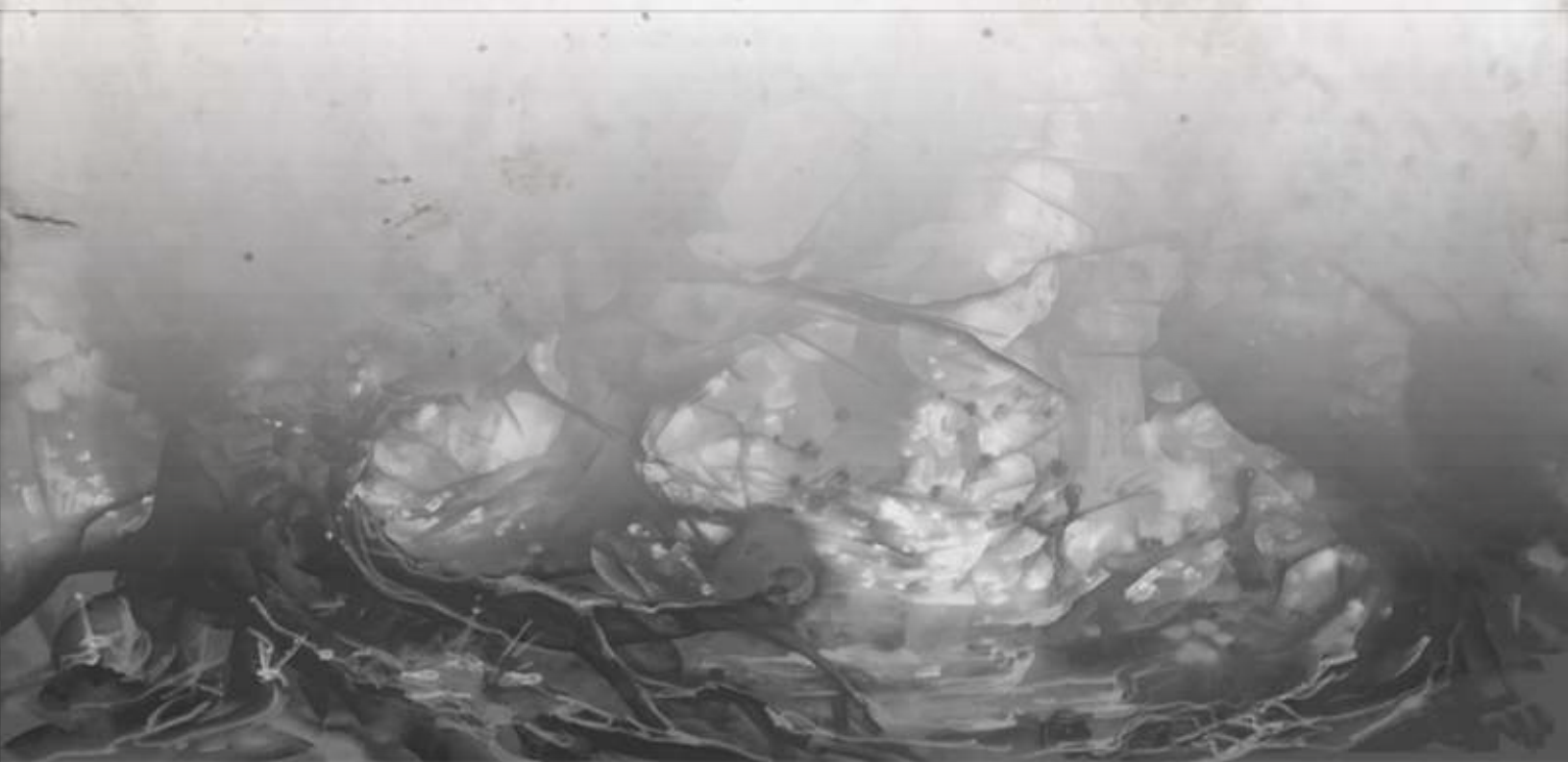
Eté

Cape de Glamour : 20 points

Les ennemis qui ciblent ce **[Personnage]** avec des actions de Clash ou de Volée ne bénéficient jamais de l'effet Visée ! ou Inspirée !

Visage brûlant : 10 points.

Ce **[Personnage]** gagne Aura de mort 1. Tant que l'Été est en Ascendance, gagnez Aura de Mort 2 à la place.



Adaptations



Automne

Faux chantante : 25 points

Lorsqu'il effectue des actions de choc, ce **[personnage]** gagne la règle spéciale Coup Puissant +X, où X est égal au nombre de marqueurs de blessure sur l'ennemi ciblé.

Cri de la Banshee : 20 points

Les ennemis à portée de commandement doivent relancer tous les tests de Résolution de « 1 ».



Adaptations



Hivers

Chrysalide cristalline : 30 points

Ce [personnage] gagne +1 en défense.

Gardien des glaces : 15 points

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

