

Sommaire.

Sommaire.....	1
Liste des coûts des combattants individuels.....	2
Liste des coûts des Champions.....	3
Informations sur le royaume d'Alahan.....	4
Profils détaillés des troupiers.....	5
Profils détaillés des Champions guerriers.....	10
Profils détaillés des Magiciens.....	15
Profils détaillés des Fidèles.....	19
Profils détaillés des Seigneurs de bataille.....	20
Liste des artefacts réservés aux combattants d'Alahan.....	24
Liste des miracles réservés aux combattants d'Alahan.....	26
Liste des miracles du culte d'Arīn.....	27
Liste des sortilèges de la voie du Circæus (lumineux).....	28
Liste des sortilèges de la voie de l'Hermétisme.....	32
Faction : Kallienne.....	36
Faction : Algérande.....	38
Faction : Allmoon.....	40
Faction : Daneran.....	42
Faction : Doriman.....	44
Faction : Icquor.....	46
Faction : Laverne.....	48
Faction : Luishana.....	50
Faction : Manilia.....	52

Liste des coûts des combattants individuels.

Agent de la Chimère (A) : 33PA.
Agent de la Chimère (B) : 34PA.
Archer : 10PA.
Archer d'Icquor : 13PA.
Baliste (A, B & C) : 80PA.
Barde (A) : 32PA.
Barde (B) : 30PA.
Barde sur destrier : 65PA.
Chevalier : 78PA.
Chevalier errant : 52PA.
Disciple d'Azël : 34PA.
Écuyer : 7PA.
Faucheur : 18PA.
Faucheur de Doriman : 23PA.
Fauconnier : 25PA.
Garde (épée à une main & lance ou masse) : 11PA.
Garde (pic de guerre) : 12PA.
Garde royal (A) : 43PA.
Garde royal (B) : 47PA.
Héraut d'Arin : 25PA.
Joueur d'épée : 13PA.
Lancier : 9PA.
Messager (Icquor) : 38PA.
Messager (Luishana) : 40PA.
Musicien (A) : 11PA.
Musicien (B) et Porte-étendard : 12PA.
Musicien et Porte-étendard garde royal : 54PA.
Musicien et Porte-étendard joueur d'épée : 20PA.
Musicien et Porte-étendard paladin : 28PA.
Musicien et Porte-étendard sur destrier : 86PA.
Paladin (A) : 20PA.
Paladin (B & D) : 22PA.
Paladin (C) : 23PA.
Paladin (E) : 24PA.
Paladin (F) : 25PA.
Paladin de Doriman (A) : 28PA.
Paladin de Doriman (B) : 30PA.
Paladin de Doriman (C) : 31PA.
Porte-bannière d'Urland : 39PA.
Porte-étendard royal : 29PA.
Pythie : 41PA.
Serviteur de la Chimère : 35PA.
Sicaire royal : 31PA.
Valkyrie (A) : 13PA.
Valkyrie (B) : 15PA.
Vengeur : 23PA.
Vétéran (épée) : 15PA.
Vétéran (lance ou masse) : 16PA.
Vétéran (pic de guerre) : 17PA.

Liste des coûts des Champions.

Agonn (I) : 45PA.
Agonn (II) : 61PA.
Alahel : 53PA.
Aldenys : 72PA.
Arakan (I) : 65PA.
Arakan (II) : 99PA.
Caelia : 120PA.
La Chimère (I & II), la messagère de Lumière : 650PA.
Danil : 77PA.
Dragan : 168PA.
Gdraan Dinasyn : 108PA.
Iris : 67PA.
Kelgar (I) : 123PA.
Kelgar (II) : 124PA.
Kelgar (III) : 126PA.
Kerlhann : 73PA.
Léodan : 81PA.
La Lionne rousse (I) : 79PA.
La Lionne rousse (II) : 80PA.
La Lionne rousse (III) : 83PA.
La Lionne rousse (IV) : 103PA.
La Lionne rousse (V) : 104PA.
La Lionne rousse (VI) : 107PA.
La Lionne rousse (VII) : 141PA.
La Lionne rousse (VIII) : 148PA.
Logren (I) : 71PA.
Logren (II) : 73PA.
Logren (III) : 75PA.
Lysa : 60PA.
Méliador (I) : 85PA.
Méliador (II) : 120PA.
Migaïl : 47PA.
Mirvilis (I, II & III), baron d'Allmoon: 161PA.
Mirvilis (IV, V & VI), chevalier de la Lumière : 235PA.
Misan (I) : 28PA.
Misan (II) : 38PA.
Phidias (I) : 64PA.
Phidias (II) : 66PA.
Phidias (III) : 68PA.
Phidias (IV) : 102PA.
Phidias (V) : 103PA.
Phidias (VI) : 106PA.
Sardar (I) : 39PA.
Sardar (II) : 85PA.
Telima : 36PA.
Trys : 84PA.
Valdenar (I) : 330PA.
Valdenar (II) : 333PA.
Valdenar (III) : 336PA.
Yrina : 70PA.

Informations sur le royaume d'Alahan.

L'Élément de prédilection des magiciens d'Alahan est la **Lumière**.

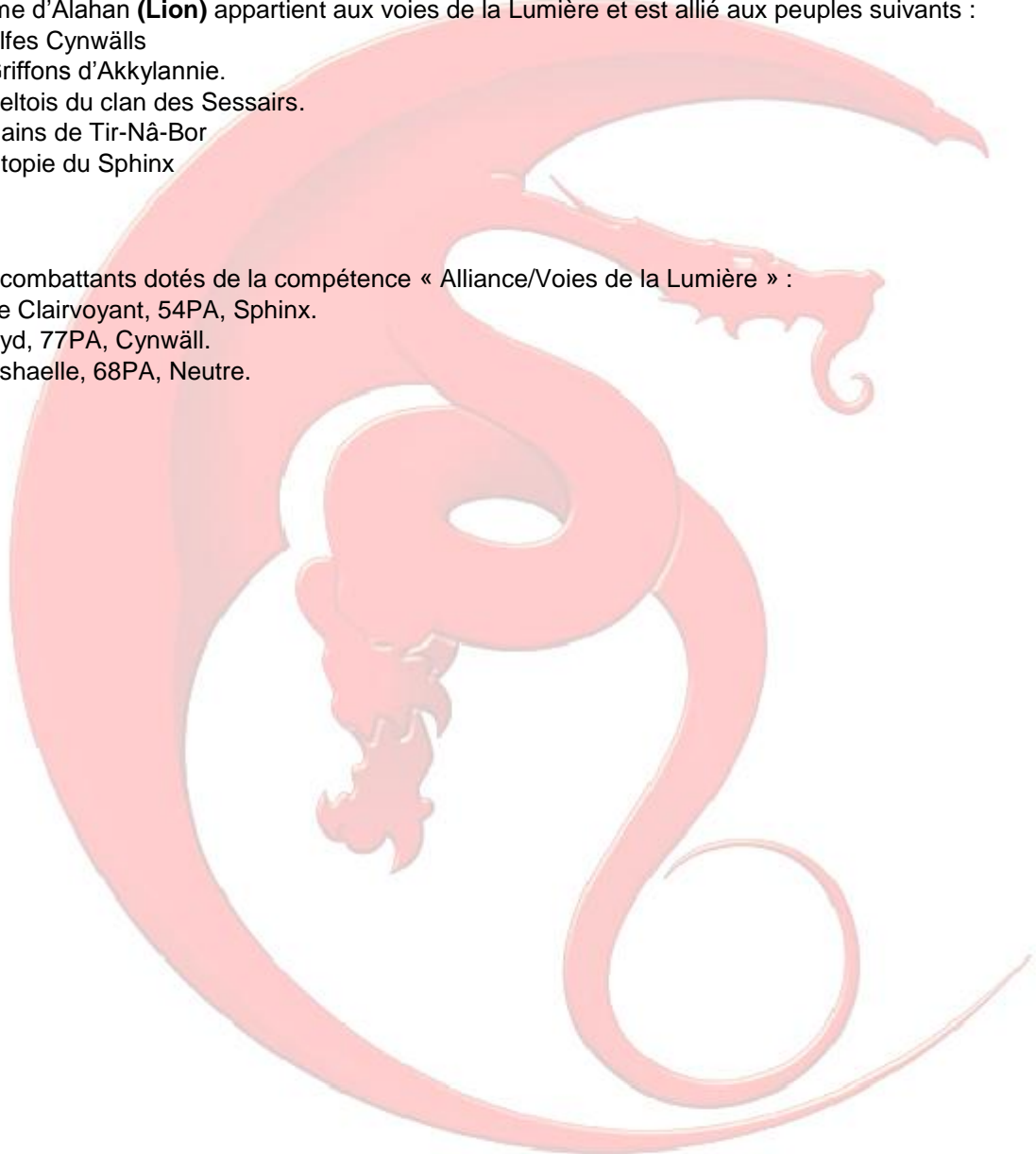
L'Élément interdit aux magiciens d'Alahan est les **Ténèbres**.

Le royaume d'Alahan (**Lion**) appartient aux voies de la Lumière et est allié aux peuples suivants :

- Elfes Cynwälls
- Griffons d'Akkylannie.
- Keltois du clan des Sessairs.
- Nains de Tir-Nâ-Bor
- Utopie du Sphinx

Liste des combattants dotés de la compétence « Alliance/Voies de la Lumière » :

- Le Clairvoyant, 54PA, Sphinx.
- Syd, 77PA, Cynwäll.
- Yshaille, 68PA, Neutre.



Profils détaillés des troupiers.

Archer.

10 - 2 - 2/2 - 2/4 - 4/2

TIR=3 ; Arc long : FOR3, 20/40/60.

Bravoure.

Régulier d'Alahan. Taille moyenne.

10 PA

Archer d'lcquor.

10 - 2 - 2/2 - 2/4 - 4/2

TIR=3 ; Arc d'lcquor : FOR4, 25/45/65.

Bravoure, Rechargement rapide/1.

Régulier d'Alahan. Taille moyenne.

13 PA

Baliste (A).

10 - 3 - 2/2 - 2/7 - 6/3

TIR=3

Bravoure, Artificier/1, Immobile/2, Inaltérable,

Mécanicien/4, Structure/6, Tueur né.

(Immunité/Sonné, Inébranlable)

Machine de guerre d'Alahan. Grande taille.

Munitions de baliste.

80PA

Baliste (B).

10 - 3 - 2/2 - 2/7 - 6/3

TIR=3

Bravoure, Immobile/2, Inaltérable, Mécanicien/4,

Sapeur/5, Structure/6, Tueur né.

(Immunité/Sonné, Inébranlable)

Machine de guerre d'Alahan. Grande taille.

Munitions de baliste.

80PA

Baliste (C).

10 - 3 - 2/2 - 2/7 - 6/3

TIR=3

Bravoure, Artificier/1, Immobile/2, Inaltérable,

Sapeur/5, Structure/6, Tueur né.

(Immunité/Sonné, Inébranlable)

Machine de guerre d'Alahan. Grande taille.

Munitions de baliste.

80PA

Munitions de baliste.

Une baliste peut être armée avec trois types de munitions : épieu, pierraille ou rocher. Le choix doit être déclaré au moment où le tir est résolu. La munition choisie est utilisée pour tous les tirs de la baliste jusqu'à la fin du tour.

- **Épieu** : FOR14, 25/50/75, Artillerie lourde perforante, bénéficie de la compétence « Tir supplémentaire/1 ».
- **Pierraille** : FOR8, 25/35/45, Artillerie lourde à effet de zone.
- **Rocher** : FOR12, 20/40/60, Artillerie légère à effet de zone, bénéficie de la compétence « Tir supplémentaire/1 ».

Chevalier.

20 - 4 - 6/7 - 5/13 - 7/7

Charge bestiale, Coup de maître/0, Destrier, Force en charge/8, Juste.

(Immunité/Peur)

Élite d'Alahan. Grande taille.

78 PA

Chevalier errant.

17,5 - 4 - 6/7 - 4/10 - 6/5

Charge bestiale, Désespéré, Force en charge/3.

(Immunité/Peur)

Élite d'Alahan. Grande taille.

52 PA

Disciple d'Azël, valkyrie.

10 - 5 - 4/5 - 5/7 - 5/4

Bravoure, Bretteur, Coup de maître/3,

Enchaînement/1.

Spécial d'Alahan. Taille moyenne.

Favorite d'Azël.

34 PA

Favorite d'Azël.

Toute valkyrie à 10cm ou moins d'une disciple d'Azël bénéficie de la compétence « Enchaînement/1 ».

Écuyer.

10 - 2 - 3/3 - 2/4 - 4/1

Bravoure.

Irrégulier d'Alahan. Taille moyenne.

Légende en devenir. (page 6)

7 PA

Légende en devenir.

Une armée ne peut pas comporter plus d'écuyers que de paladins. Chaque écuyer de l'armée doit être lié à un paladin lors de la phase d'Approche (un seul écuyer par paladin). Si son paladin est un Champion, alors l'écuyer peut être activé sur la même carte que lui.

Tant qu'ils sont à moins de 5cm l'un de l'autre, ils bénéficient tous les deux de INI+1.

Faucheur.

10 - 4 - 4/3 - 2/3 - 5/2

TIR=4 ; Pistolet à percussion : FOR6, 10/15/20.

Bravoure, Éclaireur.

Spécial d'Alahan. Taille moyenne.

18 PA

Faucheur de Doriman, faucheur.

10 - 4 - 4/5 - 3/4 - 5/2

TIR=4 ; Pistolet : FOR6, 10/15/20.

Bravoure, Furie guerrière.

Spécial d'Alahan. Taille moyenne.

23 PA

Fauconnier.

12,5 - 4 - 4/3 - 4/3 - 5/2

TIR=3 ; Pistolet : FOR6, 10/15/20.

Bravoure, Fléau/Éclaireur, Harcèlement.

Spécial d'Alahan. Taille moyenne.

Sentinelle des cieux.

25 PA

Sentinelle des cieux.

Lors de la phase d'Approche, aucun éclaireur ennemi ne peut être placé hors de sa zone de déploiement à 25cm ou moins d'un fauconnier.

Lors de l'activation d'un fauconnier, le joueur qui le contrôle peut donner l'un (et un seul) des ordres suivants à son rapace :

- **Tue !** Un combattant ennemi situé à 20cm ou moins du fauconnier est désigné. Il gagne ATT-1, DEF-1, TIR-1, POU-1 et FOI-1 jusqu'à la fin du tour. Cette pénalité n'est pas cumulative avec celle d'un autre fauconnier.
- **Vole !** Un combattant ami à 20cm ou moins du fauconnier est désigné. Il gagne la compétence « Conscience » jusqu'à la fin du tour.

Garde (épée à une main).

10 - 3 - 3/3 - 2/6 - 5/2

Bravoure.

Régulier d'Alahan. Taille moyenne.

11 PA

Garde (lance ou masse).

10 - 2 - 3/3 - 3/6 - 5/2

Bravoure.

Régulier d'Alahan. Taille moyenne.

11 PA

Garde (pic de guerre).

10 - 2 - 3/5 - 2/6 - 5/2

Bravoure.

Régulier d'Alahan. Taille moyenne.

12 PA

Garde royal (A).

10 - 4 - 4/6 - 4/10 - 6/4

Bravoure, Arme sacrée/Combat, Armure sacrée, Dur à cuire, Fanatisme.

Élite d'Alahan. Taille moyenne.

43 PA

Garde royal (B).

10 - 4 - 5/7 - 4/9 - 7/4

Arme sacrée/Combat, Armure sacrée, Dur à cuire, Fanatisme, Juste.

(Immunité/Peur)

Élite d'Alahan. Taille moyenne.

47 PA

Joueur d'épée.

10 - 3 - 3/4 - 3/6 - 5/3

Bravoure.

Vétéran d'Alahan. Taille moyenne.

13 PA

Lancier.

10 - 2 - 3/3 - 2/6 - 4/2

Bravoure.

Régulier d'Alahan. Taille moyenne.

9 PA

Messageur (Icquor).

20 - 4 - 5/6 - 4/6 - 6/3

Bravoure, Force en charge/3, Infiltration/20, Résolution/2.

Vétéran d'Alahan. Grande Taille.

38 PA

Messageur (Luishana).

20 - 4 - 4/6 - 4/8 - 6/3

Bravoure, Contre-attaque, Infiltration/20, Résolution/2.

Vétéran d'Alahan. Grande Taille.

40 PA

Musicien (A).

10 - 2 - 3/3 - 2/4 - 4/2
 Bravoure, Musicien/10.
 Régulier d'Alahan. Taille moyenne.
 11 PA

Musicien (B).

10 - 2 - 3/3 - 2/4 - 5/2
 Bravoure, Musicien/10.
 Régulier d'Alahan. Taille moyenne.
 12 PA

Musicien garde royal, garde royal.

10 - 4 - 5/7 - 4/9 - 7/4
 Arme sacrée/Combat, Armure sacrée, Dur à cuire,
 Fanatisme, Musicien/15, Juste.
 (Immunité/Peur)
 Élite d'Alahan. Taille moyenne.
 54 PA

Musicien joueur d'épée, joueur d'épée.

10 - 3 - 3/4 - 3/6 - 5/3
 Bravoure, Feinte, Musicien/10.
 Vétéran d'Alahan. Taille moyenne.
Esgriméur du Lion.
 20 PA

Esgriméur du Lion.

Tout joueur d'épée dans le rayon de commandement d'un musicien ou d'un porte-étendard joueur d'épée bénéficie de la compétence « Feinte ».

Musicien paladin, paladin.

10 - 3 - 4/5 - 4/7 - 5/4
 Bravoure, Arme sacrée/Combat, Musicien/10,
 Soins/5.
 Élite d'Alahan. Taille moyenne.
 28 PA

Musicien sur destrier, chevalier.

20 - 4 - 6/7 - 5/13 - 7/7
 Charge bestiale, Coup de maître/0, Destrier, Force en charge/8, Juste, Musicien/15.
 (Immunité/Peur)
 Élite d'Alahan. Grande taille.
Porteur de Lumière.
 86 PA

Porteur de Lumière.

Un chevalier ne peut pas utiliser en même temps les compétences « Arme sacrée/Combat » et « Force en charge/X ».

Lors de la constitution d'un État-major de cavalerie au complet, il est possible d'acheter pour chacun de ses membres l'un des bonus suivants. Tous les membres de l'état-major doivent acheter la compétence, ou aucun.

- **Avec Dragan** : chaque membre gagne la compétence « Arme sacrée/Combat » pour + 6PA.
- **Avec la Lionne Rousse** : chaque membre gagne la compétence « Implacable/1 » pour + 9PA.
- **Avec Urland** : chaque membre gagne la compétence « Acharné » pour + 12PA.

Paladin (A).

10 - 3 - 4/5 - 3/7 - 5/3
 Bravoure, Arme sacrée.
 Élite d'Alahan. Taille moyenne.
 20 PA

Paladin (B).

10 - 3 - 4/5 - 3/7 - 5/3
 Bravoure, Arme sacrée, Résolution/1.
 Élite d'Alahan. Taille moyenne.
 22 PA

Paladin (C).

10 - 3 - 4/5 - 3/7 - 5/3
 Bravoure, Arme sacrée, Soins/5.
 Élite d'Alahan. Taille moyenne.
 23 PA

Paladin (D).

10 - 3 - 4/5 - 4/7 - 5/4
 Bravoure, Arme sacrée.
 Élite d'Alahan. Taille moyenne.
 22 PA

Paladin (E).

10 - 3 - 4/5 - 4/7 - 5/4
 Bravoure, Arme sacrée, Résolution/1.
 Élite d'Alahan. Taille moyenne.
 24 PA

Paladin (F).

10 - 3 - 4/5 - 4/7 - 5/4
 Bravoure, Arme sacrée, Soins/5.
 Élite d'Alahan. Taille moyenne.
 25 PA

Paladin de Doriman (A).

10 - 3 - 4/6 - 3/7 - 6/3
 Bravoure, Arme sacrée, Coup de maître/2.
 Élite d'Alahan. Taille moyenne.
 28 PA

Paladin de Doriman (B).

10 - 3 - 4/6 - 3/7 - 6/3

Bravoure, Arme sacrée, Coup de maître/2, Résolution/1.

Élite d'Alahan. Taille moyenne.

30 PA

Paladin de Doriman (C).

10 - 3 - 4/6 - 3/7 - 6/3

Bravoure, Arme sacrée, Coup de maître/2, Soins/5.

Élite d'Alahan. Taille moyenne.

31 PA

Porte-bannière d'Urland.

10 - 3 - 4/3 - 3/4 - 6/3

Bravoure, Cri de ralliement, Étendard/10, Fanatisme.

Légende vivante d'Alahan. Taille moyenne.

Bannière du Lion.

39 PA

Bannière du Lion.

Tout combattant d'Alahan ami à 25cm du Porte-bannière d'Urland bénéficie de la compétence « Fanatisme ».

Avant le jet de Tactique, un combattant d'Alahan ami à 25cm peut être choisis. Il devient alors un Champion jusqu'à la fin du tour, et gagne les compétences liées à son rang (« Coup de maître/0 », « Enchaînement/X », « Contre-attaque », « Piété/2 », « Maîtrise des arcanes », « Tir d'assaut », « Visée » et/ou « Rechargement rapide/1 »).

Porte-étendard.

10 - 2 - 3/3 - 2/4 - 5/2

Bravoure, Étendard/10.

Régulier d'Alahan. Taille moyenne.

12 PA

Porte-étendard garde royal, garde royal.

10 - 4 - 5/7 - 4/9 - 7/4

Arme sacrée/Combat, Armure sacrée, Dur à cuire, Étendard/15, Fanatisme, Juste.

(Immunité/Peur)

Élite d'Alahan. Taille moyenne.

54 PA

Porte-étendard joueur d'épée, joueur d'épée.

10 - 3 - 3/4 - 3/6 - 5/3

Bravoure, Étendard/10, Feinte.

Vétéran d'Alahan. Taille moyenne.

Esgrimier du Lion. (page 7)

20 PA

Porte-étendard paladin, paladin.

10 - 3 - 4/5 - 4/7 - 5/4

Bravoure, Arme sacrée/Combat, Étendard/10, Résolution/1.

Élite d'Alahan. Taille moyenne.

28 PA

Porte-étendard royal.

10 - 3 - 3/5 - 3/6 - 7/5

Artefact/1, Bravoure, Cri de ralliement, Étendard/15.

Légende vivante d'Alahan. Taille moyenne.

29 PA

Oriazur (17).

Le porteur gagne la compétence « Armure sacrée ».

Tous les combattants d'Alahan amis à 15cm bénéficient de la compétence « Armure sacrée », ceux qui possèdent déjà cette compétence bénéficient de la compétence « Insensible/5 ».

Réservé au Porte-étendard royal.**Porte-étendard sur destrier, chevalier.**

20 - 4 - 6/7 - 5/13 - 7/7

Charge bestiale, Coup de maître/0, Destrier, Étendard/15, Force en charge/8, Juste.

(Immunité/Peur)

Élite d'Alahan. Grande taille.

Porteur de Lumière. (page 7)

86 PA

Sicaire royal.

10 - 4 - 5/6 - 5/3 - 5/4

Bravoure, Ambidextre, Bond.

Spécial d'Alahan. Taille moyenne.

Police secrète.

31 PA

Police secrète.

A la fin du déploiement, le joueur choisit un unique profil dans la liste d'armée adverse. Tous les membres de la police secrète infligent des jets de Blessure amplifiés à ce profil lors d'un combat.

Valkyrie (A).

10 - 3 - 4/3 - 4/4 - 5/3

Bravoure, Bretteur.

Spécial d'Alahan. Taille moyenne.

13 PA

Valkyrie (B).

10 - 3 - 4/3 - 4/4 - 5/3

Bravoure, Coup de maître/3.

Spécial d'Alahan. Taille moyenne.

15 PA

Vengeur, faucheur.

10 - 4 - 4/5 - 3/4 - 6/3

TIR=4 ; Pistolet : FOR6, 10/15/20.

Bravoure, Assassin.

Spécial d'Alahan. Taille moyenne.

23 PA

Vétéran de Kaïber (épée).

10 - 3 - 3/4 - 3/6 - 5/3

Bravoure, Instinct de survie/6.

Vétéran d'Alahan. Taille moyenne.

15 PA

Vétéran de Kaïber (lance ou masse).

10 - 2 - 3/4 - 4/6 - 5/3

Bravoure, Instinct de survie/6.

Vétéran d'Alahan. Taille moyenne.

16 PA

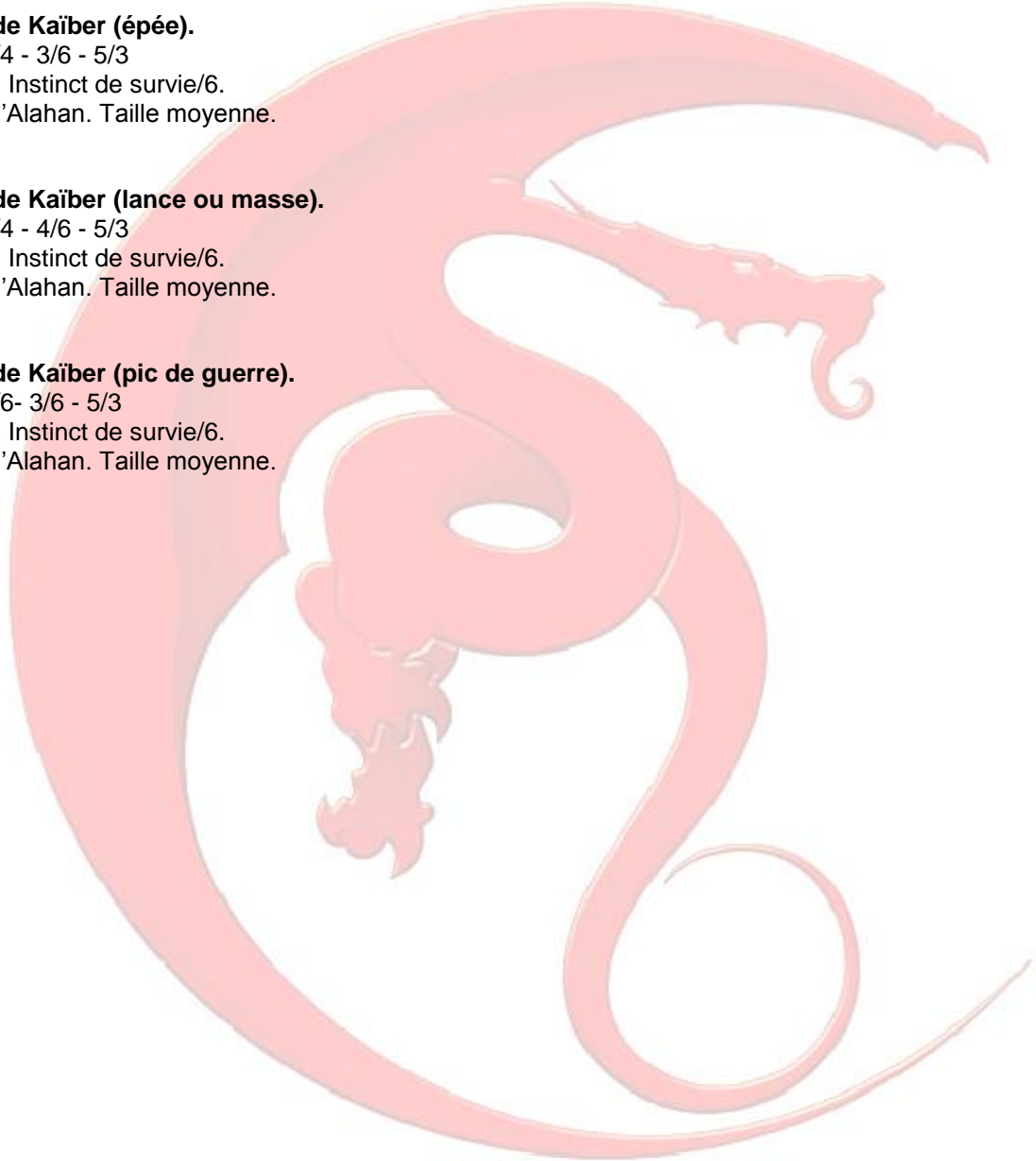
Vétéran de Kaïber (pic de guerre).

10 - 2 - 3/6 - 3/6 - 5/3

Bravoure, Instinct de survie/6.

Vétéran d'Alahan. Taille moyenne.

17 PA



Profils détaillés des Champions guerriers.

Agonn (I), l'ardent.

10 - 4 - 5/5 - 4/7 - 6/4

Bravoure, Commandement/10, Ennemi personnel/Azaël.
(Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2)
Champion régulier d'Alahan. Taille moyenne.
45 PA

Agonn (II), l'ardent.

10 - 4 - 6/7 - 5/8 - 7/4

Bravoure, Bretteur, Commandement/10, Ennemi personnel/Azaël.
(Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2)
Champion vétéran d'Alahan. Taille moyenne.
61 PA

Bouclier ardent (22).

Le porteur gagne la compétence « Insensible/3 ». Tous les combattants amis dans son aura de commandement bénéficient de la compétence « Insensible/5 ».

Réservé à Agonn.

Alahel, le messager.

12,5 - 4 - 5/5 - 5/5 - 6/4

TIR=4 ; Arc long : FOR3, 20/40/60.
Bravoure, Ambidextre, Tireur d'élite.
(Artefact/1, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Rechargement rapide/1, Tir d'assaut, Visée)
Champion régulier d'Alahan. Taille moyenne.
53 PA

Délivrance (20).

Le porteur gagne la compétence « Artefact/1 ». Au Corps à corps, chaque jet de Blessure du porteur est automatiquement localisé au Thorax, quel que soit le résultat du dé le plus faible, sauf en cas de double ou contre les combattants possédant la compétence « Juste » ou « Construct ». Tout combattant blessé en Corps à corps par le porteur fera un échec automatique sur son prochain jet d'Attaque dans ce combat.

Réservé à Alahel.

Sacrement (12).

Le porteur gagne les compétences « Arme sacrée/Combat » et « Arme sacrée/Tir ».

Réservé à Alahel.

Aldenys, le discret, fauconnier.

12,5 - 5 - 5/5 - 6/5 - 7/4

TIR=4 ; Pistolet : FOR6, 10/15/20.
Bravoure, Enchaînement/3, Fléau/Éclaireur, Harcèlement.
(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Rechargement rapide/1, Tir d'assaut, Visée)
Champion spécial d'Alahan. Taille moyenne.
Sentinelles des cieux. (page 6)
72 PA

Silenz (5).

Le porteur remplace son arme de tir par Silenz : FOR6, 20/40/60.

Avec cette arme, le porteur perd la compétence « Rechargement rapide/X », mais peut choisir sa cible librement au sein d'une mêlée (pas de répartition de tir).

Réservé à Aldenys.

Arakan (I), le duelliste.

10 - 6 - 5/7 - 4/5 - 6/4

TIR=6 ; Pistolet de duelliste : FOR7, 15/20/25.
Bravoure, Éclaireur.
(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Rechargement rapide/1, Tir d'assaut, Visée)
Champion spécial d'Alahan. Taille moyenne.
65 PA

Arakan (II), le justicier.

10 - 6 - 8/7 - 6/6 - 7/4

TIR=6 ; Pistolet de duelliste: FOR7, 15/20/25.
Bravoure, Assassin, Éclaireur, Harcèlement.
(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Rechargement rapide/1, Tir d'assaut, Visée)
Champion spécial d'Alahan. Taille moyenne.
99 PA

Épreuve de loyauté (22).

Le porteur remplace son arme de tir par un Pistolet : FOR6, 10/15/30.

L'artefact affecte le porteur et tout combattant ami d'Alahan ou de Cadwallon à 10cm. Lorsque l'un des combattants affectés doit subir un jet de Blessures, le porteur peut décider de le transférer sur un autre combattant ami d'Alahan ou de Cadwallon à portée.

Réservé à Arakan.

Cape de dissimulation (10).

Si un adversaire tente de prendre le porteur pour cible directe d'un effet à distance (tir, sortilège, miracle, charge, etc...), 1d6 est lancé avant toute autre chose pour déterminer si le clone est repéré. Le résultat à obtenir dépend de la distance qui sépare le combattant du porteur.

- 1 à 10cm : '2' ou plus.
- 11 à 20cm : '3' ou plus.
- 21 à 30cm : '4' ou plus.
- 31 à 50cm : '5' ou plus.
- 51 à 60cm : '6'.
- 61cm et plus : impossible.

En revanche, aucun test n'est nécessaire si le porteur est touché de façon indirecte.

Si le porteur est repéré, il est alors une cible normale. Dans le cas contraire, une autre cible peut être désignée pour l'effet.

Les combattants bénéficiant de la compétence « Conscience » n'ont pas à effectuer ce test si le porteur se trouve à 20cm ou moins.

Réservé à Arakan.

Danil, le preux, paladin.

10 - 5 - 7/8 - 5/8 - 9/5

Arme sacrée/Combat, Juste, Résolution/2, Soins/4.

(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Immunité/Peur)

Champion élite d'Alahan. Taille moyenne.

77 PA

Bonté (20).

Lorsque le porteur utilise la compétence « Soins/4 », chaque combattant ami à 10cm ou moins peut bénéficier d'un jet de soins. Chacun jette ses 2d6.

Réservé à Danil.

Inflexible (13).

Le porteur gagne les compétences « Implacable/2 » et « Pugnacité ».

Réservé à Danil.

Gdraan Dinasyn, faucheur.

10 - 8 - 7/8 - 6/6 - 8/7

TIR=5 ; Pistolet : FOR7, 10/15/20.

Bravoure, Assassin, Bretteur, Commandement/15, Fléau/Assassin.

(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Rechargement rapide/1, Tir d'assaut, Visée)

Champion spécial d'Alahan. Taille moyenne.

Police secrète. (page 8)

108 PA

Iris, valkyrie.

10 - 7 - 6/6 - 6/7 - 7/5

Bravoure, Bretteur, Coup de maître/3, Fine lame, Parade, Paria.

(Artefact/2, Contre-attaque, Enchaînement/2).

Champion spécial d'Alahan / Cadwallon. Taille moyenne.

67 PA

Kelgar (I), de Valady, garde royal, paladin.

10 - 5 - 7/8 - 7/10 - 9/7

Arme sacrée/Combat, Armure sacrée, Commandement/15, Dur à cuire, Fanatisme, Implacable/1, Juste, Rigueur.

(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Immunité/Peur)

Champion élite d'Alahan. Taille moyenne.

123 PA

Kelgar (II), de Valady, garde royal, paladin.

10 - 5 - 7/8 - 7/10 - 9/7

Arme sacrée/Combat, Armure sacrée, Commandement/15, Dur à cuire, Fanatisme, Implacable/1, Juste, Résolution/1, Rigueur.

(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Immunité/Peur)

Champion élite d'Alahan. Taille moyenne.

124 PA

Kelgar (III), de Valady, garde royal, paladin.

10 - 5 - 7/8 - 7/10 - 9/7

Arme sacrée/Combat, Armure sacrée, Commandement/15, Dur à cuire, Fanatisme, Implacable/1, Juste, Rigueur, Soins/5.

(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Immunité/Peur)

Champion élite d'Alahan. Taille moyenne.

126 PA

Harkan (24).

Le porteur gagne la compétence « Aguerri ».

Réservé à Kelgar.

Kerlhann l'errant.

10 - 5 - 5/7 - 6/5 - 7/4

TIR=4, Arc d'Icquor : FOR4, 25/45/65.

Bravoure, Coup de maître/2, Esquive, Feinte, Tir instinctif.

(Artefact/2, Contre-attaque, Enchaînement/2, Rechargement rapide/1, Tir d'assaut, Visée)

Champion spécial d'Alahan. Taille moyenne.

73 PA

Corne brisée (20).

Le porteur gagne COU+2 et les compétences « Hypérien » et « Régénération/5 ».

Réservé à Kerlhann.

Léodan, le rugissant.

10 - 4 - 6/9 - 5/11 - 8/4

Bravoure, Cri de guerre/7, Farouche/5, Frère de sang/Kyrus, Furie guerrière, Prévisible.

(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2)

Champion spécial d'Alahan. Taille moyenne.

Rugissement du lion.

81 PA

Rugissement du lion.

Une fois par partie, lors de la phase Stratégique, Léodan peut choisir d'activer cette capacité : tous les combattants amis sur la table gagnent INI+1, ATT+1, FOR+1 et la compétence « Prévisible » jusqu'à la fin du tour.

Armure de croisade (4).

Le porteur gagne les compétences « Cri de ralliement » et « Inébranlable ».

Son nom est modifié en '**Léodan, le rugissant, templier.**'Son rang est modifié en '*Champion spécial d'Alahan/Griffon.*'**Réservé à Léodan.****Pelisse du vieux lion (12).**

Le porteur gagne la compétence « Acharné ». Chaque fois qu'un combattant ami est Tué net à 15cm ou moins du porteur, ce dernier gagne un marqueur '*Pelisse*'.

Avant une charge, le porteur peut défausser un marqueur '*Pelisse*' pour gagner la compétence « Cri de guerre/9 ».

Avant une attaque, le porteur peut défausser un marqueur '*Pelisse*', si l'attaque n'est pas parée elle occasionnera un jet de Blessures amplifié.

Réservé à Léodan.**La Lionne rousse (I), paladin.**

10 - 5 - 7/8 - 6/7 - 9/6

Bravoure, Arme sacrée/Combat, Cri de guerre/6, Éclaireur.

(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2)

Champion élite d'Alahan. Taille moyenne.

79 PA

La Lionne rousse (II), paladin.

10 - 5 - 7/8 - 6/7 - 9/6

Bravoure, Arme sacrée/Combat, Cri de guerre/6, Éclaireur, Résolution/1.

(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2)

Champion élite d'Alahan. Taille moyenne.

80 PA

La Lionne rousse (III), paladin.

10 - 5 - 7/8 - 6/7 - 9/6

Bravoure, Arme sacrée/Combat, Cri de guerre/6, Éclaireur, Soins/5.

(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2)

Champion élite d'Alahan. Taille moyenne.

83 PA

La Lionne rousse (IV), paladin.

10 - 6 - 7/8 - 6/9 - 9/6

Arme sacrée/Combat, Commandement/15, Éclaireur, Fléau/Achéron, Juste.

(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Immunité/Peur)

Champion élite d'Alahan. Taille moyenne.

103 PA

La Lionne rousse (V), paladin.

10 - 6 - 7/8 - 6/9 - 9/6

Arme sacrée/Combat, Commandement/15, Éclaireur, Fléau/Achéron, Juste, Résolution/1.

(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Immunité/Peur)

Champion élite d'Alahan. Taille moyenne.

104 PA

La Lionne rousse (VI), paladin.

10 - 6 - 7/8 - 6/9 - 9/6

Arme sacrée/Combat, Commandement/15, Éclaireur, Fléau/Achéron, Juste, Soins/5.

(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Immunité/Peur)

Champion élite d'Alahan. Taille moyenne.

107 PA

La Lionne rousse (VII), chevalier.

20 - 6 - 7/8 - 6/13 - 9/6

Arme sacrée/Combat, Charge bestiale, Commandement/15, Destrier, Fléau/Achéron, Juste.

(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Immunité/Peur)

Champion élite d'Alahan. Grande taille.

Porteur de Lumière. (page 7)

141 PA

La Lionne rousse (VIII), chevalier.

20 - 6 - 7/8 - 6/13 - 9/6

Arme sacrée/Combat, Charge bestiale, Commandement/15, Destrier, Fléau/Achéron, Force en charge/7, Juste.

(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Immunité/Peur)

Champion élite d'Alahan. Grande taille.

Porteur de Lumière. (page 7)

148 PA

Cuirasse d'alliance (15).

Le porteur gagne les compétences « Armure sacrée », « Dur à cuire » et « Immunité/Coup de maître ».

Réservé à la Lionne rousse.

Épée de Llyr (13).

Le porteur gagne les compétences « Immunité/Sortilège composé (même partiellement) de Ténèbres » et « Immunité/Miracles lancés par des Fidèles d'Achéron ».

Aucun combattant blessé en Corps à corps par le porteur ne peut plus utiliser la compétence « Régénération/X » ou regagner des crans de Blessure (quel que soit l'effet de jeu).

Réservé à la Lionne rousse.

Logren (I), paladin.

10 - 4 - 6/7 - 6/6 - 7/4

TIR=3 ; Pistolet : FOR6, 10/15/20.

Bravoure, Charge bestiale, Ennemi personnel/Céléas Mundi.

(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Rechargement rapide/1, Tir d'assaut, Visée)

Champion élite d'Alahan. Taille moyenne.
71 PA

Logren (II), paladin.

10 - 4 - 6/7 - 6/6 - 7/4

TIR=3 ; Pistolet : FOR6, 10/15/20.

Bravoure, Charge bestiale, Ennemi personnel/Céléas Mundi, Résolution/1.

(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Rechargement rapide/1, Tir d'assaut, Visée)

Champion élite d'Alahan. Taille moyenne.
73 PA

Logren (III), paladin.

10 - 4 - 6/7 - 6/6 - 7/4

TIR=3 ; Pistolet : FOR6, 10/15/20.

Bravoure, Charge bestiale, Ennemi personnel/Céléas Mundi, Soins/5.

(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Rechargement rapide/1, Tir d'assaut, Visée)

Champion élite d'Alahan. Taille moyenne.
75 PA

Phidias (I), écuyer de Basarac, paladin, sénéchal templier de Hod.

10 - 4 - 6/7 - 5/6 - 5/6

TIR=3 ; Pistolet de rédemption : FOR6, 10/20/30.

Fanatisme, Arme sacrée/Combat, Bravoure, Instinct de survie/6, Paria.

(Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Rechargement rapide/1, Tir d'assaut, Visée)

Champion élite d'Alahan / Griffon. Taille moyenne.
Sénéchal de Hod. (page 14)
64 PA

Phidias (II), écuyer de Basarac, paladin, sénéchal templier de Hod.

10 - 4 - 6/7 - 5/6 - 5/6

TIR=3 ; Pistolet de rédemption : FOR6, 10/20/30.

Fanatisme, Arme sacrée/Combat, Bravoure, Instinct de survie/6, Paria, Résolution/1.

(Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Rechargement rapide/1, Tir d'assaut, Visée)

Champion élite d'Alahan / Griffon. Taille moyenne.
Sénéchal de Hod. (page 14)
66 PA

Phidias (III), écuyer de Basarac, paladin, sénéchal templier de Hod.

10 - 4 - 6/7 - 5/6 - 5/6

TIR=3 ; Pistolet de rédemption : FOR6, 10/20/30.

Fanatisme, Arme sacrée/Combat, Bravoure, Instinct de survie/6, Paria, Soins/5.

(Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Rechargement rapide/1, Tir d'assaut, Visée)

Champion élite d'Alahan / Griffon. Taille moyenne.
Sénéchal de Hod. (page 14)
68 PA

Phidias (IV), sénéchal de Hod, paladin, sénéchal templier de Hod.

10 - 6 - 8/7 - 7/7 - 7/7

TIR=5 ; Pistolet de rédemption : FOR6, 10/20/30.

Ambidextre, Arme sacrée/Combat, Coup de maître/4, Fanatisme, Fléau/Aberration prime, Juste, Paria.

(Artefact/1, Enchaînement/2, Immunité/Peur, Rechargement rapide/1, Tir d'assaut, Visée)

Champion élite d'Alahan / Griffon. Taille moyenne.
Sénéchal de Hod. (page 14)
102 PA

Phidias (V), sénéchal de Hod, paladin, sénéchal templier de Hod.

10 - 6 - 8/7 - 7/7 - 7/7

TIR=5 ; Pistolet de rédemption : FOR6, 10/20/30.

Ambidextre, Arme sacrée/Combat, Coup de maître/4, Fanatisme, Fléau/Aberration prime, Juste, Paria, Résolution/1.

(Artefact/1, Enchaînement/2, Immunité/Peur, Rechargement rapide/1, Tir d'assaut, Visée)

Champion élite d'Alahan / Griffon. Taille moyenne.
Sénéchal de Hod. (page 14)
103 PA

Phidias (VI), sénéchal de Hod, paladin, sénéchal
templier de Hod.
10 - 6 - 8/7 - 7/7 - 7/7
TIR=5 ; Pistolet de rédemption : FOR6, 10/20/30.
Ambidextre, Arme sacrée/Combat, Coup de
maître/4, Fanatisme, Fléau/Aberration prime, Juste,
Paria, Soins/5.
(Artefact/1, Enchaînement/2, Immunité/Peur,
Rechargement rapide/1, Tir d'assaut, Visée)
Champion élite d'Alahan / Griffon. Taille moyenne.
Sénéchal de Hod.
106 PA

Sénéchal de Hod.

Lorsqu'un sénéchal de Hod réussit une attaque au
corps à corps et que celle-ci n'est pas parée, le
joueur qui le contrôle peut utiliser son arme
combinée. Ce choix doit être annoncé juste avant le
jet de Blessures. Le joueur lance 1d6 et applique
l'effet correspondant au résultat obtenu :

- **'1'**. L'attaque est annulée et n'entraîne aucun
jet de Blessures.
- **'2', '3' ou '4'**. La victime subit le jet de
Blessures.
- **'5' ou '6'**. La cible encaisse deux jets de
Blessures. Le premier est infligé par l'épée du
sénéchal et tient compte de la Force de ce
dernier. Le second est infligé par son pistolet et
tient compte de la Force de cette arme.

Un même sénéchal ne peut utiliser cette capacité
spéciale qu'une seule fois par tour.

Telima, de Manilia, valkyrie.
10 - 4 - 5/3 - 5/4 - 6/4
Bravoure, Bretteur, Commandement/10.
(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0,
Enchaînement/2)
Champion spécial d'Alahan. Taille moyenne.
36 PA

Arme de Lumière (12).

Le porteur gagne la compétence « Arme
sacrée/Combat ».
Lors de chaque jet de Blessures infligé par le porteur
en Corps à corps, le combattant ennemi bénéficie de
RES/2.

Réservé à Télima.

Bénédictio du Parangon (7).

Le porteur gagne les compétences « Armure sacrée
» et « Dur à cuire ».

Réservé à Télima.

Yrina, sicaire royal.
10 - 6 - 7/6 - 7/5 - 7/6
Bravoure, Ambidextre, Bond, Cible/+2, Ennemi
personnel/Cmyr, Immunité/Toxique.
(Artefact/2, Coup de maître/0, Enchaînement/2)
Champion spécial d'Alahan. Taille moyenne.
Police secrète. (page 8)
70 PA

Dagues de justice (6).

Le porteur bénéficie de la compétence
« Fléau/Méandres des Ténèbres ».
Un combattant blessé ou tué net au corps à corps
par le porteur ne peut plus :

- Ni être soigné.
- Ni revenir en jeu d'aucune manière
(compétence « Renfort » ou autre...).
- Ni rester en jeu après avoir été tué net
(compétence « Acharné » ou autre...).

Réservé à Yrina.

Mangouste (7).

Lors de la phase d'Entretien, si tous les combattants
du profil choisit comme cible de la capacité '*Police
secrète*' ont été tués ou retirés de la partie, le joueur
peut sélectionner un nouveau profil sur lequel
s'appliquera cette capacité.

Réservé à Yrina.

Profils détaillés des Magiciens.

Agent de la Chimère (A).

10 - 4 - 5/5 - 4/5 - 6/4

POU=3

Bravoure, Guerrier-mage.

Initié de la Lumière/Hermétisme.

(Contre-attaque)

Initié d'Alahan. Taille moyenne.

Armes de la Chimère.

33 PA

Agent de la Chimère (B).

10 - 4 - 5/5 - 4/6 - 6/4

POU=3

Bravoure, Guerrier-mage.

Initié de la Lumière/Hermétisme.

(Contre-attaque)

Initié d'Alahan. Taille moyenne.

Armes de la Chimère.

34 PA

Armes de la Chimère.

Chaque agent de la Chimère peut dépenser 1 gemme de Lumière à chacune de ses activations. Il gagne alors, jusqu'à la fin du tour, la compétence « Arme sacrée/Combat » ou « Armure sacrée », au choix du joueur.

Barde (A).

10 - 4 - 4/4 - 4/3 - 6/4

POU=4

TIR=3 ; Dagues de lancer : FOR1, 5/10/15.

Bravoure, Guerrier-mage, Tir instinctif.

Initié de la Lumière/Circaeus.

(Contre-attaque)

Initié d'Alahan. Taille moyenne.

Destinée des héros.

Tir de maître.

32 PA

Barde (B).

10 - 4 - 3/3 - 5/3 - 6/4

POU=4

TIR=4 ; Dagues de lancer : FOR1, 5/10/15.

Bravoure, Guerrier-mage, Tir instinctif.

Initié de la Lumière/Circaeus.

(Contre-attaque)

Initié d'Alahan. Taille moyenne.

Destinée des héros.

Tir de maître.

30 PA

Destinée des héros.

Chaque barde offre la possibilité, une fois par tour, de relancer un dé pour un Champion d'Alahan ami situé à 10cm ou moins de lui. L'usage de cette capacité est annoncé après un jet d'Initiative, d'Attaque, de Défense, de Tir, de Courage, de Discipline, de Pouvoir ou de Foi du Champion. L'un des dés utilisés est relancé. Cette capacité ne concerne que les jets de dés du Champion lui-même, pas ceux effectués pour ses artefacts ou d'autres effets de jeu. Le nouveau résultat est retenu et ne peut pas être relancé.

Un Champion peut ainsi relancer autant de dès qu'il a de bardes à portée. Un Champion barde ne peut pas bénéficier de sa propre capacité à relancer.

Tir de maître.

Une fois par partie, au moment d'effectuer un tir avec ses dagues de lancer, le barde peut tenter un tir de maître. Si le test de Tir est réussi, le résultat le plus élevé lors du jet de Blessures sert à la fois à déterminer le bonus de Force et la localisation. Le résultat le plus faible est ignoré.

Barde sur destrier, barde.

20 - 4 - 5/5 - 5/8 - 7/7

POU=4

Coup de maître/0, Destrier, Guerrier-mage, Juste.

Initié de la Lumière/Circaeus.

(Contre-attaque, Immunité/Peur)

Initié d'Alahan. Grande taille.

Coup de maître de baladin.

Destinée des héros.

65 PA

Coup de maître de baladin.

Chaque barde sur destrier peut, une fois par partie, tenter d'effectuer un tel coup de maître. L'usage de cette capacité est annoncé au moment où un coup de maître est effectué avec le barde. Si cette attaque n'est pas évitée, le résultat le plus élevé lors du jet de Blessures indique la localisation de la Blessure. Le résultat le plus faible sert alors à déterminer le bonus de Force.

Serviteur de la Chimère.

10 - 3 - 3/3 - 3/4 - 6/4

POU=5

Bravoure, Initié de la Lumière/Hermétisme.

Initié d'Alahan. Taille moyenne.

35 PA

Caelia, d'Icquor.

10 - 6 - 6/6 - 6/6 - 6/6

POU=6

TIR=6; Arc d'Icquor : FOR4, 25/45/65.

Guerrier-mage, Juste, Parade, Tir supplémentaire/1, Tireur d'élite.

Adeptes de la Lumière et du Feu/Hermétisme, Sorcellerie.

(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Tir d'assaut, Visée)

Champion adepte d'Alahan. Taille moyenne.

120 PA

Flèches draconiques.

Lumière=1+X

Voie : réservé à Caelia

Fréquence=1

Difficulté=9

Portée : 25cm

Aire d'effet : X archers d'Alahan (maximum = 3)

Durée : Jusqu'à la fin du tour

*La cible gagne l'arme de tir : Flèche draconique ; FOR8, 20/40/60, artillerie légère perforante.**La cible ne peut bénéficier d'aucun effet lui permettant de tirer plusieurs fois durant ce tour.***Don de Netzach (30).**

Le porteur peut choisir avant chaque tir de remplacer son arc normal par le pouvoir du Dragon : FOR8, 25/45/65, Artillerie lourde perforante.

Réservé à Caelia.**Lysa, de Laverne.**

10 - 4 - 5/5 - 5/6 - 6/4

POU=4

Bravoure, Frère de sang/Migail, Guerrier-mage, Sélénite.

Initié de la Lumière et de l'Eau/Circæus, Séléanisme.

(Alliance/Wolfen, Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2)

Champion initié d'Alahan. Taille normale.

60 PA

Bâton lunaire (10).

Le porteur gagne les compétences « Esprit de l'Eau » et « Parade ».

Réservé à Lysa.**Méliador (I), le céleste.**

10 - 6 - 3/4 - 3/5 - 8/6

POU=7

Bravoure, Éclaireur.

Adeptes de la Lumière et de l'Air/Hermétisme, Théurgie.

(Artefact/2, Enchaînement/1, Maîtrise des arcanes).

Champion adepte d'Alahan. Taille moyenne.

85 PA

Méliador (II), le céleste.

10 - 6 - 3/4 - 3/5 - 8/6

POU=8

Éclaireur, Ennemi personnel/la Gorgone, Juste, Récupération/3.

Adeptes de la Lumière et de l'Air/Circæus, Hermétisme, Théurgie.

(Artefact/2, Enchaînement/1, Immunité/Peur, Maîtrise des arcanes)

Champion adepte d'Alahan. Taille moyenne.

120 PA

Tempête de Lumière.

Air=2, Lumière=1

Voie : Réservé à Méliador

Fréquence=Unique

Difficulté=11

Portée : Personnel

Aire d'effet : 50cm

Durée : Spécial

*Ce sortilège demeure actif jusqu'à ce que le lanceur se déplace (quel que soit l'effet de jeu), qu'il subisse un assaut, une Blessure ou qu'il soit Tué net.**Tant que le sortilège est actif, le lanceur peut cibler (lors de son activation) un combattant ennemi dans l'aire d'effet et sacrifier X gemmes de Lumière**(minimum : 1). La cible subit un jet de Blessure**(FOR=2X) sans qu'aucun test de Pouvoir ne soit**nécessaire. Tant qu'il dispose d'assez de Mana, le**lanceur peut désigner d'autres combattants (un**même combattant peut être ciblé une seule fois par tour).***Sceau de Vérion.**

Lumière=1

Voie : Réservé à Méliador

Fréquence=1

Difficulté=2+POU du lanceur

Portée : Personnel

Aire d'effet : Personnel

Durée : Jusqu'à la fin de la prochaine incantation

*Aucun effet de jeu ne pourra ni contrer ni absorber le prochain sort incanté par le lanceur.***Grimoire des Lahars (10).**

Le porteur gagne la compétence « Esprit de la Lumière ».

Réservé à Méliador.

Jeu des prismes cristallins (12).

Une fois par tour, le porteur peut lancer l'un de ses sortilèges à l'aide de l'artefact, mais uniquement s'il n'a plus assez de gemmes pour le lancer. L'artefact fournit le nombre de gemmes nécessaires, mais il est impossible de dépenser des gemmes de maîtrise pour ce sortilège.

Si l'incantation est un succès, l'artefact tente immédiatement de se recharger. Lancez 1d6, si le résultat est et prêt pour être réutilisé au tour suivant ; si le résultat est inférieur au nombre de gemmes fournies par l'artefact, il est déchargé et ne peut plus être réutilisé lors de cette partie.

Si l'incantation est un échec, l'artefact est déchargé et ne peut plus être réutilisé lors de cette partie.

Réservé à Méliador.

Migail, le sélénite.

10 - 5 - 2/3 - 4/4 - 6/4

POU=5

Bravoure, Frère de sang/Lysa, Sélénite.

Initié de la Lumière et de l'Eau/Hermétisme, Séléanisme.

(Alliance/Wolfen, Artefact/1, Enchaînement/1, Maîtrise des arcanes)

Champion initié d'Alahan. Taille moyenne.

47 PA

Armure d'Allmoon (17).

Le porteur gagne RES+1.

Tout combattant engagé dans le même combat que le porteur perd un dé de combat.

Réservé à Migail.

Sardar (I), le pur.

10 - 4 - 2/2 - 2/5 - 6/4

POU=5

Bravoure.

Initié de la Lumière/Hermétisme.

(Artefact/1, Enchaînement/1, Maîtrise des arcanes)

Champion initié d'Alahan. Taille moyenne.

39 PA

Sardar (II), le sage.

10 - 5 - 3/3 - 3/7 - 7/6

POU=6

Bravoure, Commandement/10.

Adepté de la Lumière et de la Terre/Hermétisme, Shamanisme, Solaris.

(Artefact/2, Enchaînement/1, Maîtrise des arcanes)

Champion adepte d'Alahan. Taille moyenne.

85 PA

Art du diplomate.

Lumière=1

Voie : Réservé à Sardar (II)

Fréquence=1

Difficulté=Aucune

Portée : 50cm

Aire d'effet : Le commandeur ennemi

Durée : Instantané

Ce sortilège doit être lancé après le jet de Tactique.

Le résultat final du test d'Incantation remplace le résultat final du jet de Tactique de l'armée du lanceur.

Si le résultat donne une égalité, c'est le lanceur qui remporte le jet de Tactique.

7 (6).

Le porteur maîtrise un Élément de plus (sauf les Ténèbres), à choisir en début de partie.

Réservé à Sardar.

Trys, la divine, agent de la Chimère.

10 - 6 - 5/5 - 6/6 - 7/5

POU=6

Bravoure, Esquive, Guerrier-mage, Vivacité.

Adepté de la Lumière et de l'Eau/ Féérie,

Hermétisme.

(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0,

Enchaînement/2)

Champion adepte d'Alahan. Taille normale.

Armes de la Chimère. (page 15)

84 PA

Divine tentation.

Eau=1

Voie : Trys

Fréquence=1

Difficulté=Aucune

Portée : Illimitée

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Instantané

Ce sort doit être lancé au moment où un combattant ennemi qui possède une ligne de vue sur Trys, déclare cibler un combattant ami (quel que soit l'effet de jeu : tir, attaque, sort, artefact...), après les éventuelles dépenses requises pour utiliser l'effet de jeu en question (gemmes, FT...).

La cible du sort doit alors réussir un test de Discipline (Difficulté = Résultat du test d'Incantation) ; en cas d'échec le combattant est obligé de cibler Trys à la place de sa cible initiale, si cela est impossible son action échoue automatiquement.

Ce sort est sans effet sur les combattants dotés de la compétence « Construct », « Juste » ou « Mort-vivant ».

Hallebarde de Lumière (10 PA).

Le porteur gagne FOR+2 et les compétences

« Bond » et « Parade ».

Réservé à Trys.

Rubans de perdition (15 PA).

Chaque fois que le porteur est la cible d'un jet d'Attaque, de Tir, de Pouvoir ou de Foi, il peut sacrifier une gemme d'Eau après le jet de d6, le combattant qui le cible perd immédiatement 1d6 à son jet.

Réservé à Trys.



Profils détaillés des Fidèles.

Héraut d'Arin.

10 - 3 - 3/3 - 3/4 - 6/4

FOI=2/1/0

Bravoure, Fidèle d'Arin/10.

Dévôt d'Alahan. Taille moyenne.

25 PA

Pythie d'Azël, valkyrie.

10 - 4 - 5/5 - 4/5 - 6/4

FOI=0/1/1

Bravoure, Acharné, Moine-guerrier, Fidèle d'Arin/10.

(Contre-attaque)

Dévôt d'Alahan. Taille moyenne.

Sororité d'Azël.

41 PA

Sororité d'Azël.

Toute valkyrie amie bénéficie de la compétence « Acharné » tant qu'elle se trouve dans l'aura de foi d'une pythie d'Azël.

Lors de son activation, une pythie peut choisir de faire gagner FOR-1 ou RES-1 jusqu'à la fin du tour à n'importe quelle valkyrie située dans son aura de foi pour gagner FOR+1 ou RES+1 (selon la caractéristique choisie, avec un maximum de 3 dans chaque) jusqu'à la fin du tour.

Misan (I), le clairvoyant.

10 - 4 - 2/3 - 2/3 - 6/6

FOI=1/2/0

Bravoure, Fidèle d'Arin/10.

(Artefact/1, Enchaînement/1, Piété/2)

Champion dévôt d'Alahan. Taille moyenne.

28 PA

Misan (II), le clairvoyant.

10 - 4 - 2/3 - 3/3 - 6/6

FOI=1/2/1

Bravoure, Conscience, Fidèle d'Arin/12,5.

(Artefact/1, Enchaînement/1, Piété/2)

Champion dévôt d'Alahan. Taille moyenne.

38 PA

Grimoire des révélations (2).

Avant le jet Tactique, le porteur choisit un chiffre (entre 1 et 6) puis lance 1d6. Si le résultat du d6 correspond au chiffre choisit, le porteur double le rayon de son Aura de foi.

Réservé à Misan.

Profils détaillés des Seigneurs de bataille.

La Chimère (I), la messagère de Lumière.

10 - 6 - 4/6 - 6/10 - 13/8

POU=15

Aimé des Dieux, Autorité, Conscience, Esprit de la Lumière, Immortel/Lumière, Insensible/5, Récupération/3.

Virtuose de la Lumière/Circaeus, Hermétisme. (Artefact/4, Enchaînement/1, Immunité/Peur, Immunité/Toxique, Juste, Maîtrise des arcanes) Champion virtuose d'Alahan. Taille moyenne.

La Chimère.

650 PA

La Chimère (II).

20 - 8 - 14/16 - 10/14 - 15/6

POU=10

Aimé des Dieux, Bond, Charge bestiale, Cri de guerre/10, Cri de ralliement, Énorme/1, Esprit de la Lumière, Guerrier-mage, Immortel/Lumière.

Virtuose de la Lumière/Circaeus, Hermétisme. (Artefact/4, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Immunité/Peur, Immunité/Toxique, Juste)

Champion virtuose d'Alahan. Très grande taille.

La Chimère.

650 PA

La Chimère.

La Chimère peut adopter indifféremment l'une de ses 2 formes pour se battre : la chimère ou la messagère de Lumière. Lors de la phase d'Entretien, le joueur qui contrôle la Chimère peut déclarer qu'elle change de forme. Il suffit alors de remplacer la figurine sur le terrain par l'autre. Si ce remplacement n'est pas physiquement possible ou qu'il entraîne la manipulation d'une autre figurine, il est impossible.

Lors de la constitution des armées, la Chimère est considérée comme étant un Magicien pur de POU=15 pour le choix de ses sorts.

Chimère aux 1000 visages.

Lumière=5

Voie : Réserve à la Chimère

Fréquence=1

Difficulté=12

Portée : Personnel

Aire d'effet : Personnel

Durée : Instantané

Ce sortilège doit être lancé au moment où le lanceur est éliminé. Il revient en jeu à 15cm ou moins d'un Champion d'Alahan ami. Si cela n'est pas possible, le sortilège est sans effet.

L'état de santé, les artefacts et la réserve de mana du lanceur reviennent à leur état initial. Les effets de jeu auxquels il était soumis sont dissipés.

Alliance de Lumière (20).

Le porteur gagne la compétence « Rigueur ».

Tous les combattants amis gagnent la compétence « Rigueur ».

Réserve à la Chimère.

Gemme parfaite (40).

Tous les magiciens amis lancent 2d6 pour leurs tests de récupération de Mana (seul le plus élevé est conservé).

Tous les magiciens amis doublent le nombre de gemmes récupérées lors de leurs tests de récupération de Mana.

Réserve à la Chimère.

Sacrifice (30).

Avant qu'un combattant ami à 10cm ne subisse un jet de Blessure (ou plusieurs combattants, si l'effet de jeu occasionne des jets de Blessure sur plusieurs combattants), le porteur peut activer son pouvoir. Le(s) jet(s) de Blessures est(sont) annulé(s), le porteur perd un cran de Blessure.

Une seule utilisation par tour.

Réserve à la Chimère.

Dragan, baron d'Orianthe, chevalier.

20 - 6 - 8/9 - 7/13 - 9/9

Charge bestiale, Commandement/20, Coup de maître/4, Destrier, Fléau/Akkyshan, Juste. (Artefact/2, Contre-attaque, Enchaînement/2, Immunité/Peur)

Champion élite d'Alahan. Grande taille.

Porteur de Lumière. (page 7)

168 PA

Lance de l'héliaste (20).

L'artefact possède 3 gemmes de Lumière en début de partie.

Chaque fois que le porteur tue un combattant en Corps à corps, l'artefact effectue un jet de récupération de Mana (avec un statut de Guerrier-mage, Initié, POU=3).

Ces gemmes peuvent être utilisées pour réaliser les actions suivantes :

- Permettre au porteur de Contrer/Absorber un sort (avec un statut de Guerrier-mage, Initié, POU=3).
- Transférer les gemmes à un Magicien ami à 10cm pendant l'activation de ce dernier.
- Dépenser X gemmes avant un jet de Blessures pour gagner FOR+X (uniquement pour ce jet de Blessures).

Réserve à Dragan.

Mirvilis (I), baron d'Allmoon.

10 - 7 - 5/5 - 5/7 - 8/8

POU=9

Autorité, Conscience, Esprit de la Lumière, Juste.

Maître de l'Air, de l'Eau et de la Lumière/Féerie,

Hermétisme, Sorcellerie.

(Artefact/3, Enchaînement/1, Immunité/Peur,

Maîtrise des arcanes)

Champion maître d'Alahan. Taille moyenne.

161 PA

Mirvilis (II), baron d'Allmoon.

10 - 7 - 5/5 - 5/7 - 8/8

POU=9

Autorité, Conscience, Esprit de la Lumière, Juste.

Maître de l'Eau, du Feu et de la Lumière/Féerie,

Hermétisme, Sorcellerie.

(Artefact/3, Enchaînement/1, Immunité/Peur,

Maîtrise des arcanes)

Champion maître d'Alahan. Taille moyenne.

161 PA

Mirvilis (III), baron d'Allmoon.

10 - 7 - 5/5 - 5/7 - 8/8

POU=9

Autorité, Conscience, Esprit de la Lumière, Juste.

Maître de l'Eau, de la Terre et de la Lumière/Féerie,

Hermétisme, Sorcellerie.

(Artefact/3, Enchaînement/1, Immunité/Peur,

Maîtrise des arcanes)

Champion maître d'Alahan. Taille moyenne.

161 PA

Mirvilis (IV), chevalier de la Lumière, élémentaire de Lumière.

12,5/15 - 7 - 5/8 - 5/8 - -8/8

POU=9

TIR=3 ; Projection Élémentaire : FOR6, 15/25/35.

Conscience, Destrier, Élémentaire/Lumière, Esprit de la Lumière, Juste, Vol.

Maître de l'Air, de l'Eau et de la Lumière/Féerie,

Hermétisme, Sorcellerie.

(Artefact/3, Enchaînement/1, Fléau/Ténèbres,

Immunité/Lumière, Immunité/Peur, Maîtrise des arcanes)

Champion maître d'Alahan. Grande taille.

Chevalier Élémentaire.**Clarté souveraine.** (page 22)

235 PA

Mirvilis (V), chevalier de la Lumière, élémentaire de Lumière.

12,5/15 - 7 - 5/8 - 5/8 - -8/8

POU=9

TIR=3 ; Projection Élémentaire : FOR6, 15/25/35.

Conscience, Destrier, Élémentaire/Lumière, Esprit de la Lumière, Juste, Vol.

Maître de l'Eau, du Feu et de la Lumière/Féerie, Hermétisme, Sorcellerie.

(Artefact/3, Enchaînement/1, Fléau/Ténèbres, Immunité/Lumière, Immunité/Peur, Maîtrise des arcanes)

Champion maître d'Alahan. Grande taille.

Chevalier Élémentaire.**Clarté souveraine.** (page 22)

235 PA

Mirvilis (VI), chevalier de la Lumière, élémentaire de Lumière.

12,5/15 - 7 - 5/8 - 5/8 - -8/8

POU=9

TIR=3 ; Projection Élémentaire : FOR6, 15/25/35.

Conscience, Destrier, Élémentaire/Lumière, Esprit de la Lumière, Juste, Vol.

Maître de l'Eau, de la Terre et de la Lumière/Féerie, Hermétisme, Sorcellerie.

(Artefact/3, Enchaînement/1, Fléau/Ténèbres, Immunité/Lumière, Immunité/Peur, Maîtrise des arcanes)

Champion maître d'Alahan. Grande taille.

Chevalier Élémentaire.**Clarté souveraine.** (page 22)

235 PA

Chevalier Élémentaire.

Mirvilis et sa monture (un Élémentaire de Lumière)

ne forment qu'un seul combattant et sont indissociables pour la durée de la bataille. Le chevalier de la Lumière est de Grande taille mais est considéré comme étant de Très grande taille pour déterminer les lignes de vue.

Il peut courir (mais pas charger) et lancer des sortilèges au cours du même tour.

Au cours du même tour, Mirvilis peut lancer des sortilèges et l'Élémentaire peut utiliser sa capacité spéciale ou effectuer une projection Élémentaire.

Mirvilis peut invoquer un Élémentaire de Lumière même s'il en chevauche un lui même.

Lorsque l'Élémentaire-monture utilise la Clarté souveraine, il peut désigner Mirvilis comme cible. Dans ce cas, 2d6 sont lancés au lieu d'un seul. Le résultat le plus élevé est conservé.

Clarté souveraine.

L'Élémentaire peut faire usage de cette capacité au lieu de tirer (y compris s'il est engagé en corps à corps).

Un magicien ami situé à 25cm ou moins de l'Élémentaire et sur lequel celui-ci dispose d'une ligne de vue est désigné. 1D6 est alors lancé. En fonction du résultat obtenu, le magicien désigné récupère un certain nombre de gemmes de Lumière. Si le magicien maîtrise la magie instinctive, il récupère des gemmes neutres. Si le magicien ne maîtrise ni la Lumière ni la magie instinctive, cette capacité est sans effet.

- '1' ou '2' : pas de gemmes.
- '3' ou '4' : 2 gemmes.
- '5' ou '6' : 4 gemmes.

Un même magicien ne peut être ciblé qu'une seule fois par tour par cette capacité. Cette capacité peut être utilisée si le magicien et l'Élémentaire sont à des paliers adjacents.

Maître du domaine.

Eau=2

Voie : Réservé à Mirvilis

Fréquence=Illimitée

Difficulté=11

Portée : Spécial

Aire d'effet : Un marqueur lié à ce sortilège

Durée : Spécial

Ce sortilège peut être attribué jusqu'à trois fois au lanceur lors de la constitution des armées. Un marqueur pour chaque exemplaire est placé dans la zone de déploiement du camp du lanceur (au palier 0).

- *Le premier marqueur est placé avant le jet d'Approche.*
- *S'il y en a un deuxième, celui-ci est placé au moment où le lanceur est déployé.*
- *S'il y en a un troisième, il est placé avant le jet de Tactique du premier tour.*

Chaque marqueur est considéré comme un élément de décor (RES=6 ; Petite Taille ; 3 PS ; Inaltérable), qui ne peut pas être déplacé par les effets qui modifient le terrain.

Le lanceur n'est pas obligé d'avoir une ligne de vue sur la cible, mais doit se trouver au Palier 0. Le lanceur peut immédiatement tenter de lancer un autre sortilège (dont la portée n'est pas Personnel) comme s'il se trouvait à l'emplacement du marqueur désigné. Pour le lancement de ce deuxième sortilège, le lanceur dispose d'un angle de vue de 360°. Seul son esprit se trouve projeté grâce à ce sortilège : sa figurine n'est donc pas déplacée. Toute tentative de contremagie sur le deuxième sortilège doit être effectuée en considérant que le lanceur se trouve à la place du marqueur désigné. Un combattant placé sur le marqueur désigné bloque les lignes de vues depuis celui-ci, y compris pour la compétence « Conscience ». Il est considéré comme étant au contact du lanceur pour la portée des sortilèges lancés par l'intermédiaire de ce sortilège.

Orbe des immortels (30).

Le porteur peut transférer X gemmes (maximum=10) dans l'artefact lors de la phase Mystique. Il peut utiliser ces gemmes tout à fait normalement. Lors de chaque phase Mystique, le porteur peut dépenser des gemmes de l'artefact pour que tous les combattants ennemis à Xcm du porteur à la fin de la prochaine phase d'Activation gagnent INI-1, ATT-1 et DEF-1 jusqu'à la fin du tour.

- 1 gemme : X=10cm.
- 3 gemmes : X=20cm.
- 6 gemmes : X=30cm.

Réservé à Mirvilis.

Serment de Shaon (41).

Le porteur gagne ATT+1, DEF+1 et les compétences « Brute épaisse » et « Contre-attaque ».

A chaque jet de Blessure effectué au Corps à corps, le porteur gagne FOR+X pour ce jet de Blessure, X est égal au résultat naturel du test d'Attaque effectué.

Réservé à Mirvilis.

Valdenar (I), baron de Doriman, garde royal, paladin.

10 - 7 - 11/12 - 10/13 - 11/10

Arme sacrée/Combat, Armure sacrée, Brute épaisse, Commandement/30, Dur à cuire, Fanatisme, Implacable/1, Juste, Tueur né. (Artefact/3, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Immunité/Peur) Champion légende vivante d'Alahan. Taille moyenne.

Loups de l'Éphren. (page 23)

330 PA

Valdenar (II), baron de Doriman, garde royal, paladin.

10 - 7 - 11/12 - 10/13 - 11/10

Arme sacrée/Combat, Armure sacrée, Brute épaisse, Commandement/30, Dur à cuire, Fanatisme, Implacable/1, Juste, Résolution/1, Tueur né.

(Artefact/3, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Immunité/Peur) Champion légende vivante d'Alahan. Taille moyenne.

Loups de l'Éphren. (page 23)

333 PA

Valdenar (III), baron de Doriman, garde royal, paladin.

10 - 7 - 11/12 - 10/13 - 11/10

Arme sacrée/Combat, Armure sacrée, Brute épaisse, Commandement/30, Dur à cuire, Fanatisme, Implacable/1, Juste, Soin/5, Tueur né. (Artefact/3, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Immunité/Peur)

Champion légende vivante d'Alahan. Taille moyenne.

Loups de l'Éphren.

336 PA

Loups de l'Éphren.

L'effectif total des combattants d'Alahan de l'armée de Valdenar est compté avant le début de la partie. Si, lors de la phase Stratégique, l'armée est réduite à 40% ou moins de cet effectif, tous les combattants amis gagnent INI+1, ATT+1 et DEF+1 jusqu'à la fin de la partie.

Amulette du gardien (15).

Avant chaque jet de Tactique, un unique magicien d'Alahan ami peut dépenser 2 gemmes de Lumière et faire un test de Pouvoir (difficulté=9, aucune possibilité de Contre ou d'Absorption).

En cas de succès, le porteur est délacé au contact du magicien, mais hors de contact de tout combattant ennemi.

Réservé à Valdenar.

Armure d'Alerion (20).

La Force de tout jet de Blessures infligé au porteur ne peut pas être supérieure à sa Résistance actuelle. Si elle est supérieure, elle est ramenée à cette valeur.

Le porteur ignore le premier Tué net qui lui est infligé, fut-ce d'un seul coup ou par accumulation de Blessures.

Réservé à Valdenar.

Éphren (60).

Le porteur gagne la compétence « Implacable/3 » et bénéficie de jets de Blessures amplifiés sur chaque jet de Blessure qu'il effectue en Corps à corps.

Réservé à Valdenar.

Liste des artefacts réservés aux combattants d'Alahan.

Arme sainte (9).

Le porteur gagne ATT+1 et la compétence « Arme sacrée/Combat ».

Cape céleste (10).

Le porteur peut dépenser 2 gemmes de Lumière ou 2 FT pour faire relancer un jet de Blessures qu'il subit. Le jet ne peut être relancé qu'une fois, le nouveau résultat remplace le précédent.

Réservé aux Mystiques.

Grimoire hermétique (5).

Le porteur double la limite de sorts autorisée par son rang, si tous ses sorts sont choisis dans la voie de l'Hermétisme.

Réservé aux Magiciens.

Insigne du glaive d'Arin (2).

Le porteur peut utiliser l'artefact une fois par tour, avant d'effectuer un test d'Initiative, de Défense, de Tir (sauf artillerie), de Courage ou de Discipline. Il lance alors 1d6 supplémentaire, qui doit être différencié du (des) autre(s) d6 (utilisation d'un dé d'une autre couleur, par exemple).

Si ce d6 spécial est le résultat retenu, alors l'artefact est épuisé et ne plus être utilisé pour le reste de la partie.

Officier du Lion (12).

Le porteur gagne la compétence « Commandement/12,5 ».

- Si le porteur est Agonn et qu'il forme un État-major, tout combattant ami dans l'aura de commandement d'un membre de l'État-major bénéficie de FOR+1.
- Si le porteur est Alahel et qu'il forme un État-major, les membres de cet État-major gagnent la compétence « Autorité ».
- Si le porteur est Misan et qu'il forme un État-major, les membres de cet État-major gagnent la compétence « Féal/1 ».

Réservé aux Champions de rang 1.

Orbe de puissance (8).

Le porteur jette 2d6 pour la récupération de Mana (seul le plus élevé est conservé).

En cas de double l'artefact est déchargé mais le porteur fait la somme des 2d6.

Réservé aux Magiciens.

Pavois des baronnies (Y).

Le joueur choisit une valeur de X qui détermine l'effet et le coût de l'artefact :

- X=5, alors Y= RES-3.
- X=4, alors Y= RES.
- X=3, alors Y= RES+4.

A chaque fois que le porteur subit un jet de blessures, jetez 1d6, si le résultat est X+, alors la blessure est infligée au pavois (RES=7, 3PS).

Le pavois arrête les tirs d'artillerie, même en cas de destruction.

Lorsque le pavois est détruit, le porteur perd la compétence « Instinct de survie/X ».

Réservé aux Champions de RES=7+.

Talisman de Lumière (5).

Le porteur peut choisir 2 miracles de plus que le nombre maximal normalement autorisé. Ces 2 miracles doivent être choisis dans le culte des voies de la Lumière.

Réservé aux Fidèles.

Torque des Lahnar (8).

Au début de chaque combat, le porteur compare son Courage/Peur avec ceux de chacun des combattants ennemis en contact. Aucun bonus ne peut être pris en compte (notamment par le biais d'un État-major).

- Si le porteur est supérieur, alors il gagne FOR+X contre ce combattant (X = COU/PEUR du porteur - COU/PEUR du combattant ennemi, maximum X = 5).
- Si le porteur est inférieur ou égal, alors il gagne FOR+1 contre ce combattant.

Liste des miracles réservés aux combattants d'Alahan.

Inspiration guerrière.

0/1/1 ; Culte : Réservé aux Pythies d'Azël ; Ferveur=2.

Difficulté=1+DEF de la cible ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ami non-Champion ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne la compétence « Contre-attaque ».

Vengeance d'Azël.

0/1/1 ; Culte : Réservé aux Pythies d'Azël ; Ferveur=1.

Difficulté=COU/PEUR de la cible ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Si la cible de ce miracle est tuée, désignez un combattant ennemi au moment de la retirer du terrain. Celui-ci doit se trouver à 10cm de la cible au maximum et dans sa ligne de vue. Le combattant désigné subit un jet de Blessures (FOR=COU/PEUR de la cible).



Liste des miracles du culte d'Arin.

Combattants ayant accès au culte d'Arin :

- **Héraut d'Arin**, dévot (10), FOI=2/1/0.
- **Pythie d'Azèl**, dévot (10), acharné, moine-guerrier, FOI=0/1/1.
- **Misan (I)**, dévot (10), piété/2, FOI=1/2/0.
- **Misan (II)**, dévot (12,5), conscience, piété/2, FOI=1/2/1.

Auspices favorables.

1/1/0 ; Culte : Arin ; Ferveur=2.

Difficulté=7 ; Portée : 25cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne l'une des compétences suivante : « Vivacité », « Fine lame », « Parade », « Bravoure », « Rigueur », « Exalté » ou « Esprit d'un Élément au choix ».

La difficulté est augmentée de +1 si la cible est un Champion.

Intuition salutaire.

0/1/0 ; Culte : Arin ; Ferveur=2.

Difficulté=2+DEF de la cible ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Lors de la prochaine phase de Corps à Corps, la cible peut attendre que l'adversaire ait lancé son dé d'attaque avant de décider si elle défend, combien de dés de Défense elle assigne et quelle type de défense elle entreprend (défense soutenue, normale...).

Secours d'Elad.

1/1/0 ; Culte : Arin ; Ferveur=2.

Difficulté=RES de la cible ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant d'Alahan ami ; Durée : Instantané.

Ce miracle ne peut être appelé que sur un combattant d'Alahan ami blessé. En cas de succès, le niveau de Blessures de la cible est soigné d'un cran.

Le fidèle peut alors dépenser 1 FT supplémentaire. Le joueur lance 1d6 : sur un résultat de '4', '5' ou '6' la cible régénère d'un autre cran de Blessures et le miracle prend fin. Le résultat du dé ne peut pas être modifié ou relancé, quel que soit l'effet de jeu.

Liste des sortilèges de la voie du Circæus (lumineux).

Combattants ayant accès à la voie du Circæus :

- **Barde (A, B & sur destrier)**, initié/Lumière, guerrier-mage, POU=4.
- **La Chimère (I)**, virtuose/Lumière (Hermétisme), aimé des Dieux, esprit de la Lumière, guerrier-mage, POU=10.
- **La Chimère (II)**, virtuose/Lumière (Hermétisme), aimé des Dieux, conscience, esprit de la Lumière, maîtrise des arcanes, récupération/3, POU=15.
- **Lysa**, initié/Eau, Lumière (Sélénisme), guerrier-mage, sélénite, POU=4.
- **Méliador (II)**, adepte/Air, Lumière (Hermétisme, Théurgie), maîtrise des arcanes, récupération/3, POU=8.
- **Air des montagnes (Solo - Icquor) : Magicien** : le combattant maîtrise un Élément supplémentaire : l'Air.
- **Bénédictio de la Lumière (Affiliation - Algérande) : Tous** : le combattant bénéficie de POU+1 pour les tests d'invocation.
- **Feu du lion (Solo - Manilia) : Magicien** : le combattant maîtrise un Élément supplémentaire : le Feu.
- **Héritier de la Chimère (Solo - Algérande) : Magicien** : le combattant gagne un dé supplémentaire pour lancer un sort, une fois par tour.
- **Intrépidité (Affiliation - Manilia) : Tous** : X marqueurs sont gagnés au début de chaque tour. X=1 par tranche de 200PA d'armée.
1d6 marqueurs sont gagnés chaque fois qu'un combattant adverse possédant l'une des caractéristiques suivantes est tué par un combattant de l'armée (jeter 1d6 par caractéristique si le combattant en possède plus d'une) :
 - « Commandement/X », « Musicien/X » ou « Étendard/X ».
 - Champion.
 - PEU=8 ou plus.
 Ils peuvent être dépensés, au début de chaque phase, de la façon suivante :
 - 1 marqueur pour donner 1 gemme de Lumière (Magicien uniquement) ou 1 point de F.T. (fidèle uniquement).
 - 2 marqueurs pour soigner un cran de blessure.
 - 3 marqueurs pour donner 1d6 gemmes de Lumière (Magicien uniquement) ou 1d6 point de F.T. (fidèle uniquement).
- **Orphelin de Tycho (Solo - Allmoon) : Magicien** : le combattant gagne les compétences « Récupération/2 » et « Sélénite ».
- **Poufendeurs (Affiliation - Daneran) : Tous** : le combattant gagne la compétence « Fléau/X », X est un combattant (ou un type de combattant) désigné juste avant le jet de Tactique.
- **Ruse (Affiliation - Luishana) : Tous** : X combattants, à choisir avant le jet de Tactique, gagnent la compétence « Chance » jusqu'à la fin du tour.
- **Terre sacrée (Solo - Daneran) : Magicien** : le combattant maîtrise un Élément supplémentaire : la Terre.
- **Tour d'ivoire (Solo - Algérande) : Champion magicien** : le combattant maîtrise un Élément supplémentaire parmi l'Eau, le Feu, la Terre ou l'Air.

À la gloire du hardi.

Voie : Circæus

Lumière=3

Fréquence=2

Difficulté=7

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un Champion ami

Durée : Instantané

La cible peut immédiatement effectuer une marche en direction du lanceur. Si cela est possible, la cible doit venir se placer au contact du lanceur. Si le lanceur est trop éloigné, la cible doit se déplacer de son MOU maximal en évitant les obstacles par le chemin le plus court.

Ce déplacement exceptionnel est autorisé même si la cible est au contact d'un adversaire et même si elle a subi un assaut lors du tour en cours. Ce déplacement est en revanche interdit si un effet de jeu quelconque interdit à la cible de se déplacer.

Si la cible parvient au contact du lanceur, elle est soignée d'un cran de Blessure.

Ce déplacement exceptionnel ne compte pas comme un mouvement, même si la cible n'a pas encore été activée lors du tour en cours.

Assaut flamboyant.

Voie : Circæus, Hermétisme

Lumière=1

Fréquence=2

Difficulté=7

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin de la partie

La cible gagne la compétence « Tir d'assaut ».

Chant de blessure.

Voie : Circæus

Lumière=X

Fréquence=2

Difficulté=6

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Instantané

Ce sortilège doit être lancé juste avant un jet de Blessures effectué par la cible (corps à corps et tir uniquement).

La cible gagne FOR+2X (maximum X = 2) sur ce jet de blessure.

Ce sortilège est sans effet sur un tir d'Artillerie.

Chant de gloire.

Voie : Circæus

Lumière=2

Fréquence=1

Difficulté=COU de la cible

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Ce sort doit être lancé avant le jet de Tactique.

La cible gagne la compétence

« Commandement/15 », mais perd la compétence « Éclaireur ».

Chant de lassitude.

Voie : Circæus, Féerie

Neutre=3

Fréquence=1

Difficulté=7

Portée : Personnel

Aire d'effet : 10cm

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Tous les combattants ennemis bénéficient de ATT-1 et FOR-2.

Ce sort est sans effet sur les combattants dotés de la compétence « Mort-vivant », « Construct » ou « Élémentaire/X ».

Chant mystique.

Voie : Circæus

Neutre=1

Fréquence=1

Difficulté=3+POU du lanceur

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un Champion ami

Durée : Spécial

Le prochain sortilège adverse qui comptera la cible de ce sortilège dans son aire d'effet verra sa difficulté augmentée du Pouvoir du lanceur (au moment de l'incantation du chant mystique).

Un même combattant ne peut subir les effets de ce sortilège qu'une seule fois en même temps.

Couplet de négation.

Voie : Circæus
 Neutre=0
 Fréquence=1
 Difficulté=2+POU du lanceur
 Portée : Personnel
 Aire d'effet : Personnel
 Durée : Jusqu'à la fin du tour
Ce sortilège doit être lancé avant le jet de Tactique.
La cible gagne POU+2 lorsqu'elle tente de contrer un sortilège.
La cible peut absorber n'importe quel type de gemmes avec ses gemmes de Lumière (y compris des gemmes de Lumière).
La cible peut absorber des sortilèges avec 1 gemme de moins (avec un minimum de 1 gemme) si elle absorbe avec des gemmes de Ténèbres.

Couronne de gloire.

Voie : Hermétisme, Circæus.
 Lumière=3
 Fréquence=2
 Difficulté=8
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant ami doté de « Commandement/X », « Étendard/X » ou « Musicien/X ».
 Durée : Jusqu'à la fin du tour
La cible gagne +10cm à sa valeur de X.
Tous les combattants amis du même peuple bénéficient de FOR+1 tant qu'ils se trouvent dans l'aura de commandement de la cible. Cet effet ne se transmet pas le biais d'un état-major.

Double illusoire.

Voie : Circæus
 Lumière=2
 Fréquence=1
 Difficulté=Aucune
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant ennemi
 Durée : Instantané
Ce sortilège se joue au début d'un combat, juste après le test d'Initiative.
La cible effectue un test d'Initiative contre le résultat du test d'Incantation. En cas d'échec, la cible perd un dé de défense.

Hymne à la colère.

Voie : Circæus
 Lumière=X
 Fréquence=1
 Difficulté=8
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : X combattants amis
 Durée : Jusqu'à la fin du tour
Les cibles gagnent la compétence « Cri de guerre/8 ».

La Lumière porte ma voix.

Voie : Circæus
 Lumière=2
 Fréquence=1
 Difficulté=1+POU de la cible
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un magicien ami
 Durée : Jusqu'à la fin du tour
La cible peut désormais lancer ses sortilèges à partir du lanceur.
Le choix de la cible du sortilège et la vérification de la distance sont effectués comme si l'incantation était effectuée par le lanceur de La Lumière porte ma voix. En outre, toute tentative de contre-magie est résolue comme si le sortilège était incanté par le lanceur de La Lumière porte ma voix. La fréquence du sortilège reste inchangée.
Si le sortilège lancé implique un effet sur le lanceur (jet de Blessure ou autre), celui-ci s'applique au lanceur de La Lumière porte ma voix.

Lame des aveugles.

Voie : Circæus
 Lumière=1
 Fréquence=2
 Difficulté=7
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant ami
 Durée : Jusqu'à la fin du tour
Les combattants ennemis au contact de la cible gagnent DEF-1.

Mot de confusion.

Voie : Circæus, Hermétisme

Neutre=3

Fréquence=1

Difficulté=9

Portée : 40cm

Aire d'effet : Le commandeur ennemi

Durée : Instantané

Ce sortilège doit être lancé avant le jet de tactique, après la constitution des séquences d'activation. Regardez la première carte de la séquence d'activation de votre adversaire puis reposez-la à la dernière ou à la première place de sa séquence d'activation.

Que la Lumière te garde.

Voie : Circæus

Lumière=2

Fréquence=Unique

Difficulté=DEF de la cible

Portée : Contact

Aire d'effet : Un Champion ami

Durée : Jusqu'à la fin de la partie

Le lanceur disparaît du champ de bataille. Retirez sa figurine et sa carte de références, il est considéré comme Tué net et ne peut revenir en jeu d'aucune manière. Tant que la cible est en vie, l'énergie du lanceur le protège des coups adverses.

La cible gagne la compétence « Instinct de survie/6 » et deux dés supplémentaires en combat, qu'elle doit obligatoirement placer en Défense.

Ce sortilège ne peut pas être dissipé.

Triste regard.

Voie : Circæus

Neutre=2

Fréquence=1

Difficulté=7

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant doté de la compétence « Enchaînement/X »

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne les compétences « Acharné » et « Possédé ».

La cible doit en contrepartie prendre obligatoirement les X dés supplémentaires de sa compétence « Enchaînement/X » lors de chaque combat.

Liste des sortilèges de la voie de l'Hermétisme.

Combattants ayant accès à la voie de l'Hermétisme :

- **Agent de la Chimère (A & B)**, initié/Lumière, guerrier-mage, POU=3.
- **Serviteur de la Chimère**, initié/Lumière, POU=5.
- **Caelia**, adepte/Feu, Lumière (Sorcellerie), guerrier-mage, POU=6.
- **La Chimère (I)**, virtuose/Lumière (Circæus), aimé des Dieux, esprit de la Lumière, guerrier-mage, POU=10.
- **La Chimère (II)**, virtuose/Lumière (Circæus), aimé des Dieux, conscience, esprit de la Lumière, maîtrise des arcanes, récupération/3, POU=15.
- **Méliador (I)**, adepte/Air, Lumière (Théurgie), maîtrise des arcanes, POU=7.
- **Méliador (II)**, adepte/Air, Lumière (Circæus, Théurgie), maîtrise des arcanes, récupération/3, POU=8.
- **Sardar (I)**, initié/Lumière, maîtrise des arcanes, POU=5.
- **Sardar (II)**, adepte/Terre, Lumière (Shamanisme, Solaris), maîtrise des arcanes, POU=6.
- **Trys**, adepte/Eau, Lumière (Féerie), guerrier-mage, POU=6.
- **Air des montagnes (Solo - Icquor) : Magicien** : le combattant maîtrise un Élément supplémentaire : l'Air.
- **Bénédictio de la Lumière (Affiliation - Algérande) : Tous** : le combattant bénéficie de POU+1 pour les tests d'invocation.
- **Eau de l'Éphren (Solo - Doriman) : Magicien** : le combattant maîtrise un Élément supplémentaire : l'Eau.
- **Feu du lion (Solo - Manilia) : Magicien** : le combattant maîtrise un Élément supplémentaire : le Feu.
- **Héritier de la Chimère (Solo - Algérande) : Magicien** : le combattant gagne un dé supplémentaire pour lancer un sort, une fois par tour.
- **Intrépidité (Affiliation - Manilia) : Tous** : X marqueurs sont gagnés au début de chaque tour. X=1 par tranche de 200PA d'armée.
1d6 marqueurs sont gagnés chaque fois qu'un combattant adverse possédant l'une des caractéristiques suivantes est tué par un combattant de l'armée (jeter 1d6 par caractéristique si le combattant en possède plus d'une) :
 - « Commandement/X », « Musicien/X » ou « Étendard/X ».
 - Champion.
 - PEU=8 ou plus.
 Ils peuvent être dépensés, au début de chaque phase, de la façon suivante :
 - 1 marqueur pour donner 1 gemme de Lumière (Magicien uniquement) ou 1 point de F.T. (fidèle uniquement).
 - 2 marqueurs pour soigner un cran de blessure.
 - 3 marqueurs pour donner 1d6 gemmes de Lumière (Magicien uniquement) ou 1d6 point de F.T. (fidèle uniquement).
- **Orphelin de Tycho (Solo - Allmoon) : Magicien** : le combattant gagne les compétences « Récupération/2 » et « Sélénite ».
- **Poufendeurs (Affiliation - Daneran) : Tous** : le combattant gagne la compétence « Fléau/X », X est un combattant (ou un type de combattant) désigné juste avant le jet de Tactique.
- **Ruse (Affiliation - Luishana) : Tous** : X combattants, à choisir avant le jet de Tactique, gagnent la compétence « Chance » jusqu'à la fin du tour.
- **Terre sacrée (Solo - Daneran) : Magicien** : le combattant maîtrise un Élément supplémentaire : la Terre.
- **Tour d'ivoire (Solo - Algérande) : Champion magicien** : le combattant maîtrise un Élément supplémentaire parmi l'Eau, le Feu, la Terre ou l'Air.

Ange gardien.

Voie : Hermétisme.
Lumière=5
Fréquence=Unique
Difficulté=3+DEF de la cible
Portée : Contact
Aire d'effet : Un combattant ami
Durée : Spécial
La cible gagne DEF+2 et la compétence « Régénération/5 ».
Le sortilège reste actif tant que la cible reste en vie. Si la cible doit être éliminée de quelque manière que ce soit, le sortilège annule l'effet et le sortilège est immédiatement dissipé.

Assaut flamboyant.

Voie : Circæus, Hermétisme.
Lumière=1
Fréquence=2
Difficulté=7
Portée : 20cm
Aire d'effet : Un combattant ami
Durée : Jusqu'à la fin de la partie
La cible gagne la compétence « Tir d'assaut ».

Aura d'hypériorion.

Voie : Hermétisme.
Lumière=2
Fréquence=2
Difficulté=X (minimum = 7, maximum = 10)
Portée : 20cm
Aire d'effet : Un combattant ami
Durée : Jusqu'à la fin du tour
La cible gagne la compétence « Hypériorion/X ».
Si la cible est le lanceur, tout combattant ennemi impliqué dans le même combat que lui gagne ATT-1 et DEF-1.

Châtiment de Lumière.

Voie : Hermétisme.
Lumière=2X
Fréquence=1
Difficulté=5+X
Portée : 20cm
Aire d'effet : X combattants ennemis
Durée : Instantané
Chaque cible subit un jet de Blessures (FOR=5).

Corps astral.

Voie : Hermétisme, Solaris.
Lumière=1
Fréquence=1
Difficulté=2+POU du lanceur
Portée : 30cm
Aire d'effet : Personnel
Durée : Jusqu'à la fin du tour
Placez un marqueur à portée, le lanceur n'a pas besoin d'avoir de ligne de vue dessus.
La cible est considérée comme se trouvant au palier 1 à l'emplacement du marqueur pour toutes ses actions mystiques (incanter un sortilège, utiliser la contre-magie, récupérer du Mana...).
La cible gagne MOU=0 et la compétence « Vulnérable », ne peut bénéficier d'aucun dé de combat, et ne peut effectuer aucune action ou effet de jeu autre que des actions mystiques ou des effets de jeu mystiques.

Couronne de gloire.

Voie : Hermétisme, Circæus.
Neutre=3
Fréquence=2
Difficulté=8
Portée : 20cm
Aire d'effet : Un combattant ami doté de « Commandement/X », « Étendard/X » ou « Musicien/X ».
Durée : Jusqu'à la fin du tour
La cible gagne +10cm à sa valeur de X.
Tous les combattants amis du même peuple bénéficient de FOR+1 tant qu'ils se trouvent dans l'aura de commandement de la cible. Cet effet ne se transmet pas le biais d'un état-major.

Éclat de Lahn.

Voie : Hermétisme, Théurgie.
Lumière=3, Feu=3
Fréquence=Unique
Difficulté=9
Portée : Personnel
Aire d'effet : Toute la table
Durée : Spécial
Aucune ligne de vue n'est nécessaire.
Tous les combattants ennemis sont Sonnés.
Tous les combattants ennemis voient leurs lignes de vue limitées aux distances suivantes, cet effet ne peut pas être dissipé mais un combattant peut continuer à utiliser la compétence « Conscience » normalement :

- 0cm jusqu'à la fin du tour.
- 15cm jusqu'à la fin du tour suivant.
- 30cm jusqu'à la fin du second tour suivant.
- Cette pénalité disparaît ensuite.

Force de la vertu.

Voie : Hermétisme.

Neutre=2

Fréquence=2

Difficulté=COU de la cible

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne FOR+X (X=COU/2, arrondi au supérieur).

Ce sortilège est sans effet sur les combattants dotés de PEUR.

Glaive chimérique.

Voie : Hermétisme.

Neutre=2+X (minimum X = 1)

Fréquence=1

Difficulté= Y

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Instantané

La cible encaisse un jet de Blessures (FOR=Y).

Si ce jet de Blessures entraîne un résultat Blessure grave ou supérieur dans le tableau des Blessures, le sortilège affecte un autre combattant ennemi, au choix du joueur qui contrôle le lanceur. La nouvelle cible doit être située à 5cm ou moins de la précédente et à portée du sortilège. Le lanceur doit disposer d'une ligne de vue sur elle après l'éventuelle élimination de la victime précédente. Elle subit un jet de Blessures (FOR=Y).

Le nombre de combattants qui peuvent être frappés par ce sortilège est égal à X. Un même combattant ne peut subir les effets de ce sortilège qu'une seule fois par tour.

Lueur apaisante.

Voie : Hermétisme.

Lumière=X

Fréquence=2

Difficulté= Y

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Instantané

Le nombre de gemmes nécessaires à l'incantation et la difficulté de celle-ci varient en fonction de l'effet recherché et de l'état de santé de la cible.

- *Cible en Blessure légère : X=2, Y=6. La cible passe indemne.*
- *Cible en Blessure grave : X=2, Y=7. La cible passe en Blessure légère.*
- *Cible en Blessure grave : X=4, Y=8. La cible est indemne.*
- *Cible en Blessure critique : X=2, Y=8. La cible passe en Blessure grave.*
- *Cible en Blessure critique : X=4, Y=9. La cible passe en Blessure légère.*

Mot de confusion.

Voie : Circæus, Hermétisme.

Neutre=3

Fréquence=1

Difficulté=9

Portée : 40cm

Aire d'effet : Le commandeur ennemi

Durée : Instantané

Ce sortilège doit être lancé avant le jet de tactique, après la constitution des séquences d'activation. Regardez la première carte de la séquence d'activation de votre adversaire puis reposez-la à la dernière ou à la première place de sa séquence d'activation.

Pilier d'énergie.

Voie : Hermétisme.

Lumière=3

Fréquence=1

Difficulté=8

Portée : Personnel

Aire d'effet : 5cm

Durée : Instantané

Tous les combattants amis dans l'aire d'effet réduisent leur niveau de Blessure d'un cran.

Sceau de Dellar'n.

Voie : Hermétisme.

Lumière=2

Fréquence=2

Difficulté= 7

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant

Durée : Spécial

Un marqueur 'Dellar'n' est disposé sur le socle de la cible. Un même combattant ne peut porter qu'un seul marqueur 'Dellar'n' en même temps.

Au cours d'une phase d'Activation, y compris celle où ce sort est lancé, n'importe quel magicien ami capable de voir la cible et présent à 20cm peut dépenser 1 gemme de Lumière pour activer le pouvoir du sceau. Cette dépense ne peut être ni absorbée ni contrée.

Quand le sceau est activé, le marqueur 'Dellar'n' est retiré. Tous les combattants présents à 2,5cm ou moins du porteur du sceau encaissent un jet de Blessures (FOR=5). Le porteur n'est pas affecté. Un même magicien peut activer autant de sceaux que sa réserve de mana le lui permet.

Sceau de protection.

Voie : Hermétisme.

Neutre=2

Fréquence=2

Difficulté=7

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin de la partie

La cible gagne la compétence « Insensible/3 ».

Ténacité de la Chimère.

Voie : Hermétisme.

Lumière=2

Fréquence=2

Difficulté= 6

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Instantané

Ce sortilège doit être lancé après que la cible ait encaissé une Blessure (après application des éventuels modificateurs comme Dur à cuire, Fléau, etc...). La blessure subie est réduite d'un cran (une Blessure légère se transforme en Sonné).

Ce sortilège est sans effet sur les Blessures exceptionnelles et les jets de Blessures dont le résultat indique 'Sonné' ou 'Tué net'.

Faction : Kallienne.

Opérations secrètes (affiliation) : après le déploiement, le joueur dispose de X jets de Blessures amplifiés (FOR=5 à jet de blessure amplifié à répartir sur les combattants adverses. Un Champion compte pour 2 combattants. Un combattant ne peut être touché 2 fois que si tous les autres combattants l'ont déjà été au moins une fois.

X=1 par tranche de 100PA d'armée.

Maître d'armes (Solo) : Tous (2/5PA) : le combattant gagne la compétence « Feinte ».

Sang royal (Solo) : Champion (X PA) : le combattant gagne les compétences « Autorité » et « Commandement/10 ».
X= COU + DIS.

Champion de tournoi (Solo) : Tireur (2PA) : le combattant gagne la compétence « Visée ».

Noblesse d'épée (Solo) : Chevalier (7PA) : le combattant gagne la compétence « Implacable/1 ».

Officier de la garde (Solo) : Garde royal (2PA) : le combattant gagne la compétence « Inébranlable ».

Voyou des bas quartiers (Solo) : Faucheur (2PA) : le combattant gagne la compétence « Tir instinctif ».

Combattants affiliés.

Archer.

Baliste (A, B & C).

Barde (A & B).

Barde sur destrier, *barde*.

Chevalier.

Écuyer.

Faucheur.

Garde (épée à une main, lance ou masse & pic de guerre).

Garde royal (A & B).

Lancier.

Musicien (A & B) & Porte-étendard.

Musicien & Porte-étendard garde royal, *garde royal*.

Musicien & Porte-étendard sur destrier, *chevalier*.

Porte-bannière d'Urland.

Porte-étendard royal.

Sicaire royal.

Agonn (I & II).

Alahel.

Arakan (I & II).

Gadraan Dinasyn, *faucheur*.

Kelgar (I, II & III), *garde royal, paladin*.

La Lionne rousse (VII & VIII), *chevalier*.

Méliador (I & II).

Sardar (I & II).

Trys, *agent de la Chimère*.

Yrina, *sicaire royal*.

Combattants limités (+3PA pour la troupe, +5PA pour les Champions).

Agent de la Chimère (A & B).

Archer d'Icquor.

Chevalier errant.

Disciple d'Azël, *valkyrie*.

Faucheur de Doriman, *faucheur*.

Fauconnier.

Héraut d'Arīn.

Joueur d'épée.

Messager (Icquor & Luishana).

Musicien & Porte-étendard joueur d'épée,
joueur d'épée.

Musicien & Porte-étendard paladin, *paladin*.

Paladin (A, B, C, D, E & F).

Paladin de Doriman (A, B & C), *paladin*.

Pythie d'Azël, *valkyrie*.

Serviteur de la Chimère.

Valkyrie (A & B).

Vengeur, *faucheur*.

Vétéran de Kaïber (épée à une main,
lance ou masse & pic de guerre).

Aldenys, *fauconnier*.

Caelia.

La Chimère (I & II).

Danil, *paladin*.

Dragan, *chevalier*.

Iris, *valkyrie*.

Kerlhann.

Léodan.

La Lionne rousse (I, II, III, IV, V & VI), *paladin*.

Logren (I, II & III), *paladin*.

Lysa.

Migaïl.

Mirvilis (I, II, III, IV, V & VI).

Misan (I & II).

Phidias (I, II, III, IV, V & VI), *paladin*.

Telima, *valkyrie*.

Valdenar (I, II & III), *garde royal, paladin*.

Combattants interdits.

Aucun.

Faction : Algérande.

Bénédictio de la Lumière (affiliation) : le combattant gagne POU/FOI+1 pour les tests d'invocation.

Enfant de la Lumière (Solo) : Tous (2PA) : le combattant gagne la compétence « Dévotion/2 ».

Tour d'ivoire (Solo) : Champion Magicien (X PA) : le combattant maîtrise un Élément supplémentaire parmi l'Eau, le Feu, la Terre ou l'Air.
X=POU.

Appel de la Lumière (Solo) : Garde (2PA) : le combattant gagne la compétence « Soins/5 ».

Écuyer (Solo) : Lancier (3PA) : le combattant gagne la compétence « Force en charge/5 ».

Héritier de la Chimère (Solo) : Magicien (3/5PA) : le combattant gagne un dé supplémentaire pour lancer un sort, une fois par tour.

Repenti (Solo) : Chevalier errant (2PA) : le combattant gagne la compétence « Bravoure ».

Combattants affiliés.

Agent de la Chimère (A & B).

Archer.

Barde (A & B).

Barde sur destrier, *barde*.

Chevalier errant.

Garde (épée à une main, lance ou masse & pic de guerre).

Lancier.

Musicien (A & B) & Porte-étendard.

Serviteur de la Chimère.

Agonn (I).

Alahel.

La Chimère (I & II).

La Lionne rousse (I, II & III), *paladin*.

Lysa.

Méliador (I & II).

Migaïl.

Sardar (I & II).

Trys, *agent de la Chimère*.

Combattants limités (+1PA pour la troupe, +3PA pour les Champions).

Chevalier.

Disciple d'Azël, *valkyrie*.

Écuyer.

Faucheur.

Fauconnier.

Héraut d'Arīn.

Joueur d'épée.

Messager (Luishana).

Musicien & Porte-étendard joueur d'épée,
joueur d'épée.

Musicien & Porte-étendard paladin, *paladin*.

Paladin (A, B, C, D, E & F).

Pythie d'Azël, *valkyrie*.

Sicaire royal.

Valkyrie (A & B).

Vengeur, *faucheur*.

Vétéran de Kaïber (épée à une main,
lance ou masse & pic de guerre).

Agonn (II).

Aldenys, *fauconnier*.

Danil, *paladin*.

Iris, *valkyrie*.

Kerlhann.

Léodan.

La Lionne rousse (IV, V, VI, VII & VIII), *chevalier, paladin*.

Logren (I, II & III), *paladin*.

Misan (I & II).

Yrina, *sicaire royal*.

Combattants interdits.

Archer d'Icquor.

Baliste (A, B & C).

Faucheur de Doriman, *faucheur*.

Garde royal (A & B).

Messenger (Icquor).

Musicien & Porte-étendard garde royal, *garde royal*.

Musicien & Porte-étendard sur destrier, *chevalier*.

Paladin de Doriman (A, B & C), *paladin*.

Porte-bannière d'Urland.

Porte-étendard royal.

Arakan (I & II).

Caelia.

Dragan, *chevalier*.

Gadraan Dinasyn, *faucheur*.

Kelgar (I, II & III), *garde royal, paladin*.

Mirvilis (I, II, III, IV, V & VI).

Phidias (I, II, III, IV, V & VI), *paladin*.

Telima, *valkyrie*.

Valdenar (I, II & III), *garde royal, paladin*.



Faction : Allmoon.

Aura gelée (affiliation) : le combattant gagne la compétence « Instinct de survie/6 ».

Armure de glace (Solo) : Tous (3/5PA) : le combattant gagne la compétence « Dur à cuire ».

Colère glaciale (Solo) : Champion (6PA) : le combattant gagne la compétence « Implacable/1 ».

Camouflage (Solo) : Fauconnier (4PA) : le combattant gagne la compétence « Éclaireur ».

Champion de l'éternel hiver (Solo) : État-major (2PA) : l'aura de commandement est augmentée de 5cm.

Héritier de Tycho (Solo) : Paladin (1PA) : le combattant gagne la compétence « Artefact/1 ».

Orphelin de Tycho (Solo) : Magicien (3/6PA) : le combattant gagne les compétences « Récupération/2 » et « Sélénite ».

Combattants affiliés.

Agent de la Chimère (A & B).

Barde (A & B).

Barde sur destrier, *barde*.

Chevalier.

Écuyer.

Fauconnier.

Joueur d'épée.

Musicien & Porte-étendard joueur d'épée,
joueur d'épée.

Musicien & Porte-étendard paladin, *paladin*.

Musicien & Porte-étendard sur destrier, *chevalier*.

Paladin (A, B, C, D, E & F).

Porte-bannière d'Urland.

Serviteur de la Chimère.

Vétéran de Kaïber (épée à une main,
lance ou masse & pic de guerre).

Agonn (II).

Aldenys, *fauconnier*.

La Chimère (I & II).

Danil, *paladin*.

La Lionne rousse (I, II, III, IV, V, VI, VII & VIII),
chevalier, paladin.

Logren (I, II & III), *paladin*.

Lysa.

Méliador (I & II).

Migaïl.

Mirvilis (I, II, III, IV, V & VI).

Sardar (I & II).

Combattants limités (+2PA pour la troupe, +3PA pour les Champions).

Archer.

Garde (épée à une main, lance ou masse &
pic de guerre).

Garde royal (A & B).

Lancier.

Messager (Luishana).

Musicien (A & B) & Porte-étendard.

Musicien & Porte-étendard garde royal, *garde royal*.

Porte-étendard royal.

Sicaire royal.

Agonn (I).

Alahel.

Kerlhann.

Léodan.

Trys, *agent de la Chimère*.

Yrina, *sicaire royal*.

Combattants interdits.

Archer d'Icquor.

Baliste (A, B & C).

Chevalier errant.

Disciple d'Azël, *valkyrie*.

Faucheur.

Faucheur de Doriman, *faucheur*.

Héraut d'Arīn.

Messenger (Icquor).

Paladin de Doriman (A, B & C), *paladin*.

Pythie d'Azël, *valkyrie*.

Valkyrie (A & B).

Vengeur, *faucheur*.

Arakan (I & II).

Caelia.

Dragan, *chevalier*.

Gdraan Dinasyn, *faucheur*.

Iris, *valkyrie*.

Kelgar (I, II & III), *garde royal, paladin*.

Misan (I & II).

Phidias (I, II, III, IV, V & VI), *paladin*.

Telima, *valkyrie*.

Valdenar (I, II & III), *garde royal, paladin*.



Faction : Daneran.

Pourfendeurs (affiliation) : le combattant gagne la compétence « Fléau/X », X est un combattant (ou un type de combattant) désigné juste avant le jet de Tactique.

Armée de Kaïber (affiliation) : l'armée peut devenir une armée de Kaïber, elle doit alors recruter :

- 15 à 33% de combattants Griffons (uniquement les combattants affiliés de l'Armée impériale).
- 15 à 33% de combattants Cynwälls (uniquement les combattants affiliés de la Lame de vérité).

Le commandement des Champions d'Alahan peut être utilisé par tout combattant de l'armée (qu'il soit Alahan, Griffon ou Cynwäll).

Serviteur de la forteresse (Solo) : Tous (2/3PA) : le combattant gagne la compétence « Inébranlable ».

Ennemi des Ténèbres (Solo) : Champion (7PA) : le combattant gagne la compétence « Insensible/4 ».

Sororité martiale (Solo) : Valkyrie (2PA) : le combattant gagne la compétence « Brutal ».

Terre sacrée (Solo) : Magicien (X PA) : le combattant maîtrise un Élément supplémentaire : la Terre.
X=POU.

Vétéran de la forteresse (Solo) : Vétéran de Kaïber (4PA) : le combattant gagne la compétence « Acharné ».

Vœu de vengeance (Solo) : Paladin (4PA) : le combattant gagne les compétences « Implacable/1 » et « Juste ».

Combattants affiliés.

Baliste (A, B & C).

Barde (A & B).

Barde sur destrier, *barde*.

Chevalier.

Disciple d'Azël, *valkyrie*.

Écuyer.

Héraut d'Arin.

Musicien (A & B) & Porte-étendard.

Musicien & Porte-étendard paladin, *paladin*.

Musicien & Porte-étendard sur destrier, *chevalier*.

Paladin (A, B, C, D, E & F).

Pythie d'Azël, *valkyrie*.

Valkyrie (A & B).

Vétéran de Kaïber (épée à une main,
lance ou masse & pic de guerre).

Agonn (II).

Danil, *paladin*.

Dragan, *chevalier*.

Iris, *valkyrie*.

Léodan.

La Lionne rousse (I, II, III, IV, V, VI, VII & VIII),
chevalier, paladin.

Logren (I, II & III), *paladin*.

Méliador (I & II).

Misan (I & II).

Sardar (II).

Telima, *valkyrie*.

Combattants limités (+2PA pour la troupe, +3PA pour les Champions).

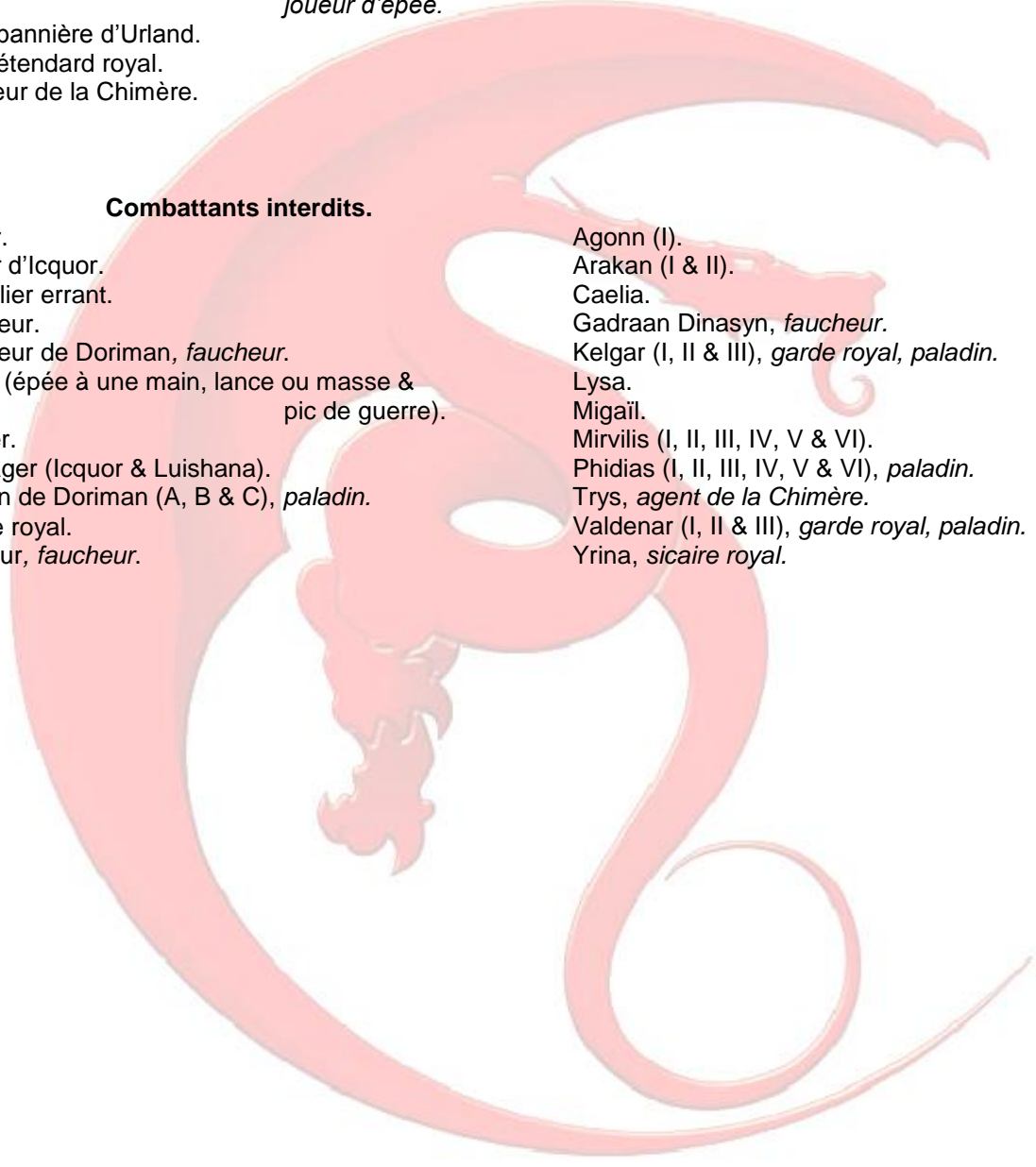
Agent de la Chimère (A & B).
 Fauconnier.
 Garde royal (A & B).
 Joueur d'épée.
 Musicien & Porte-étendard garde royal, *garde royal*.
 Musicien & Porte-étendard joueur d'épée,
joueur d'épée.
 Porte-bannière d'Urland.
 Porte-étendard royal.
 Serviteur de la Chimère.

Alahel.
 Aldenys, *fauconnier*.
 La Chimère (I & II).
 Kerlhann.
 Sardar (I).

Combattants interdits.

Archer.
 Archer d'Icquor.
 Chevalier errant.
 Faucheur.
 Faucheur de Doriman, *faucheur*.
 Garde (épée à une main, lance ou masse &
 pic de guerre).
 Lancier.
 Messager (Icquor & Luishana).
 Paladin de Doriman (A, B & C), *paladin*.
 Sicaire royal.
 Vengeur, *faucheur*.

Agonn (I).
 Arakan (I & II).
 Caelia.
 Gdraan Dinasyn, *faucheur*.
 Kelgar (I, II & III), *garde royal, paladin*.
 Lysa.
 Migaïl.
 Mirvilis (I, II, III, IV, V & VI).
 Phidias (I, II, III, IV, V & VI), *paladin*.
 Trys, *agent de la Chimère*.
 Valdenar (I, II & III), *garde royal, paladin*.
 Yrina, *sicaire royal*.



Faction : Doriman.

Force de l'Éphren (affiliation) : le combattant gagne FOR+1.

Garde du corps (Solo) : Tous (2/3PA) : le combattant gagne la compétence « Brute épaisse ».

Sanglier des forêts (Solo) : Champion (7PA) : le combattant gagne la compétence « Charge bestiale ».

Eau de l'Éphren (Solo) : Magicien (X PA) : le combattant maîtrise un Élément supplémentaire : l'Eau.
X=POU.

Escrimeur (Solo) : Chevalier (4PA) : le combattant gagne la compétence « Enchaînement/1 ».

Fureur de l'Éphren (Solo) : Garde royal (6PA) : le combattant gagne la compétence « Furie guerrière ».

Tête de mule (Solo) : Joueur d'épée (2PA) : le combattant gagne la compétence « Inébranlable ».

Combattants affiliés

Chevalier.	Agonn (II).
Faucheur de Doriman, <i>faucheur</i> .	Arakan (I & II).
Garde royal (A & B).	Danil, <i>paladin</i> .
Joueur d'épée.	Kerlhann.
Musicien & Porte-étendard garde royal, <i>garde royal</i> .	La Lionne rousse (I, II, III, IV, V, VI, VII & VIII), <i>chevalier, paladin</i> .
Musicien & Porte-étendard joueur d'épée, <i>joueur d'épée</i> .	Méliador (I & II).
Musicien & Porte-étendard paladin, <i>paladin</i> .	Valdenar (I, II & III), <i>garde royal, paladin</i> .
Musicien & Porte-étendard sur destrier, <i>chevalier</i> .	Yrina, <i>sicaire royal</i> .
Paladin de Doriman (A, B & C), <i>paladin</i> .	
Sicaire royal.	
Vétéran de Kaïber (épée à une main, lance ou masse & pic de guerre).	

Combattants limités (+2PA pour la troupe, +4PA pour les Champions).

Agent de la Chimère (A & B).	Agonn (I).
Archer.	Alahel.
Baliste (A, B & C).	La Chimère (I & II).
Barde (A & B).	Kelgar (I, II & III), <i>garde royal, paladin</i> .
Barde sur destrier, <i>barde</i> .	Misan (I & II).
Garde (épée à une main, lance ou masse & pic de guerre).	Sardar (I & II).
	Trys, <i>agent de la Chimère</i> .
Héraut d'Arin.	
Lancier.	
Musicien (A & B) & Porte-étendard.	
Porte-bannière d'Urland.	
Porte-étendard royal.	
Serviteur de la Chimère.	

Combattants interdits.

Archer d'Icquor.

Chevalier errant.

Disciple d'Azël, *valkyrie*.

Écuyer.

Faucheur.

Fauconnier.

Messager (Icquor & Luishana).

Paladin (A, B, C, D, E & F).

Pythie d'Azël, *valkyrie*.

Valkyrie (A & B).

Vengeur, *faucheur*.

Aldenys, *fauconnier*.

Caelia.

Dragan, *chevalier*.

Gadraan Dinasyn, *faucheur*.

Iris, *valkyrie*.

Léodan.

Logren (I, II & III), *paladin*.

Lysa.

Migaïl.

Mirvilis (I, II, III, IV, V & VI).

Phidias (I, II, III, IV, V & VI), *paladin*.

Telima, *valkyrie*.



Faction : Icquor.

Maîtres chasseurs (affiliation) : le combattant gagne la compétence « Infiltration/MOU ».

Loyauté du Lion (affiliation) : l'armée peut recruter jusqu'à 15% de combattants Griffons (uniquement les troupes affiliés du temple de l'Ouest, pas de Champions).

Le commandement des Champions d'Alahan peut être utilisé par tout combattant de l'armée (qu'il soit Griffon ou Alahan).

Archer émérite (Solo) : Tous (4/10PA) : le combattant gagne TIR=3 et un arc d'Icquor : FOR4/25-45-65. Un champion gagne aussi les compétences « Tir d'assaut », « Rechargement rapide/1 » et « Visée ». Seul un combattant sans Foi ni Pouvoir peut être équipé de la sorte.

Tacticien d'Icquor (Solo) : Champion, Mystique (2PA) : le résultat du jet de tactique est augmenté de +1 par combattant équipé de la sorte (maximum=+3).

Air des montagnes (Solo) : Magicien (X PA) : le combattant maîtrise un Élément supplémentaire : l'Air. X=POU.

Chasseurs isolés (Solo) : Faucheur, Fauconnier (2PA) : le combattant gagne la compétence « Renfort ».

Chevalier solitaire (Solo) : Chevalier errant (1PA) : le combattant gagne la compétence « Farouche/10 ».

Forestier (Solo) : Joueur d'épée (4PA) : le combattant gagne la compétence « Éclaireur ».

Combattants affiliés

Agent de la Chimère (A & B).

Archer d'Icquor.

Chevalier errant.

Écuyer.

Faucheur.

Fauconnier.

Joueur d'épée.

Messager (Icquor).

Musicien & Porte-étendard joueur d'épée,
joueur d'épée.

Musicien & Porte-étendard paladin, *paladin.*

Paladin (A, B, C, D, E & F).

Serviteur de la Chimère.

Alahel.

Aldenys, *fauconnier.*

Arakan (I & II).

Caelia.

La Chimère (I & II).

Danil, *paladin.*

Léodan.

La Lionne rousse (I, II, III, IV, V & VI), *paladin.*

Logren (I, II & III), *paladin.*

Méliador (I & II).

Sardar (I & II).

Combattants limités (+3PA pour la troupe, +5PA pour les Champions).

Barde (A & B).	Agonn (I & II).
Barde sur destrier, <i>barde</i> .	Iris, <i>valkyrie</i> .
Chevalier.	Kerlhann.
Disciple d'Azël, <i>valkyrie</i> .	La Lionne rousse (VII & VIII), <i>chevalier</i> .
Garde (épée à une main, lance ou masse & pic de guerre).	Lysa.
	Migaïl.
Héraut d'Arïn.	Misan (I & II).
Messager (Luishana).	Phidias (I, II, III, IV, V & VI), <i>paladin</i> .
Pythie d'Azël, <i>valkyrie</i> .	Telima, <i>valkyrie</i> .
Valkyrie (A & B).	Trys, <i>agent de la Chimère</i> .
Vétéran de Kaïber (épée à une main, lance ou masse & pic de guerre).	

Combattants interdits.

Archer.	Dragan, <i>chevalier</i> .
Baliste (A, B & C).	Gadraan Dinasyn, <i>faucheur</i> .
Faucheur de Doriman, <i>faucheur</i> .	Kelgar (I, II & III), <i>garde royal, paladin</i> .
Garde royal (A & B).	Mirvilis (I, II, III, IV, V & VI).
Lancier.	Valdenar (I, II & III), <i>garde royal, paladin</i> .
Musicien (A & B) & Porte-étendard.	Yrina, <i>sicaire royal</i> .
Musicien & Porte-étendard garde royal, <i>garde royal</i> .	
Musicien & Porte-étendard sur destrier, <i>chevalier</i> .	
Paladin de Doriman (A, B & C), <i>paladin</i> .	
Porte-bannière d'Urland.	
Porte-étendard royal.	
Sicaire royal.	
Vengeur, <i>faucheur</i> .	

Faction : Laverne.

Terre des héros (affiliation) : le combattant gagne la compétence « Possédé ».

Héritage de légende (Solo) : Tous (3/6PA) : le combattant gagne la compétence « Arme sacrée/Combat ».

Armure ancestrale (Solo) : Champion (3/6PA) : le combattant gagne la compétence « Armure sacrée ».

Chasseur légendaire (Solo) : Tireur (2/3PA) : le combattant gagne la compétence « Tireur d'élite ».

Éclaireur de Laverne (Solo) : Faucheur (2/4PA) : le combattant gagne la compétence « Immunité/Terrain encombré ».

Héroïsme (Solo) : Chevalier (10PA) : le combattant gagne la compétence « Acharné ».

Vif-éclair (Solo) : Garde (2PA) : le combattant gagne la compétence « Parade ».

Combattants affiliés.

Archer.	Agonn (I).
Barde (A & B).	Alahel.
Barde sur destrier, <i>barde</i> .	Arakan (I & II).
Chevalier.	Danil, <i>paladin</i> .
Écuyer.	La Lionne rousse (I, II, III, IV, V, VI, VII & VIII), <i>chevalier, paladin</i> .
Faucheur.	Logren (I, II & III), <i>paladin</i> .
Garde (épée à une main, lance ou masse & pic de guerre).	Lysa.
Joueur d'épée.	Migaïl.
Lancier.	Yrina, <i>sicaire royal</i> .
Musicien (A & B) & Porte-étendard.	
Musicien & Porte-étendard joueur d'épée, <i>joueur d'épée</i> .	
Musicien & Porte-étendard paladin, <i>paladin</i> .	
Musicien & Porte-étendard sur destrier, <i>chevalier</i> .	
Paladin (A, B, C, D, E & F).	
Porte-bannière d'Urland.	
Vengeur, <i>faucheur</i> .	

Combattants limités (+2PA pour la troupe, +4PA pour les Champions).

Baliste (A, B & C).	Agonn (II).
Chevalier errant.	Aldenys, <i>fauconnier</i> .
Fauconnier.	La Chimère (I & II).
Garde royal (A & B).	Léodan.
Messager (Icquor).	Méliador (I & II).
Musicien & Porte-étendard garde royal, <i>garde royal</i> .	Phidias (I, II, III, IV, V & VI), <i>paladin</i> .
Serviteur de la Chimère.	Sardar (I & II).
Sicaire royal.	Trys, <i>agent de la Chimère</i> .
Vétéran de Kaïber (épée à une main, lance ou masse & pic de guerre).	

Combattants interdits.

Agent de la Chimère (A & B).

Archer d'Icquor.

Disciple d'Azël, *valkyrie*.

Faucheur de Doriman, *faucheur*.

Héraut d'Arin.

Messager (Luishana).

Paladin de Doriman (A, B & C), *paladin*.

Porte-étendard royal.

Pythie d'Azël, *valkyrie*.

Valkyrie (A & B).

Caelia.

Dragan, *chevalier*.

Gdraan Dinasyn, *faucheur*.

Iris, *valkyrie*.

Kelgar (I, II & III), *garde royal, paladin*.

Kerlhann.

Mirvilis (I, II, III, IV, V & VI).

Misan (I & II).

Telima, *valkyrie*.

Valdenar (I, II & III), *garde royal, paladin*.



Faction : Luishana.

Ruse (affiliation) : X combattants, à choisir avant le jet de Tactique, gagnent la compétence « Chance » jusqu'à la fin du tour.

X=1 par tranche de 100PA d'armée.

Insaisissable (Solo) : Tous (3/5PA) : le combattant gagne la compétence « Désengagement/6 ».

Intouchable (Solo) : Champion, Mystique (3/4PA) : le combattant gagne la compétence « Esquive ».

Incontrable (Solo) : Lancier (2PA) : le combattant gagne la compétence « Feinte ».

Incorruptible (Solo) : Garde (3PA) : le combattant gagne la compétence « Insensible/5 ».

Lion des brumes (Solo) : Archer (4PA) : le combattant gagne la compétence « Éclaireur ».

Lion embusqué (Solo) : Faucheur (4PA) : le combattant gagne la compétence « Assassin ».

Combattants affiliés.

Agent de la Chimère (A & B).

Archer.

Chevalier errant.

Faucheur.

Garde (épée à une main, lance ou masse & pic de guerre).

Lancier.

Messager (Luishana).

Serviteur de la Chimère.

Sicaire royal.

Agonn (I).

Alahel.

Arakan (I & II).

La Chimère (I & II).

Méliador (I & II).

Migaïl.

Sardar (I & II).

Trys, *agent de la Chimère*.

Combattants limités (+2PA pour la troupe, +4PA pour les Champions).

Baliste (A, B & C).

Barde (A & B).

Barde sur destrier, *barde*.

Disciple d'Azël, *valkyrie*.

Écuyer.

Fauconnier.

Héraut d'Arin.

Joueur d'épée.

Messager (Icquor).

Musicien (A & B) & Porte-étendard.

Musicien & Porte-étendard joueur d'épée, *joueur d'épée*.

Musicien & Porte-étendard paladin, *paladin*.

Paladin (A, B, C, D, E & F).

Pythie d'Azël, *valkyrie*.

Valkyrie (A & B).

Aldenys, *fauconnier*.

Danil, *paladin*.

Iris, *valkyrie*.

Léodan.

La Lionne rousse (I, II, III, IV, V & VI), *paladin*.

Logren (I, II & III), *paladin*.

Lysa.

Misan (I & II).

Telima, *valkyrie*.

Yrina, *sicaire royal*.

Combattants interdits.

Archer d'Icquor.

Chevalier.

Faucheur de Doriman, *faucheur*.

Garde royal (A & B).

Musicien & Porte-étendard garde royal, *garde royal*.

Musicien & Porte-étendard sur destrier, *chevalier*.

Paladin de Doriman (A, B & C), *paladin*.

Porte-bannière d'Urland.

Porte-étendard royal.

Vengeur, *faucheur*.

Vétéran de Kaïber (épée à une main,
lance ou masse & pic de guerre).

Agonn (II).

Caelia.

Dragan, *chevalier*.

Gadraan Dinasyn, *faucheur*.

Kelgar (I, II & III), *garde royal, paladin*.

Kerlhann.

La Lionne rousse (VII & VIII), *chevalier*.

Mirvilis (I, II, III, IV, V & VI).

Phidias (I, II, III, IV, V & VI), *paladin*.

Valdenar (I, II & III), *garde royal, paladin*.



Faction : Manilia.

Intrépidité (affiliation) : X marqueurs sont gagnés au début de chaque tour.

X=1 par tranche de 200PA d'armée.

1d6 marqueurs sont gagnés chaque fois qu'un combattant adverse possédant l'une des caractéristiques suivantes est tué par un combattant de l'armée (jeter 1d6 par caractéristique si le combattant en possède plus d'une) :

- « Commandement/X », « Musicien/X » ou « Étendard/X ».
- Champion.
- PEU=8 ou plus.

Ils peuvent être dépensés, au début de chaque phase, de la façon suivante :

- 1 marqueur pour donner 1 gemme de Lumière (Magicien uniquement) ou 1 point de F.T. (fidèle uniquement).
- 2 marqueurs pour soigner un cran de blessure.
- 3 marqueurs pour donner 1d6 gemmes de Lumière (Magicien uniquement) ou 1d6 point de F.T. (fidèle uniquement).

Fraternité des tunnels sombres (affiliation) : l'armée peut recruter jusqu'à 15% de combattants Griffons ou Nains (uniquement les troupes affiliés de la loge de Hod ou de Lor-An-Kor, pas de Champions).

Le commandement des Champions d'Alahan peut être utilisé par tout combattant de l'armée (qu'il soit Nain, Griffon ou Alahan).

Élite martiale (Solo) : Tous (3PA) : le combattant gagne la compétence « Contre-attaque ».

Feu du lion (Solo) : Magicien (X PA) : le combattant maîtrise un Élément supplémentaire : le Feu.
X=POU.

Compagnon de route (Solo) : Chevalier errant (5PA) : le combattant gagne la compétence « Destrier ».

Incarnation d'Azël (Solo) : Valkyrie (2PA) : le combattant gagne la compétence « Possédé ».

Sanctuaire de Hod (Solo) : Faucheur, Fauconnier (3PA) : le combattant gagne la compétence « Tir d'assaut ».

Veille du guet (Solo) : Régulier (2PA) : le combattant gagne la compétence « Renfort ».

Combattants affiliés.

Agent de la Chimère (A & B).

Archer.

Barde (A & B).

Barde sur destrier, *barde*.

Disciple d'Azël, *valkyrie*.

Faucheur.

Fauconnier.

Garde (épée à une main, lance ou masse & pic de guerre).

Héraut d'Arīn.

Joueur d'épée.

Lancier.

Musicien (A & B) & Porte-étendard.

Musicien & Porte-étendard joueur d'épée, *joueur d'épée*.

Pythie d'Azël, *valkyrie*.

Serviteur de la Chimère.

Valkyrie (A & B).

Agonn (I).

Alahel.

Aldenys, *fauconnier*.

Arakan (I & II).

La Chimère (I & II).

Iris, *valkyrie*.

Lysa.

Méliador (I & II).

Migaïl.

Misan (I & II).

Phidias (I, II, III, IV, V & VI), *paladin*.

Sardar (I & II).

Telima, *valkyrie*.

Trys, *agent de la Chimère*.

Combattants limités (+2PA pour la troupe, +4PA pour les Champions).

Baliste (A, B & C).

Chevalier.

Chevalier errant.

Écuyer.

Messager (Icquor).

Musicien & Porte-étendard paladin, *paladin*.

Musicien & Porte-étendard sur destrier, *chevalier*.

Paladin (A, B, C, D, E & F).

Porte-bannière d'Urland.

Sicaire royal.

Vétéran de Kaïber (épée à une main,
lance ou masse & pic de guerre).

Agonn (II).

Danil, *paladin*.

Kerlhann.

Léodan.

La Lionne rousse (I, II, III, IV, V, VI, VII & VIII),
chevalier, paladin.

Logren (I, II & III), *paladin*.

Yrina, *sicaire royal*.

Combattants interdits.

Archer d'Icquor.

Faucheur de Doriman, *faucheur*.

Garde royal (A & B).

Messager (Luishana).

Musicien & Porte-étendard garde royal, *garde royal*.

Paladin de Doriman (A, B & C), *paladin*.

Porte-étendard royal.

Vengeur, *faucheur*.

Caelia.

Dragan, *chevalier*.

Gadran Dinasyn, *faucheur*.

Kelgar (I, II & III), *garde royal, paladin*.

Mirvilis (I, II, III, IV, V & VI).

Valdenar (I, II & III), *garde royal, paladin*.