

Sommaire.

| | |
|---|----|
| Sommaire..... | 1 |
| Liste des coûts des combattants individuels..... | 2 |
| Liste des coûts des Champions..... | 4 |
| Profils détaillés des combattants individuels..... | 5 |
| Profils détaillés des Machines de guerre..... | 14 |
| Profils détaillés des Titans..... | 15 |
| Profils détaillés des combattants Magiciens..... | 16 |
| Profils détaillés des combattants Fidèles..... | 17 |
| Profils détaillés des Champions..... | 18 |
| Liste des artefacts réservés aux combattants du Griffon..... | 30 |
| Liste des miracles réservés aux combattants du Griffon..... | 32 |
| Liste des miracles du culte de Merin..... | 33 |
| Liste des sortilèges réservés aux combattants du Griffon..... | 35 |
| Liste des sortilèges de la voie de l'Exorcisme..... | 36 |
| Liste des sortilèges de la voie de la Rédemption..... | 37 |
| Liste des sortilèges de la voie de la Théurgie..... | 39 |
| Faction : Armée impériale..... | 41 |
| Faction : Inquisition..... | 43 |
| Faction : Loge de Hod..... | 45 |
| Faction : Temple de l'Est..... | 47 |
| Faction : Temple de l'Ouest..... | 49 |
| Faction : Temple du Nord..... | 51 |
| Faction : Temple du Sud..... | 53 |

Liste des coûts des combattants individuels.

- Artificier** : 28PA.
Aumônier : 28PA.
Cavalier de la rédemption : 72PA.
+3PA si un chapelain du Temple (ou +) est présent dans l'armée.
Cavalier thallion (bourreau) : 44PA.
Cavalier thallion (juge) : 39PA.
Cavalier thallion (justicier) : 40PA.
Chapelain du Temple : 37PA.
Chasseur de Ténèbres (1) : 25PA.
Chasseur de Ténèbres (2) : 26PA.
Chevalier templier : 37PA.
Confesseur : 22PA.
Conscrit (épée bâtarde / lance ou hache) : 12PA.
Conscrit (masse) : 13PA.
Couleuvrine : 62PA.
Duelliste : 15PA.
Exécuteur : 24PA.
Exécuteur de l'Inquisition : 31PA.
Exorciste : 34PA.
Frère templier : 28A.
+1PA si un chapelain du Temple (ou +) est présent dans l'armée.
Fusilier : 21PA.
Fusilier vétérân : 25PA.
Garde prétorien : 45PA.
Gardien du Temple : 45PA.
+1PA si un chapelain du Temple (ou +) est présent dans l'armée.
Griffon : 600PA.
Inquisiteur : 34PA.
+1PA si un autre inquisiteur (ou +) est présent dans l'armée.
Lancier : 10PA.
Légionnaire du repentir : 11PA.
Uniquement si un (ou +) templier est présent dans l'armée.
Magistrat : 30PA.
Musicien (1) et Porte-icône : 10PA.
Musicien (2) et Porte-étendard : 12PA.
Musicien et Porte-étendard prétorien : 53PA.
Musicien et Porte-étendard templier : 25PA.
+1PA si un chapelain du Temple (ou +) est présent dans l'armée.

Officier artilleur : 24PA.

Uniquement si un (ou +) veuglaire ou couleuvrine est présent dans l'armée.

Porteur d'armes : 12PA.

Uniquement si Iraem est présent dans l'armée.

Répurgateur du Temple : 20PA.

Sénéchal templier : 34PA.

Servant de canon (1) : 10PA.

Uniquement si un (ou +) veuglaire ou couleuvrine est présent dans l'armée.

Servant de canon (2) : 11PA.

Uniquement si un (ou +) veuglaire ou couleuvrine dans l'armée.

Sœur de l'Inquisition : 15PA.

Tambour et Etendard de la rédemption : 79PA.

+3PA si un chapelain du Temple (ou +) est présent dans l'armée.

Templier : 23PA.

+1PA si un chapelain du Temple (ou +) est présent dans l'armée.

Templier de Hod : 23PA.

+1PA si un chevalier templier de Hod (ou +) est présent dans l'armée.

Templier de l'Inquisition : 31PA.

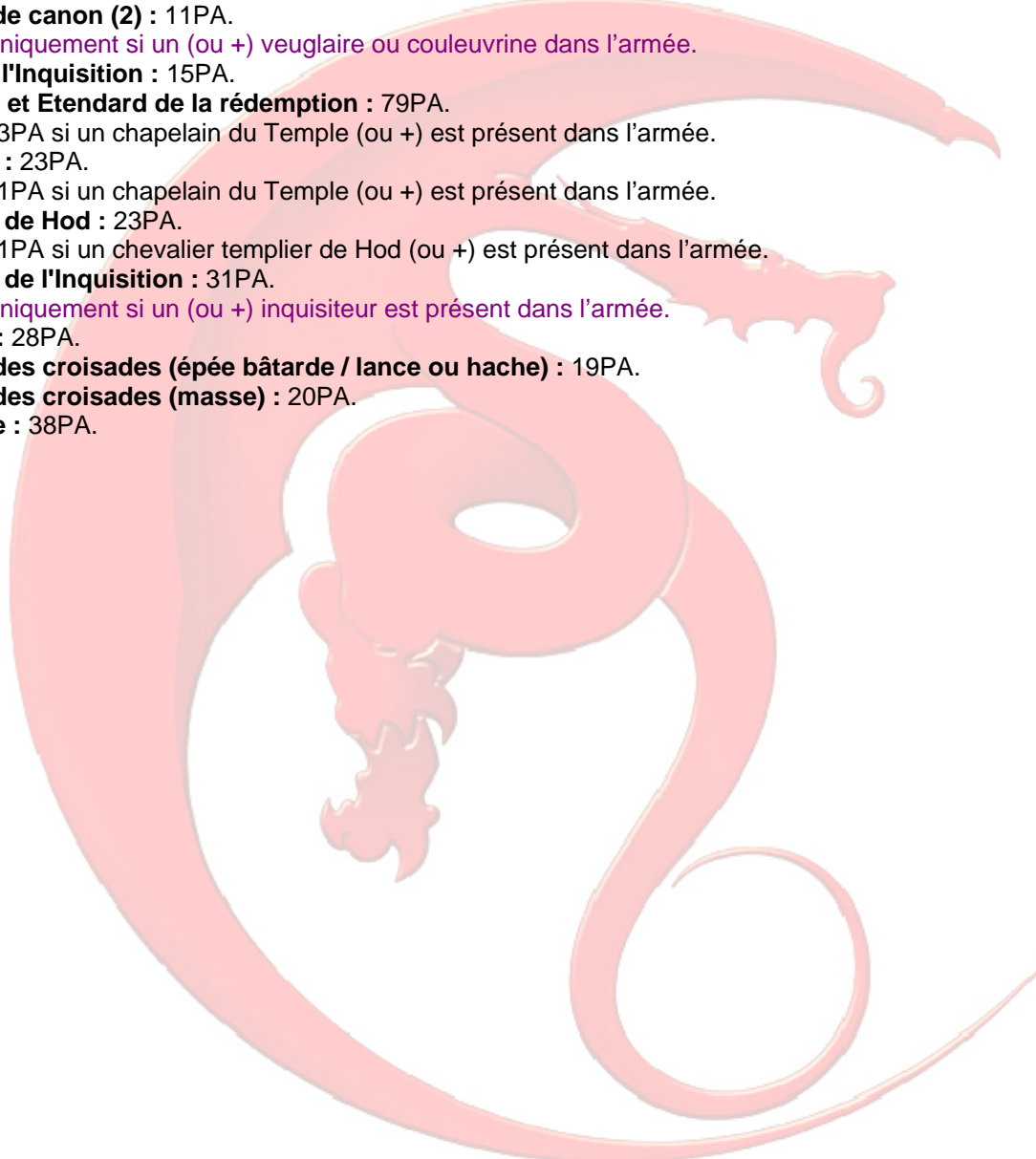
Uniquement si un (ou +) inquisiteur est présent dans l'armée.

Thallion : 28PA.

Vétéran des croisades (épée bâtarde / lance ou hache) : 19PA.

Vétéran des croisades (masse) : 20PA.

Veuglaire : 38PA.



Liste des coûts des Champions.

- Abel I** : 46PA.
Abel II : 61PA.
Aerth (à pied) : 216PA.
Aerth (à cheval) : 248PA.
Ambrosius : 79PA.
Arkhos : 110PA.
 +2PA si un chapelain du Temple (ou +) est présent dans l'armée.
Brinkhz : 64PA.
Caïrn I : 32PA.
Caïrn II : 51PA.
Clairvoyant : 54PA.
Eschelius : 136PA.
 +2PA si un autre inquisiteur (ou +) est présent dans l'armée.
L'Exécuteur : 203PA.
Garell : 95PA.
Iraem : 75PA.
Issarius : 75PA.
 +2PA si un autre inquisiteur (ou +) est présent dans l'armée.
Klayne : 124PA.
 Uniquement si un (ou +) inquisiteur est présent dans l'armée.
Kyrus : 77PA.
 +2PA si un chapelain du Temple (ou +) est présent dans l'armée.
Leona : 62PA.
Melkion I : 74PA.
Melkion II : 160PA.
Mira I : 65PA.
 +2PA si un chapelain du Temple (ou +) est présent dans l'armée.
Mira II : 83PA.
 +1PA si un chevalier templier de Hod (ou +) est présent dans l'armée.
Phidias I : 58PA.
Phidias II : 110PA.
Prêtresse de fer I : 34PA.
Prêtresse de fer II : 60PA.
Saint-Juste : 92PA.
Saphon I : 59PA.
Saphon II : 101PA.
Sered : 136PA.
 +2PA si un chapelain du Temple (ou +) est présent dans l'armée.
Sévérian : 68PA.
 +2PA si un chapelain du Temple (ou +) est présent dans l'armée.
Shanys : 73PA.
Syd : 89PA.
Taëtrius : 66PA.
 +1PA si un autre inquisiteur (ou +) est présent dans l'armée.
Tarkhyn : 134PA.
 +2PA si un chapelain du Temple (ou +) est présent dans l'armée.
Tibérius : 124PA.
Thurbard (à pied) : 129PA.
 +2PA si un chapelain du Temple (ou +) est présent dans l'armée.
Thurbard (à cheval) : 172PA.
 +4PA si un chapelain du Temple (ou +) est présent dans l'armée.
Vedath : 120PA.
 +2PA si un chapelain du Temple (ou +) est présent dans l'armée.
Yshaëlle : 68PA.

Profils détaillés des combattants individuels.

Artificier.

12,5
4
3/4
4/5
3
6
6
Pistolet consacré : FOR6, 15/25/30.
Fanatisme, Artificier/2, Eclaireur, Paria.
Spécial du Griffon. Taille moyenne.
28 PA

Cavalier de la rédemption, templier.

17,5
3
5/7
5/14
-
6
8
Fanatisme, Bravoure, Destrier, FOR en charge/11,
Furie guerrière, Inébranlable.
Elite du Griffon. Grande taille.
72 PA

+3PA si un chapelain du Temple (ou +) est
présent dans l'armée.

Cavalier thallion (bourreau), thallion.

20
4
5/7
5/7
3
6
6
Armure bénie, Pistolet : FOR6-15/25/30.
Fanatisme, Enchaînement/1, Féal/1, Implacable/1.
Elite du Griffon. Grande taille.
44 PA

Cavalier thallion (juge), thallion.

20
4
4/6
5/7
3
6
6
Armure bénie, Pistolet : FOR6-15/25/30.
Fanatisme, Féal/1, Harcèlement, Tir instinctif.
Elite du Griffon. Grande taille.
39 PA

Cavalier thallion (justicier), thallion.

20
4
4/6
5/7
3
6
6
Armure bénie, Pistolet : FOR6-15/25/30.
Fanatisme, Eclaireur, Féal/1, Tir instinctif.
Elite du Griffon. Grande taille.
40 PA

Chevalier templier de Hod, templier de Hod.

10
4
5/7
5/7
-
6
6
Armure bénie
Fanatisme, Bravoure, Furie guerrière, Paria.
Elite du Griffon. Taille moyenne.
Feu du Temple.
37 PA

Feu du Temple.

Lorsqu'un chevalier templier de Hod a recours à la
compétence « Furie guerrière », il gagne ATT+1 et
FOR+1 jusqu'à la fin du tour.
Tous les templiers de Hod amis situés à 10cm ou
moins d'un chevalier templier de Hod gagnent
ATT+1 et FOR+1 jusqu'à la fin du tour s'ils utilisent
la compétence « Furie guerrière ».

Conscrit (épée bâtarde).

10
3
2/3
3/8
-
3
4
Fanatisme.
Régulier du Griffon. Taille moyenne.
12 PA

Exécuteur.

12,5
4
5/7
3/3
-
4
6
Fanatisme, Assassin.
Spécial du Griffon. Taille moyenne.
24 PA

Conscrit (lance ou hache).

10
2
3/3
3/8
-
3
4
Fanatisme.
Régulier du Griffon. Taille moyenne.
12 PA

Exécuteur de l'Inquisition, exécuteur.

12,5
4
5/7
3/4
-
4
6
Fanatisme, Acharné, Assassin.
Spécial du Griffon. Taille moyenne.
31 PA

Conscrit (masse).

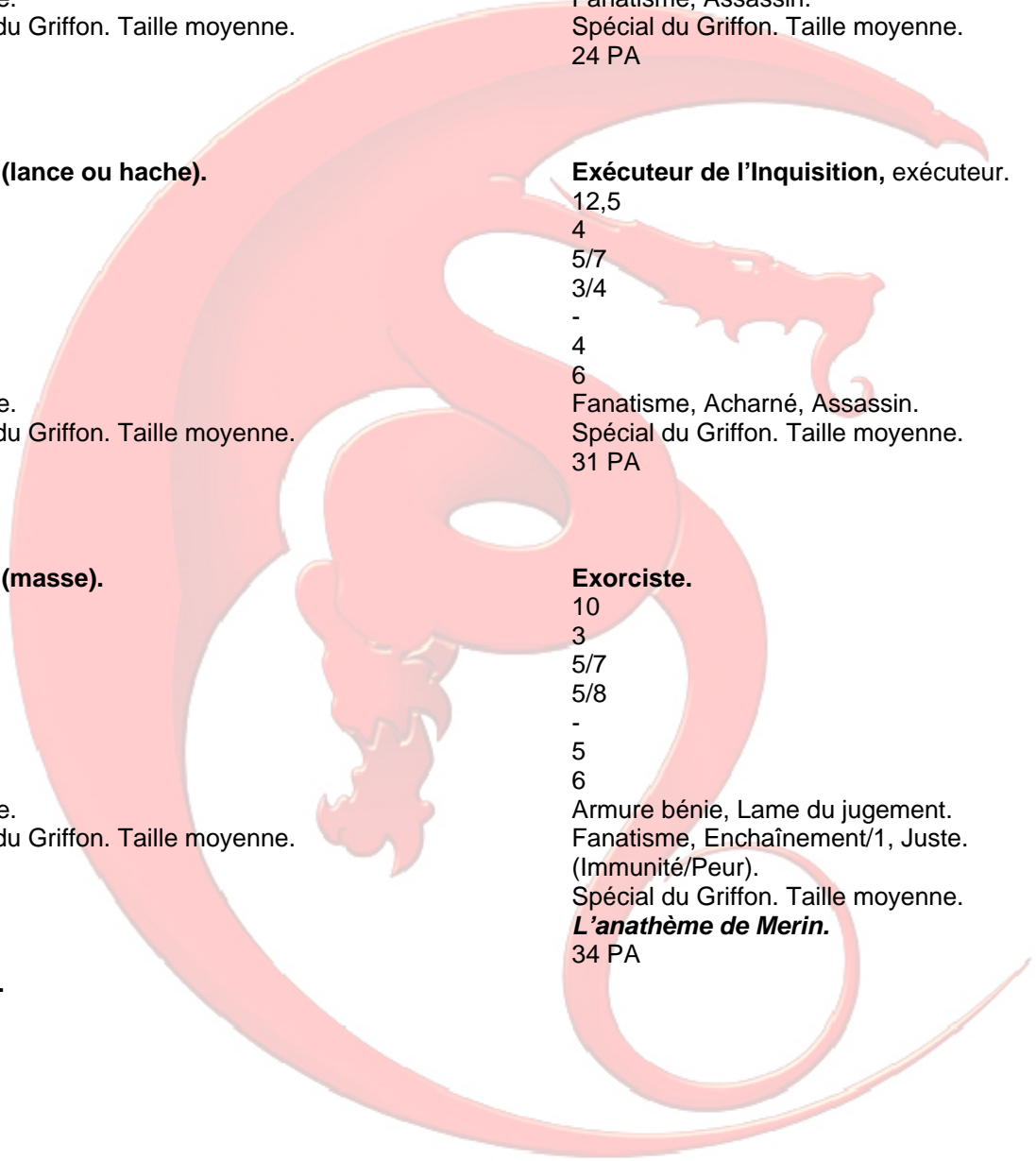
10
2
2/5
3/8
-
3
4
Fanatisme.
Régulier du Griffon. Taille moyenne.
13 PA

Exorciste.

10
3
5/7
5/8
-
5
6
Armure bénie, Lame du jugement.
Fanatisme, Enchaînement/1, Juste.
(Immunité/Peur).
Spécial du Griffon. Taille moyenne.
L'anathème de Merin.
34 PA

Duelliste.

10
3
3/3
4/5
-
4
5
Fanatisme, Ambidextre.
Vétéran du Griffon. Taille moyenne.
15 PA



L'anathème de Merin.

Une fois par tour, lors de l'activation de l'exorciste (avant ou après son déplacement), le joueur qui le contrôle peut désigner un magicien ou un fidèle ami ou ennemi situé à 20cm ou moins de l'exorciste et sur lequel ce dernier dispose d'une ligne de vue. S'il s'agit d'un magicien, celui-ci perd une gemme de Mana au choix du joueur qui le contrôle. S'il s'agit d'un fidèle, celui-ci perd un point de FT. Par ailleurs, l'usage de cette capacité génère un point qui doit être immédiatement attribué à l'exorciste ou à un combattant ami sur lequel il dispose d'une ligne de vue. Ce point peut être utilisé pour augmenter l'Initiative, l'Attaque, la Force, la Défense ou la Résistance de la cible jusqu'à la fin du tour.

Un exorciste ne peut utiliser cette capacité qu'une seule fois par tour. Un même combattant ne peut bénéficier du bonus qu'une seule fois par tour. Un même fidèle ou magicien peut être ciblé par cette capacité plusieurs fois lors d'un même tour par des exorcistes différents.

Frère templier, templier.

10
3
4/6
4/9
-
4
5
Fanatisme, Bravoure, Furie guerrière.
Elite du Griffon. Taille moyenne.
28 PA

+1PA si un chapelain du Temple (ou +) est présent dans l'armée.

Fusilier.

10
2
1/6
3/2
3
2
4
Long fusil : FOR6, 25/50/75.
Fanatisme.
Régulier du Griffon. Taille moyenne.
21 PA

Fusilier vétéran, fusilier.

10
2
1/6
3/2
3
3
4
Long fusil : FOR6, 25/50/75.
Fanatisme, Tireur d'élite.
Vétéran du Griffon. Taille moyenne.
25 PA

Garde prétorien.

10
3
5/8
5/11
-
6
8
Fanatisme, Brute épaisse, Coup de maître/2, Juste. (Immunité/Peur).
Elite du Griffon. Taille moyenne.
Les piliers de l'empire.
45 PA

Les piliers de l'empire.

Tout combattant du Griffon ami situé à 10cm ou moins d'un garde prétorien réussit automatiquement ses tests de Fanatisme. Lorsqu'un garde prétorien effectue un Coup de maître, il gagne pour ce jet de Blessure la capacité « Arme sacrée ».

Gardien du Temple, templier.

10
3
5/7
5/10
-
6
8
Fanatisme, Bravoure, Enchaînement/1, Furie guerrière.
Elite du Griffon. Taille moyenne.
Les gardiens du Temple.
45 PA

+1PA si un chapelain du Temple (ou +) est présent dans l'armée.

Les gardiens du Temple.

Les combattants suivants bénéficient d'une augmentation de leur aura de commandement pour chaque gardien du Temple à 10cm ou moins d'eux :

- Commandeur templier : « Commandement/+5 » (maximum +10).
- Musicien templier, Tambour de la rédemption : « Musicien/+5 » (maximum +10).
- Porte-étendard templier, Porte-étendard de la rédemption : « Etendard/+5 » (maximum +10).

Lancier.

10
2
2/3
3/8
-
2
4
Fanatisme.
Régulier du Griffon. Taille moyenne.
10 PA

Légionnaire du repentir.

10
3
3/4
2/5
-
3
2
Dur à cuire.
Irrégulier du Griffon. Taille moyenne.

Les légionnaires du repentir.

11 PA

Les légionnaires du repentir.

La quantité de Légionnaires du repentir dans une armée du Griffon est limitée. Les quantités suivantes sont cumulatives :

- 2 Légionnaires pour chaque templier ou templier de Hod (sauf les Champions) de l'armée.
- 4 Légionnaires pour chaque Champion templier ou templier de Hod de l'armée.
- 6 Légionnaires pour chaque Commandeur templier de l'armée.

Musicien (1).

10
2
2/3
3/5
-
2
5
Fanatisme, Musicien/10.
Régulier du Griffon. Taille moyenne.
10 PA

Musicien (2), conscrit.

10
2
2/3
3/6
-
3
5
Fanatisme, Musicien/10.
Régulier du Griffon. Taille moyenne.
12 PA

Musicien prétorien.

10
3
5/8
5/11
-
6
8
Fanatisme, Brute épaisse, Coup de maître/2, Juste, Musicien/15.
(Immunité/Peur).
Elite du Griffon. Taille moyenne.

Les piliers de l'Empire.

53 PA

Musicien templier, templier.

10
3
3/4
4/7
-
3
6
Fanatisme, Bravoure, Furie guerrière, Musicien/10.
Elite du Griffon. Taille moyenne.
25 PA

+1PA si un chapelain du Temple (ou +) est présent dans l'armée.

Officier artilleur.

10
2
2/3
2/5
4
4
6
Pistolet : FOR6-10/15/20.
Fanatisme, Mécanicien/4.
Spécial du Griffon. Taille moyenne.
24 PA

Porte-étendard, conscrit.

10
2
2/3
3/6
-
4
4
Fanatisme, Etendard/10.
Régulier du Griffon. Taille moyenne.
12 PA

Porte-étendard de la rédemption, cavalier de la rédemption, templier.

17,5
3
5/7
5/14
-
7
8
Fanatisme, Bravoure, Destrier, Etendard/15, FOR en charge/11, Furie guerrière, Inébranlable.
Elite du Griffon. Grande taille.
79 PA

+3PA si un chapelain du Temple (ou +) est présent dans l'armée.

Porte-étendard prétorien.

10
3
5/8
5/11
-
6
8
Fanatisme, Brute épaisse, Coup de maître/2, Etendard/15, Juste.
(Immunité/Peur).
Elite du Griffon. Taille moyenne.
Les piliers de l'Empire.

Porte-étendard templier, templier.

10
3
3/4
4/7
-
3
6
Fanatisme, Bravoure, Etendard/10, Furie guerrière.
Elite du Griffon. Taille moyenne.
25 PA

+1PA si un chapelain du Temple (ou +) est présent dans l'armée.

Porte-icône.

10
2
2/3
3/5
-
3
5
Fanatisme, Etendard/10.
Régulier du Griffon. Taille moyenne.
10 PA

Porteur d'arme.

10
2
1/2
2/2
-
2
3
Conscience.
Irrégulier de Cadwallon. Petite taille.
Les porteurs d'armes.
12 PA

Les porteurs d'armes.

Iraem peut, lors de la constitution des armées, se voir apparié à un et un seul porteur d'arme. Il est alors considéré comme son maître. Quel que soit son rang, un Champion porteur d'arme ne peut être doté que d'un seul artefact. Il est impossible de déployer un porteur d'arme sans maître. Au cours de la phase de déploiement, le maître et le porteur d'armes sont placés à 10cm ou moins l'un de l'autre. N'utilisez pour cela que la carte du maître. Si ce dernier dispose de règles spéciales de déploiement (grâce à une compétence ou à un autre effet de jeu), son porteur d'arme en bénéficie automatiquement et gratuitement. Tant qu'ils se trouvent à 10cm (ou moins) l'un de l'autre, le maître et son porteur d'arme partagent leurs lignes de vue. Cette règle ne s'applique pas aux tirs, au lancement de sortilèges et à l'appel de miracles.

Répurgateur du Temple.

10
3
4/5
4/5
3
4
5

Pistolet consacré : FOR6-10/15/20.
Fanatisme, Bravoure, Feinte, Paria.
Elite du Griffon. Taille moyenne.
20 PA

Sénéchal templier de Hod.

10
4
5/6
5/6
3
5
6

Pistolet de sanction : FOR6-10/15/20.
Fanatisme, Bravoure, Enchaînement/1, Paria.
Elite du Griffon. Taille moyenne.

Sénéchal de Hod.

34 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.

Servant de canon (1).

10
2
2/3
2/5
3
3
5
Fanatisme, Artificier/1.
Spécial du Griffon. Taille moyenne.
10 PA

Templier.

10
3
3/4
4/9
-
3
5
Fanatisme, Bravoure, Furie guerrière.
Elite du Griffon. Taille moyenne.
23 PA

+1PA si un chapelain du Temple (ou +) est présent dans l'armée.

Servant de canon (2).

10
2
2/3
2/5
3
3
5
Fanatisme, Sapeur/5.
Spécial du Griffon. Taille moyenne.
11 PA

Templier de Hod.

10
3
3/5
4/8
-
3
5
Fanatisme, Bravoure, Furie guerrière.
Elite du Griffon. Taille moyenne.
23 PA

+1PA si un chevalier templier de Hod (ou +) est présent dans l'armée.

Sœur de l'Inquisition.

10
3
4/4
4/5
-
4
5
Fanatisme, Coup de maître/2.
Vétéran du Griffon. Taille moyenne.
15 PA

Templier de l'Inquisition.

10
3
4/5
4/11
-
4
5
Fanatisme, Bravoure, Furie guerrière.
Spécial du Griffon. Taille moyenne.
Le bras armé de l'Inquisition.
31 PA

Tambour de la rédemption, cavalier de la rédemption, templier.

17,5
3
5/7
5/14
-
6
9
Fanatisme, Bravoure, Destrier, FOR en charge/11,
Furie guerrière, Inébranlable, Musicien/15.
Elite du Griffon. Grande taille.
79 PA

+3PA si un chapelain du Temple (ou +) est présent dans l'armée.

Le bras armé de l'Inquisition.

Pour pouvoir déployer un ou plusieurs Templiers de l'Inquisition dans une armée, celle-ci doit compter au moins un inquisiteur dans ses rangs.

Les templiers de l'Inquisition peuvent servir de relais aux inquisiteurs pour le lancement de leurs sortilèges. Tout sortilège issu de la voie de la Rédemption (hormis ceux dont la portée est « Personnel ») peut être lancé comme si le templier effectuait lui-même l'incantation (à condition qu'il se trouve à 5cm ou moins de l'inquisiteur). Le templier qui sert de relais doit être désigné avant le test de Pouvoir. Les gemmes sont retirées de la réserve de l'inquisiteur et le test de Pouvoir est effectué avec son Pouvoir. En revanche, la portée et la ligne de vue sont vérifiées à partir du socle du templier. Il en va de même pour les tentatives de contre-magie. Si le sortilège lancé implique un effet sur le lanceur (jet de Blessure ou autre), celui-ci s'applique au templier qui sert de relais. Lorsqu'un inquisiteur utilise cette capacité pour lancer un sortilège, il peut bénéficier des bonus au test de Pouvoir conférés par la présence d'autres inquisiteurs si ces derniers se trouvent à 5cm de sa figurine. La présence d'inquisiteurs à proximité du templier qui sert de relais ne fournit aucun bonus.

Thallion.

10
4
4/6
4/7
3
6
6

Armure bénie, Pistolet : FOR6-10/15/20.
Fanatisme, Bretteur, Eclaireur, Féal/1.
Elite du Griffon. Taille moyenne.
28 PA

Vétéran des croisades (épée bâtarde), conscrit.

10
3
2/4
3/8
-
3
4

Fanatisme, Acharné.
Vétéran du Griffon. Taille moyenne.
19 PA

Vétéran des croisades (Lance ou hache), conscrit.

10
2
3/4
3/8
-
3
4

Fanatisme, Acharné.
Vétéran du Griffon. Taille moyenne.
19 PA

Vétéran des croisades (masse), conscrit.

10
2
2/6
3/8
-
3
4

Fanatisme, Acharné.
Vétéran du Griffon. Taille moyenne.
20 PA



Profils détaillés des Machines de guerre.

Veuglaire.

RES=13 ; 5PS ; poids=5.

Equipage=2 :

- Servants : Officier artilleur, Servant de canon.
- Suppléants : n'importe quel combattant avec TIR=3 (ou +) et DIS=3 (ou +).

Boulet : FOR10, 25/35/45. Artillerie lourde à effet de zone.

Inaltérable, Rempart/10.

Machine de guerre du Griffon. Taille moyenne.

Les canons du Griffon.

38PA

Couleuvrine.

RES=13 ; 5PS ; poids=5.

Equipage=2 :

- Servants : Officier artilleur, Servant de canon.
- Suppléants : n'importe quel combattant avec TIR=3 (ou +) et DIS=3 (ou +).

Boulet : FOR20, 25/50/150. Artillerie lourde perforante.

Inaltérable, Rempart/10.

Machine de guerre du Griffon. Taille moyenne.

Les canons du Griffon.

62PA

Les canons du Griffon.

Le terme Canon du Griffon regroupe les couleuvrines et les veuglaire.

Pour pouvoir déployer un ou plusieurs Officiers artilleurs ou Servants de canons dans une armée, celle-ci doit compter au moins un canon du Griffon dans ses rangs.

Un canon du Griffon requiert au moins deux artilleurs (servants et/ou suppléants) pour être utilisé correctement.

Les modificateurs suivants sont cumulatifs :

- Si un canon n'est manipulé que par un seul artilleur, il subit TIR-1.
- Si le TIR d'un suppléant est utilisé pour résoudre un tir de canon, il subit TIR-1.
- Si le TIR utilisé est celui d'un officier artilleur du Griffon, il gagne TIR+1.

La valeur de TIR de base utilisée pour résoudre le tir d'un canon du Griffon ne peut jamais être supérieure à 5. Si celle de l'équipage est supérieure, elle est ramenée à 5.

Les canons du Griffon ne peuvent tirer qu'une fois par tour, quels que soient les effets de jeu.

Profils détaillés des Titans.

Griffon.

20/30

6

8/12

6/14

-

-9

6

Chance, Charge bestiale, Enorme, FOR en charge/18, Inébranlable, Immunité/Peur, Implacable/1, Tueur né, Vol. Titan du Griffon. Très grande taille.

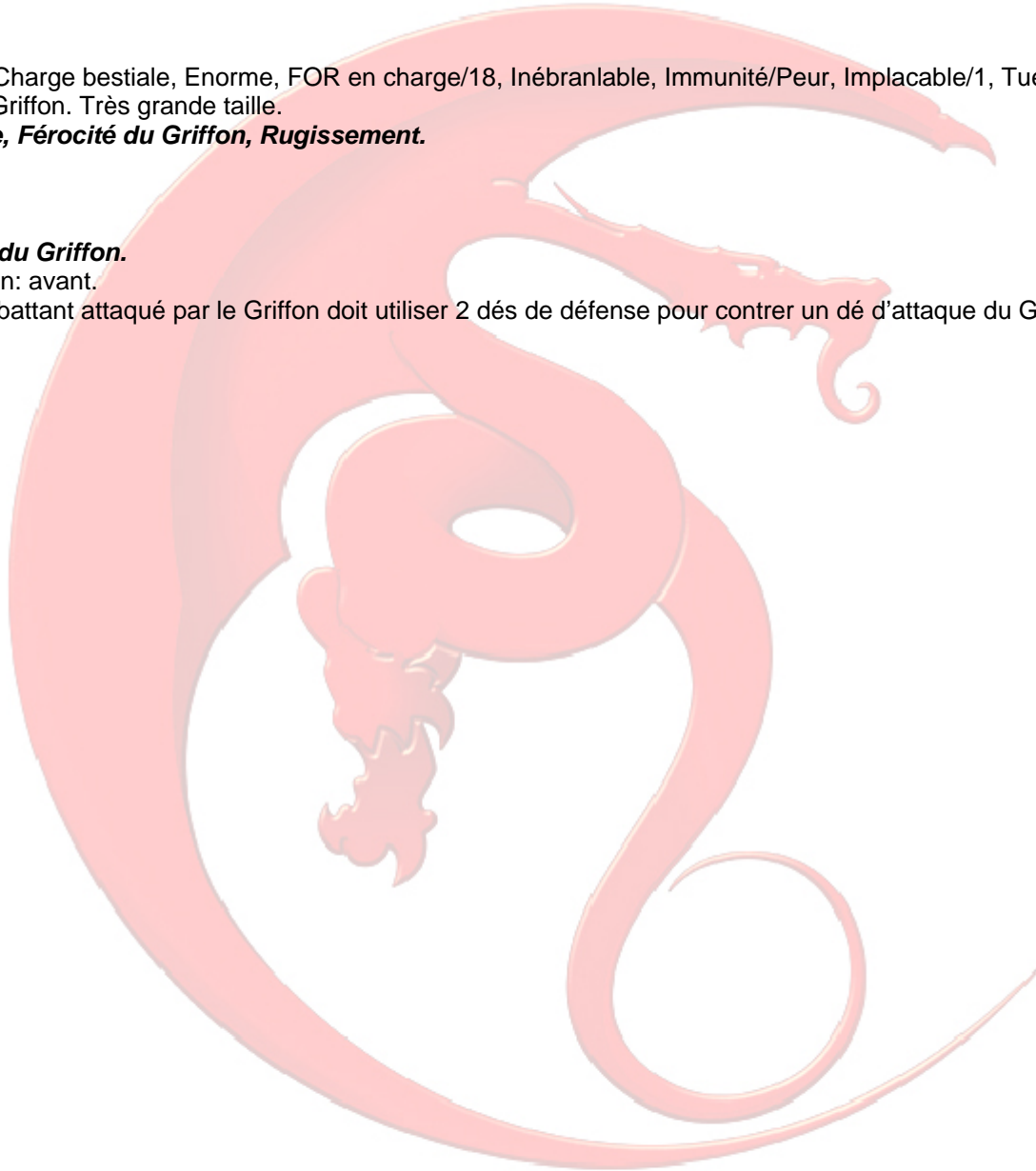
Balayage, Férocité du Griffon, Rugissement.

600 PA.

Férocité du Griffon.

Orientation: avant.

Tout combattant attaqué par le Griffon doit utiliser 2 dés de défense pour contrer un dé d'attaque du Griffon.



Profils détaillés des combattants Magiciens.

Chasseur de Ténèbres (1).

10
4
4/3
4/3
3
6
5
POU=2
Pistolet à percussion : FOR6-10/15/20.
Fanatisme, Guerrier-mage, Maître pistoler, Initié du Feu/Exorcisme.
(Contre-attaque).
Initié du Griffon. Taille moyenne.
La chasse aux sorcières.
25 PA

La chasse aux sorcières.

Un chasseur de sorcières gagne TIR+1, ATT+1 et DEF+1 quand son action vise un magicien.

Chasseur de Ténèbres (2).

10
4
4/3
4/3
4
5
5
POU=2
Pistolets : FOR6-10/15/20.
Fanatisme, Guerrier-mage, Maître pistoler, Initié du Feu/Exorcisme.
(Contre-attaque).
Initié du Griffon. Taille moyenne.
La chasse aux sorcières.
26 PA

Confesseur.

10
3
3/3
3/6
-
4
6
POU=3
Fanatisme, Initié du Feu/Théurgie.
Initié du Griffon. Taille moyenne.
22 PA

Inquisiteur.

10
3
4/7
5/9
-
4
6
POU=2
Lame du jugement.
Fanatisme, Guerrier-mage, Initié du Feu/Rédemption.
(Contre-attaque).
Initié du Griffon. Taille moyenne.
Inquisiteur du Griffon.
34 PA

+1PA si un autre inquisiteur (ou +) est présent dans l'armée.

Inquisiteur du Griffon.

Lorsqu'un Inquisiteur lance un sortilège, il gagne POU+1 pour chaque Inquisiteur de son camp présent (même partiellement) dans un rayon de 5cm de lui. Le bonus total conféré par cette capacité ne peut pas dépasser +5 (+2 pour Eschélius).

Profils détaillés des combattants Fidèles.

Aumônier.

10
3
3/3
3/6
-
4
6
0/2/1
Fanatisme, Fidèle de Merin/10.
(Illuminé).
Dévot du Griffon. Taille moyenne.
28 PA

Chapelain du Temple, templier.

10
3
4/6
4/9
-
4
6
1/0/1
Fanatisme, Bravoure, Furie guerrière, Implacable/1,
Moine-guerrier, Fidèle de Merin/10.
(Contre-attaque, Illuminé).
Dévot du Griffon. Taille moyenne.
Les chapelains du Temple.
37 PA

Les chapelains du Temple.

Les templiers bénéficient de la compétence
« Implacable/1 » tant qu'ils restent (même
partiellement) dans l'aura de foi d'un chapelain du
Temple.

Magistrat.

10
3
3/6
4/5
3
5
6
1/0/1
Armure bénie, Lame du jugement, Pistolet : FOR6-
10/15/20.
Fanatisme, Eclaireur, Moine-guerrier, Fidèle de
Merin/10.
(Contre-attaque, Illuminé).
Dévot du Griffon. Taille moyenne.
L'ordre du juste châtiment.
30 PA

L'ordre du juste châtiment.

Au début de chaque tour, avant le jet de Tactique, le
joueur peut lancer 1d6 pour chaque magistrat que
compte son armée. Le résultat est conservé près du
magistrat.

Par la suite, il pourra remplacer le résultat naturel
d'un test d'Initiative, Attaque, Défense, Tir, Courage,
Discipline, Pouvoir ou Foi de n'importe quel
combattant ami dans l'aura de foi du magistrat.
Ce remplacement doit être annoncé avant le jet. Les
résultats inutilisés à la fin du tour sont perdus.

Profils détaillés des Champions.

Abel I, le colérique.

10
4
4/7
5/7
-
4
6
Fanatisme, Commandement/10.
(Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2).
Champion régulier du Griffon. Taille moyenne.
46 PA

Abel II, le colérique.

10
4
5/7
6/9
-
5
7
Fanatisme, Commandement/12,5, Féal/1.
(Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2).
Champion vétéran du Griffon. Taille moyenne.
61 PA

Châtiment (12).

Le porteur gagne une Lame du jugement, FOI=1/1/0, le rang "Dévot de Merin" et les compétences « Acharné » « Fidèle de Merin/10 » et « Moine-guerrier ».

Réservé à Abel.

Aerth, cardinal.

10
5
5/6
6/9
5
9
11
2/2/3
Fusil : FOR6-25/50/75.
Fanatisme, Commandement/20, Contre-attaque, Illuminé, Juste, Fidèle de Merin /15.
(Artefact/3, Enchaînement/1, Illuminé, Immunité/Peur, Piété/2).
Champion doyen du Griffon. Taille moyenne.
216 PA

Aerth, prélat général.

20
5
5/6
6/11
5
9
11
2/2/3
Fusil : FOR6-25/50/75.
Fanatisme, Commandement/20, Contre-attaque, Destrier, Illuminé, Juste, Fidèle de Merin /15.
(Artefact/3, Enchaînement/1, Illuminé, Immunité/Peur, Piété/2).
Champion doyen du Griffon. Grande taille.
248 PA

Œil de Merin.

0/0/0 ; Culte : réservé à Aerth.
Ferveur=4 ; Difficulté=10 ; Portée : 30cm.
Aire d'effet : Un combattant ami.
Durée : Jusqu'à la fin du tour.
La cible gagne la compétence « Aimé des dieux ».
Aerth ne peut pas être la cible de ce miracle.

Relique. Armure d'Arcavius (20).

+1/-/-

Culte : Aerth.

Émanation : le porteur gagne une « Armure sacrée ».

Prodige (2) : l'usage de ce prodige est annoncé avant le jet de Tactique. Jusqu'à la fin du tour, le porteur peut appeler des miracles avant et/ou après une course.

Jugement d'Aerth (38).

Le porteur gagne une arme de tir : FOR8, 30/60/90, Arme sacrée.

Le porteur gagne la compétence « Tir instinctif ».
Le porteur peut tirer et lancer des miracles dans le même tour.

Réservé à Aerth.

Ambrosius, vénérable.

10
3
3/4
4/6
4
6
8

Long fusil consacré : FOR6-25/50/75.
Fanatisme, Commandement/15, Instinct de survie/6, Juste, Paria.
(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Immunité/Peur, Rechargement rapide/1, Tir d'assaut, Visée).
Champion spécial du Griffon. Taille moyenne.

Le vénérable Ambrosius.

79 PA

Le vénérable Ambrosius.

La présence du Vénérable renforce le moral des combattants de Hod aux alentours. Seuls les combattants suivants peuvent bénéficier du Commandement et des auras d'Ambrosius, qu'ils soient ou non Parias :

- Répurgateur du Temple.
- Templier de Hod.
- Sénéchal templier de Hod.
- Artificier.
- Tout combattant du Griffon ami si l'armée appartient à la faction de la Loge de Hod.

Le vénérable Ambrosius dispose de pouvoirs extraordinaires qui se manifestent sous la forme d'Auras. Après chaque jet de Tactique, choisissez, parmi les trois Auras décrites, celle qui émane du Vénérable jusqu'au prochain jet de Tactique :

- **Aura de Fortune** : désignez un combattant du Griffon ami situé à 15 cm ou moins du vénérable. Il bénéficie de la compétence « Chance ».
- **Aura de Protection** : tous les combattants amis présents à 15 cm ou moins du Vénérable doté de cette Aura sont protégés. Ils bénéficient de la compétence « Parade ».
- **Aura Sanglante** : au début de la phase de Corps à Corps, tous les combattants amis présents à 10 cm ou moins du Vénérable doté de cette Aura bénéficient de la compétence « Implacable/1 ».

Fusil du vénérable (13).

Le porteur gagne une arme de tir : Fusil consacré, FOR7, 30/55/80.

Avant chaque tir, le porteur peut choisir de gagner TIR-X (entre 1 et 5) et FOR/TIR+X.

Réservé à Ambrosius.**Arkhos, commandeur templier.**

10
6
6/9
7/10
-
7
9

Fanatisme, Bravoure, Bretteur, Commandement/10, Furie guerrière.
(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2).

Champion élite du Griffon. Taille moyenne.

Les maîtres du Temple.

110 PA

+2PA si un chapelain du Temple (ou +) est présent dans l'armée.

Les maîtres du Temple.

Lorsqu'un Commandeur templier est à la tête d'un Etat-major complet, il gagne COU+3 et DIS+3 (au lieu de +2).

Un commandeur templier est considéré comme un Templier à tout point de vue.

Brinkhz.

10
4
5/8
5/7
-
6
4

Brutal, Alliance/Griffon, Brute épaisse, Chance.
(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2).

Champion spécial de Cadwallon. Taille moyenne.
64 PA

Coffre à secret (15).

A utiliser lorsqu'un combattant adverse annonce un sortilège ou un miracle ciblant le porteur, le sortilège est lancé (gemmes ou FT dépensées...) mais échoue automatiquement (même s'il réussissait automatiquement).

Une seule utilisation par tour.

Réservé à Brinkhz.

Coffre merveilleux (15).

Lorsque le porteur est Tué net, placez un marqueur à l'endroit précis où il est mort. Lors de la phase d'entretien suivante, il doit revenir en jeu grâce à 1d6 dans les conditions ci-dessous (choisir le cas le plus favorable) :

- Sur '3', '4', '5' ou '6' si un combattant ami est au contact du marqueur.
- Sur '4', '5' ou '6' si un combattant ennemi est au contact du marqueur.
- Sur '5' ou '6' si un combattant ami est présent à 10cm.
- Sur '6' si un combattant ennemi est présent à 10cm.

En cas d'échec, le porteur est définitivement retiré de la partie.

Réservé à Brinkhz.

Caïrn I, l'apôtre.

10
4
3/5
4/7
-
3
6
POU=3

Fanatisme, Initié du Feu/Théurgie.
(Artefact/1, Enchaînement/1, Maîtrise des arcanes).
Champion initié du Griffon. Taille moyenne.
32 PA

Caïrn II, l'apôtre.

10
4
3/5
4/7
-
3
6
POU=4

Lame du jugement.
Fanatisme, Adeptes de l'Air et du Feu /Rédemption,
Théurgie.
(Artefact/2, Enchaînement/1, Maîtrise des arcanes).
Champion adepte du Griffon. Taille moyenne.
51 PA

Le Clairvoyant.

10
4
5/7
5/8
-
-
-

Alliance/Voies de la Lumière, Ambidextre, Construct, Inébranlable
(Artefact/2, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Immunité/Peur, Immunité/Toxique).
Champion spécial du Sphinx. Taille moyenne.
54 PA

Eschelius, le fervent, inquisiteur.

10
5
7/8
7/10
-
7
9

POU=5
Lame du jugement.
Fanatisme, Autorité, Commandement/15, Guerrier-mage, Adeptes du Feu et de la Lumière/Rédemption, Théurgie.
(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2).
Champion adepte du Griffon. Taille moyenne.
Inquisiteur du Griffon.
136 PA

+2PA si un autre inquisiteur (ou +) est présent dans l'armée.

Heaume d'ardeur (14).

Le porteur gagne COU+1 et les compétences « Juste » et « Cri de ralliement ».
X est un Champion ennemi à choisir à la fin de la phase d'Approche.

Réservé à Eschelius.

Lame du jugement dernier (18).

Le porteur gagne une Lame du jugement.
La Puissance magique du porteur est égale à POU+2.
Chaque fois qu'il lance un sortilège, le porteur peut récupérer une partie des gemmes utilisées, selon les conditions suivantes :

- Le sortilège doit être (au moins partiellement) composé de gemmes de Feu (hors gemmes de maîtrise).
- Le sortilège doit appartenir à l'une des voies suivantes : Elémentaire (Feu), Rédemption, Exorcisme, Théurgie, ou être réservé aux Inquisiteurs ou au porteur.
- Le sortilège ne doit pas avoir une fréquence Spéciale ou Illimitée.
- Le sortilège doit être réussi et ne doit pas être contré ou absorbé.
- Le porteur lance alors 1d6 et récupère la moitié (arrondie à l'inférieur) du nombre de gemmes indiquées (maximum = nombre de gemmes utilisées, hors gemmes de maîtrise)

Réservé à Eschelius.

L'Exécuteur, exécuteur.

15
12
13/9
7/7
-
7
9
Fanatisme, Assassin, Bravoure, Eclaireur, Rapidité, Vivacité.
(Artefact/3, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2).
Champion légende vivante du Griffon. Taille moyenne.
203 PA

Alliance mortuaire (8).

Le porteur gagne les compétences « Fléau/X » et « Immunité/Peur de X ».
X est un Champion ennemi à choisir à la fin de la phase d'Approche.

Réservé à l'Exécuteur.

Bague de rédemption (42).

Lorsqu'il utilise la compétence « Assassin », le porteur lance 4d6 au lieu de 3d6.

Réservé à l'Exécuteur.

Masque des hautes œuvres (10).

Le porteur ne peut pas être repéré ou ciblé à l'aide de la compétence « Conscience ».
Aucun combattant adverse ne peut engager le porteur s'il ne disposait pas d'une Ligne de vue valide au début de son mouvement.

Réservé à l'Exécuteur.

Garell, le rédempteur, artificier.

12,5
5
5/5
4/5
5
6
7
Fusil, Pistolet.
Fanatisme, Artificier/2, Commandement/10, Eclaireur, Harcèlement, Paria.
(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Rechargement rapide/1, Tir d'assaut, Visée).
Champion spécial du Griffon. Taille moyenne.
Le rédempteur.
95 PA

Le rédempteur.

Lors de son activation, une des deux techniques suivantes doit être choisie :

- Châtiment divin : Garell tire avec son fusil : FOR6-25/50/75 et bénéficie de la compétence « Tireur d'élite ».
- Derniers sacrements : Garell tire avec son pistolet : FOR6-15/25/30 et bénéficie de la compétence « Tir instinctif ».

Iraem, ambassadeur à Cadwallon.

10
6
5/5
5/9
-
7
7
Fanatisme, Désengagement/8, Instinct de survie/5, Résolution/2, Rigueur, Vivacité.
(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2).
Champion spécial de Cadwallon/Griffon. Taille moyenne.
75 PA

Tête de dragon (10).

Si le porteur est déployé avec un porteur d'armes au sein d'une armée du Griffon, il peut recruter jusqu'à 75PA de combattants de Cadwallon.

Si le porteur est déployé avec un porteur d'armes au sein d'une armée de Cadwallon, il peut recruter jusqu'à 75PA de combattants du Griffon.

Réservé à Iraem.

Marteau du dragon (8).

Le porteur gagne les compétences « Brutal » et « Feinte ».

Réservé à Iraem.

Issarius, inquisiteur.

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

Armure bénie, Lame du jugement.
Fanatisme, Commandement/15, Adepté du Feu et de la Terre/Rédemption, Théurgie.
(Artefact/2, Enchaînement/1, Maîtrise des arcanes).
Champion adepte du Griffon. Taille moyenne.

Inquisiteur du Griffon.

75 PA

+2PA si un autre inquisiteur (ou +) est présent dans l'armée.

Klayne, templier de l'Inquisition.

10
6
7/9
7/11
-
7
9

Fanatisme, Bravoure, Commandement/15, Féal/1, Furie guerrière.
(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2).

Champion spécial du Griffon. Taille moyenne.

Le bras armé de l'Inquisition.

Le défenseur de la foi.

124 PA

Le défenseur de la foi.

Lors de la constitution des armées, Klayne peut être doté d'une des deux armes suivantes :

- « Arme sacrée ».
- « Lame du Jugement », FOR+2.

L'arme choisie n'est pas un artefact : il s'agit d'une pièce d'équipement.

Kyrus, le sombre, templier.

10
4
5/7
5/11
-
5
7

Fanatisme, Bravoure, Brute épaisse, Cri de guerre/6, Enchaînement/3, Furie guerrière.
(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0).
Champion élite du Griffon. Taille moyenne.
77 PA

+2PA si un chapelain du Temple (ou +) est présent dans l'armée.

Fléau fatal (10).

Le porteur peut sacrifier 2 dés de combat pour sa première attaque, tous les combattants en contact subissent alors un jet de Blessures (FOR=6). Cette attaque n'est pas cumulable avec un Coup de maître.

Réservé à Kyrus.

Missive urgente (6).

Le porteur gagne la compétence « Implacable/2 ».

Réservé à Kyrus.

Leona, duelliste.

10
5
6/5
6/5
-
6
6

Fanatisme, Ambidextre, Commandement/10, Feinte.
(Artefact/1, Coup de maître/0, Enchaînement/2).
Champion vétéran de Cadwallon/Griffon. Taille moyenne.

62 PA

Melkion I, le flamboyant.

10
6
4/6
5/11
-
5
8
POU=5
Fanatisme, Adepté du Feu et de la
Lumière/Hermétisme, Théurgie.
(Artefact/2, Enchaînement/1, Maîtrise des arcanes).
Champion adepte du Griffon. Taille moyenne.
74 PA

Melkion II, le flamboyant.

10
6
5/7
6/12
-
7
10
POU=7
Lame du jugement.
Fanatisme, Esprit du Feu, Juste, Parade, Maître du
Feu, de la Lumière et d'un élément au choix (Terre,
Air ou Eau)/Hermétisme, Tellurisme, Théurgie.
(Artefact/3, Enchaînement/1, Immunité/Peur,
Maîtrise des arcanes).
Champion maître du Griffon. Taille moyenne.
160 PA

Armure du Griffon (11).

Le porteur gagne DEF+2 et la compétence « Contre-
attaque ».
Réservé à Melkion.

Phoenix (10).

La Puissance magique du porteur est égale à
4xPOU si tous ses sorts sont choisis dans le
domaine Elémentaire du Feu.
Réservé à Melkion.

Mirà I, la téméraire, templier.

10
5
5/7
5/7
4
6
5
Pistolet : FOR6-10/15/20.
Fanatisme, Bravoure, Furie guerrière, Immunité/Feu.
(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0,
Enchaînement/2, Rechargement rapide/1, Tir
d'assaut, Visée).
Champion élite du Griffon. Taille moyenne.
65 PA

+2PA si un chapelain du Temple (ou +) est
présent dans l'armée.

Hauteclaire / 1 (7).

Le porteur gagne FOR+2 et la compétence
« Fléau/Possédé ».

Réservé à Mirà I.

Mirà II, Miséricorde, templier de Hod.

10
5
6/7
6/6
4
7
5
2/0/1
Fusil : FOR6-20/40/60.
Furie guerrière, Immunité/Feu, Juste, Moine-
guerrier, Fidèle de Merin/10.
(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0,
Enchaînement/2, Illuminé, Immunité/Peur,
Rechargement rapide/1, Tir d'assaut, Visée).
Champion dévot/élite du Griffon. Taille moyenne.
83 PA

+1PA si un chevalier templier de Hod (ou +)
est présent dans l'armée.

Clairvoyance prophétique.

0/0/0 ; Culte : réservé à Mirà II.
Ferveur=Libre ; Difficulté=5 ; Portée : Personnel.
Aire d'effet : Personnel.
Durée : Instantané.
*Le joueur lance 2d6. Le résultat de ce jet ne peut
pas être modifié. Si la somme des résultats est
supérieure ou égale à 8, la cible regagne un nombre
de points de FT égal double de la Ferveur choisie.*

Epée de l'ange vengeur.

0/0/0 ; Culte : réservé à Mirà II.
 Ferveur=2 ; Difficulté=Spécial ; Portée : Personnel.
 Aire d'effet : Personnel.
 Durée : Jusqu'à la fin du tour.
 La cible gagne les compétences « Brute épaisse » et « Coup de Maître / X ». La valeur de X varie en fonction de la difficulté choisie pour le jet de Divination :

- Difficulté=6 : « Coup de Maître/2 ».
- Difficulté=7 : « Coup de Maître/5 ».
- Difficulté=8 : « Coup de Maître/8 ».

Hauteclaire / 2 (22).

Le porteur gagne FOR+2 et la compétence « Fléau/Possédé ».
 Lors de la phase d'Approche, le porteur doit choisir 2 des pouvoirs suivants :

- Tous les combattants amis suivants (Templier, Templier de Hod, Artificier, Légionnaire du repentir, Sénéchal templier de Hod, Répurgateur, Ambrosius ; dans une armée affiliée à Hod, tous les combattants amis bénéficient du bonus) dans l'aura de foi du porteur gagnent FOR+1.
- Une fois par partie, lors de l'activation du porteur, tous les combattants à 10cm ou moins subissent un jet de Blessures (FOR=5).
- Une fois par partie, lors de son activation, le porteur regagne 2 crans de Blessure.

Réservé à Mirà II.

Phidias I, de Basarac, écuyer, sénéchal templier de Hod.

10
 4
 6/7
 5/6
 3
 5
 6

Pistolet de rédemption : FOR6-10/20/30.
 Fanatisme, Bravoure, Instinct de survie/6, Paria.
 (Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Rechargement rapide/1, Tir d'assaut, Visée).
 Champion élite du Griffon. Taille moyenne.

Sénéchal de Hod.

58 PA

Phidias II, sénéchal de Hod, sénéchal templier de Hod.

10
 6
 8/7
 7/7
 5
 7
 7

Pistolet : FOR6-10/20/30.
 Fanatisme, Ambidextre, Coup de maître/4, Fléau/Aberration prime, Juste, Paria.
 (Artefact/2, Enchaînement/2, Immunité/Peur, Rechargement rapide/1, Tir d'assaut, Visée).
 Champion élite du Griffon. Taille moyenne.

Sénéchal de Hod.

110 PA

Épée des Basarac (6).

Le porteur gagne une arme sacrée.
 Son nom est modifié en "Phidias, sénéchal templier de Hod, paladin."
 Son rang est modifié en "Champion élite du Griffon/Lion."
 Il gagne la capacité spéciale "**Les paladins d'Alahan.**"

Les paladins d'Alahan.

Lors de la constitution des armées, chaque paladin peut être doté d'une des capacités ci-dessous. La compétence acquise et les effets de la capacité choisie s'applique jusqu'à la fin de la partie. Les Champions paladins payent ces compétences avec un surcoût de +1PA.

- **Champion de justice.** Le combattant gagne la compétence « Résolution/1 » pour +1PA.
- **Champion de vertu.** Le combattant gagne la compétence « Soins/5 » pour +3PA.

Réservé à Phidias.

La prêtresse de fer I.

10
 3
 3/3
 4/8
 -
 4
 7

0/2/1
 Fanatisme, Fidèle de Merin /10.
 (Artefact/1, Enchaînement/1, Illuminé, Piété/2).
 Champion dévot du Griffon. Taille moyenne.
 34 PA

La prêtresse de fer II.

10
3
3/4
4/8
-
5
7
1/2/1
Armure sacrée.
Fanatisme, Commandement/10, Fidèle de Merin/12,5.
(Artefact/1, Enchaînement/1, Illuminé, Piété/2).
Champion dévot du Griffon. Taille moyenne.
60 PA

Saint-Juste, révérend, thallion.

10
5
5/7
6/8
4
7
7
POU=4
Armure bénie, Pistolet : FOR6-10/15/20.
Fanatisme, Commandement/10, Eclaireur, Féal/1, Guerrier-mage, Initié du Feu/Exorcisme, Théurgie.
(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Rechargement rapide/1, Tir d'assaut, Visée).
Champion élite/initié du Griffon. Taille moyenne.
92 PA

Saphon I, le prêcheur, fusilier.

10
3
3/7
5/5
4
4
6
0/0/2
Long fusil : FOR6-25/50/75.
Fanatisme, Harcèlement, Moine-guerrier, Fidèle de Merin/10.
(Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Illuminé, Rechargement rapide/1, Tir d'assaut, Visée).
Champion dévot du Griffon. Taille moyenne.
59 PA

Saphon II, le purificateur, fusilier.

10
4
3/6
6/6
5
6
8
1/0/2
Fusil : FOR6-25/50/75.
Fanatisme, Autorité, Ennemi personnel/Mirà, Harcèlement, Moine-guerrier, Tireur d'élite, Fidèle de Merin/12,5.
(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Illuminé, Rechargement rapide/1, Tir d'assaut, Visée).
Champion zélote du Griffon. Taille moyenne.
101 PA

Inspiration de Merin.

0/0/0 ; Culte : réservé à Saphon ; Ferveur=2.
Difficulté=DIS du fidèle ; Portée : Personnel.
Aire d'effet : Saphon.
Durée : Jusqu'à la fin du tour.
La cible gagne la compétence « Commandement/10 ».
Le joueur peut maintenir l'effet d'un tour sur l'autre, pour cela le fidèle doit sacrifier 2 points de FT lors de la phase d'entretien.

Main de Merin.

0/0/0 ; Culte : réservé à Saphon ; Ferveur=2.
Difficulté=2+TIR de la cible ; Portée : Personnel ;
Aire d'effet : Saphon ;
Durée : Jusqu'à la fin du tour.
La cible gagne TIR+1 et l'équipement « Arme sacrée » sur ses tirs.
« Arme sacrée » est sans effet sur les fidèles de Merin, les Immortel de la Lumière et les Justes.

Absolution (21).

Le porteur gagne une arme de tir : FOR10, 30/60/90.
Réservé à Saphon.

Etendard des Purifiés (10).

Le Courage du porteur se transforme en Peur.
Le porteur gagne PEUR+1 pour chaque combattant du Griffon ami à 10cm (maximum : PEUR=10), ce bonus n'est pas transmissible par le biais de la compétence « Commandement/X ».
Réservé à Saphon.

Sered, commandeur templier.

10
5
6/9
6/11

-
8
8

2/1/1

Fanatisme, Bravoure, Commandement/10, Ennemi personnel/Sasia Samaris, Furie guerrière, Moine-guerrier, Fidèle de Merin/12,5.

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

Champion zélote/élite du Griffon. Taille moyenne.

Les maîtres du Temple.

136 PA

+2PA si un chapelain du Temple (ou +) est présent dans l'armée.

Serment du condamné.

0/0/0 ; Culte : réservé à Sered ; Ferveur=Libre.

Difficulté=3xFerveur ; Portée : Personnel.

Aire d'effet : Spécial.

Durée : Instantané.

Le fidèle peut tenter d'accomplir ce miracle chaque fois qu'il subit une blessure. Le joueur doit déclarer la Ferveur qu'il attribue à ce miracle avant chaque utilisation (minimum : 2, maximum : 5).

Chaque combattant ennemi présent dans l'aura de foi du fidèle doit effectuer un test de Discipline d'une difficulté égale à celle du miracle. En cas d'échec, les cibles subissent un jet de Blessures (FOR=3xFerveur). Les combattants ne disposant pas de DIS sont considérés comme ayant DIS=0.

Emblème de la félicité (3).

Avant le jet de Tactique, le porteur peut choisir de gagner la compétence « Iconoclaste » jusqu'à la fin du tour.

Réservé à Sered.

Pilier de sévérité (11).

Le porteur gagne FOR+2.

Au début de chaque phase de Combat, le porteur peut choisir un adversaire. Jusqu'à la fin du tour, le porteur gagne FOR+1 pour chaque jet de Blessure effectué en Corps à corps contre la cible. Ce bonus disparaît à la fin du tour.

Réservé à Sered.

Sévérien, templier.

10
4
4/7
5/9

-
5
6

Fanatisme, Bravoure, Commandement/10, Furie guerrière.

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

Champion élite du Griffon. Taille moyenne.
68 PA

+2PA si un chapelain du Temple (ou +) est présent dans l'armée.

Justicière (5).

Le porteur gagne INI+1 et ATT+1.

Avant le jet de Tactique, le porteur peut choisir de gagner la compétence « Instinct de survie/6 » jusqu'à la fin du tour, en contrepartie il est obligé de recourir à la Furie guerrière jusqu'à la fin du tour.

Réservé à Sévérien.

Shanys, l'ombre, exécuteur.

12,5
6
7/8
5/5

-
6
7

Fanatisme, Assassin, Bravoure, Bretteur, Conscience.

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

Champion spécial du Griffon. Taille moyenne.
73 PA

Lame des damnés (10).

Avant chaque jet de Tactique, l'un des pouvoirs ci-dessous est sélectionné :

- Le porteur gagne la compétence « Féroce » jusqu'à la fin du tour.
- Le porteur gagne la compétence « Vivacité » jusqu'à la fin du tour.
- Tout combattant blessé par le porteur gagne immédiatement RES-2 jusqu'à la fin de la partie. De même, lors des phases d'Entretien suivantes, tout combattant ayant été blessé gagnera à nouveau RES-2 jusqu'à la fin de la partie. Si la Résistance tombe à 0 (ou moins), le combattant est immédiatement retiré comme perte et ne peut en aucun cas revenir en jeu.

Réservé à Shanys.

Syd de Kaïber.

12,5

5

7/7

5/6

-

7

6

Arme hélíanthe.

Concentration/2, Alliance/Voies de la Lumière, Bravoure, Commandement/10, Enchaînement/3, Fléau/Achéron.

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

Champion spécial Cynwäll. Taille moyenne.

Commandant de la Lumière.**Fléau des obscurs.****L'Echyrion.****Le trièdre de Kaïber.**

89 PA

L'Echyrion.

Lorsque la totalité des points de Concentration de Syd sont investis dans sa Force, il gagne un FOR+3 supplémentaire.

Syd peut être doté soit de l'Echyrion Noble, soit de l'Echyrion Sombre lors de la constitution de l'armée, en aucun cas de ces 2 artefacts en même temps.

Commandant de la Lumière.

S'il est incorporé à une armée des Voies de la Lumière, Syd est considéré comme un combattant de son armée d'accueil pour les effets de la compétence « Commandement/X ». Il peut transmettre ses valeurs de Courage et de Discipline à ses compagnons, bénéficier des leurs s'ils disposent de la compétence « Commandement/X » et former un état-major.

Fléau des obscurs.

Tous les combattants amis à 10cm ou moins de Syd bénéficient de la compétence « Fléau/Achéron ».

Supplice du marionnettiste.

Ténèbres=2 ; Voie : Réservé à Syd ; Puissance=0 ; Fréquence=3.

Difficulté=2+POU de la cible ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un magicien ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

*Ce sortilège doit être lancé juste avant le jet de Tactique. La cible ne peut plus faire appel à ses sortilèges destinés à invoquer ou rappeler des combattants sur le champ de bataille. Elle ne peut également plus dépenser de mana pour entretenir le lien avec ses créatures invoquées (Elémentaires, etc...).***Echyrion noble (13).**

Le porteur gagne COU+1, DIS+1 et les compétences « Commandement/15 » et « Régénération/5 ».

Réservé à Syd.**Echyrion sombre (6).**

Le porteur gagne POU=4 et les compétences « Guerrier-mage » et « Adeptes des Ténèbres/Elémentaire ».

Le porteur ne peut pas acquérir de sortilèges destinés à invoquer ou rappeler un combattant sur le champ de bataille. Ceux qui confèrent une Peur ou qui modifient cette caractéristique sont également exclus.

Lors de la phase d'entretien, lancez 1d6. Le nombre de gemmes dépensées par le Porteur est retranché du résultat naturel du d6. Si le résultat final est inférieur ou égal à 1, le porteur gagne INI-1, ATT-1 et DEF-1 jusqu'à la fin du tour suivant.

Réservé à Syd.**Taëtrius, inquisiteur.**

10

4

5/7

6/9

-

5

7

POU=2

Lame du jugement.

Fanatisme, Commandement/10, Guerrier-mage, Initié du Feu/Rédemption.

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

Champion initié du Griffon. Taille moyenne.

Inquisiteur du Griffon.

66 PA

+1PA si un autre inquisiteur (ou +) est présent dans l'armée.

Tarkhyn, commandeur templier.

10
6
6/9
6/10

-
8
8

POU=5

Fanatisme, Bravoure, Commandement/10, Furie guerrière, Guerrier-mage, Rigueur, Adepté du Feu et de la Lumière/Hermétisme, Théurgie.

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

Champion élite/adepte du Griffon. Taille moyenne.

Les maîtres du Temple.

134 PA

+2PA si un chapelain du Temple (ou +) est présent dans l'armée.

Tibérius, diacre, garde prétorien.

10
5
8/9
7/12

-
8
10

Fanatisme, Brute épaisse, Coup de maître/4, Ennemi personnel/Velkanos, Féal/2, Hypérien.

(Alliance/Cynwälls, Artefact/2, Contre-attaque, Enchaînement/2, Immunité/Peur).

Champion élite du Griffon. Taille moyenne.

L'égide du pape Innocent.

124 PA

L'égide du pape Innocent.

Tout combattant du Griffon ami situé à 20cm ou moins de Tibérius réussit automatiquement ses tests de Fanatisme.

Lorsque Tibérius effectue un Coup de maître, il gagne pour ce jet de Blessure la capacité « Arme sacrée ».

Épée d'alliance (20).

Le porteur gagne la compétence « Fine lame ». Pour chaque jet de Blessures infligé en Corps à corps (sauf en cas d'utilisation d'un Coup de maître), lancez 1d6 : sur '5' ou '6', la Résistance de la cible est ignorée.

Réservé à Tibérius.

Thurbard, à pied, commandeur templier.

10
5
6/9
6/11

-
8
9

Fanatisme, Alliance/Tir-Nâ-Bor, Autorité, Bravoure, Commandement/15, Dur à cuire, Furie guerrière, Stratège.

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

Champion élite du Griffon. Taille moyenne.

Les maîtres du Temple.

129 PA

+2PA si un chapelain du Temple (ou +) est présent dans l'armée.

Thurbard, à cheval, commandeur templier, cavalier de la rédemption.

17,5
5
6/9
6/15

-
8
9

Fanatisme, Alliance/Tir-Nâ-Bor, Autorité, Bravoure, Commandement/15, Destrier, Dur à cuire, FOR en charge/13, Furie guerrière, Inébranlable, Stratège.

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

Champion élite du Griffon. Grande taille.

Les maîtres du Temple.

172 PA

+4PA si un chapelain du Temple (ou +) est présent dans l'armée.

Sceau du patriarche (20).

Tout combattant ami, dans l'aura de commandement du porteur, qui lance un assaut bénéficie de MOU+5 (uniquement si cela lui permet d'engager un adversaire).

Réservé à Thurbard.

Vedath, chevalier, templier.

10

4

5/7

6/9

-

9

8

Fanatisme, Aimé des dieux, Furie guerrière, Juste.
(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0,
Enchaînement/2, Immunité/Peur).

Champion élite du Griffon. Taille moyenne.

120 PA

+2PA si un chapelain du Temple (ou +) est
présent dans l'armée.

Yshaëlle, l'oubliée.

10

5

5/6

6/5

4

7

4

Arc long : FOR4, 25/45/65.

Alliance/Cadwallon et voies de la Lumière, Bravoure,
Bretteur, Immunité/Commandement, Maître archer,
Mercenaire.

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

Champion spécial Neutre. Taille moyenne.

Tir de maître.

68 PA

Tir de maître.

Une fois par partie, au moment d'effectuer un tir
avec son arc long, Yshaëlle 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.

Liste des artefacts réservés aux combattants du Griffon.

Armure suprême du Griffon (30).

Lors de chaque jet de Blessure subit par le porteur, l'adversaire lance 3d6. Le porteur choisit les 2d6 qui sont conservés.

Si l'adversaire bénéficie de la compétence « Assassin » (ou de tout autre effet de jeu similaire), les 2 pouvoirs s'annulent et le jet de Blessure est effectué normalement avec 2d6.

Réservé à Tibérius, Octave IX et Protéüs.

Relique. Cendres de Kelgar (10).

-/+1/-

Culte : Merin.

Émanation : le porteur gagne la compétence « Piété/X », X = 1 + Altération.

Prodige (3) : le porteur désigne un mystique ennemi dans son aura de foi. La cible gagne POU-2 ou FOI-2 jusqu'au début de la prochaine phase Mystique.

Codex d'Arcavius (15) : Permet de lancer un miracle de Merin automatiquement (pas de jet de d6, pas de FT dépensée, censure possible en dépensant le nombre de FT+1 qu'il faudrait normalement pour lancer le miracle).

Une seule utilisation par tour.

Réservé aux Fidèles.

Codex de Merin (6) : Le porteur gagne la compétence « Piété/3 », le fidèle acquiert 1FT supplémentaire à chaque phase d'entretien.

Réservé aux Fidèles.

Croix du Griffon (5+1 pour chaque combattant de l'armée) : Tous les combattants du Griffon amis à 10cm ou moins bénéficient de la compétence « Bravoure ».

Encensoir de bataille (1/combattant de l'armée, maximum = 15) : Cet artefact est activé avant le jet de Tactique. Son effet s'applique alors jusqu'à la fin du tour.

Le porteur de l'encensoir gagne ATT-1. En contrepartie, tous les combattants du Griffon amis à 10cm ou moins de lui gagnent INI+1.

L'effet n'est pas cumulatif si les aires d'effet de plusieurs encensoirs de bataille se superposent.

Îcône ardente (3+1/combattant de l'armée, maximum = 17) : Tous les combattants du Griffon amis à 10cm ou moins gagnent la compétence « Immunité/Peur ».

Tout combattant du Griffon ami en déroute est immédiatement et automatiquement rallié dès qu'il rentre dans l'aire d'effet de l'îcône ardente.

Réservé aux Fidèles.

Relique. Phylactère de création (12).

-/+1/-

Culte : Merin (interdit à Mira et Sered).**Émanation :** une fois par phase de jeu, le porteur peut désigner un magicien Griffon ami dans son aura de foi. La cible dépense un certain nombre de gemmes de Feu, tandis que le porteur gagne un nombre égal de FT. Ou alors le porteur peut dépenser de la FT au profit de la cible (dans la limite de sa réserve de mana).**Prodige (1) :** le porteur peut effectuer ce prodige à chaque fois qu'un combattant acharné est Tué net, la compétence « Acharné » est alors sans effet.**Pistolets consacrés (12) :** Le porteur gagne TIR=3, Pistolet : FOR6-10/15/20, les compétences « Rechargement rapide/1 », « Tir d'assaut », « Visée » et « Arme sacrée » sur les tirs.**Réservé aux Champions n'ayant pas d'arme de tir.****Sceau impérial (12) :** Le porteur gagne les compétences « Rigueur » et « Stratège ».**Sceau du Temple (5) :** La Valeur stratégique de tous les Templiers de l'armée est réduite de 2PA. Cette réduction n'est pas cumulative si plusieurs Sceaux du Temple sont présents dans l'armée.**Réservé aux Commandeurs templiers.****Sceptre de soumission (30) :** Tout combattant ennemi se trouvant à 10cm ou moins du porteur gagne INI-1, ATT-1, DEF-1 et TIR-1.

Un combattant ne subit le malus qu'une seule fois, même s'il est dans le rayon d'action de plusieurs Sceptres de soumission.

Les combattants dotés des compétences « Construct », « Fanatisme », « Juste » ou « Mort-vivant » sont immunisés à cet effet.

Liste des miracles réservés aux combattants du Griffon.

Sentence des justes.

1/0/1 ; Culte : réservé aux Magistrats ; Ferveur=1.

Difficulté=6 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Ce miracle ne peut être appelé que sur des combattants du Griffon amis disposant d'un équipement particulier :

- *Appelé sur un combattant possédant une « Armure bénie », celui-ci gagne RES+2. En cas d'échec du jet de Divination, la cible gagne RES-1.*
- *Appelé sur un combattant possédant une « Lame du jugement », celui-ci gagne FOR+2. En cas d'échec du jet de Divination, la cible gagne FOR-1.*

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

Sentence du condamné.

1/0/1 ; Culte : réservé aux Magistrats ; Ferveur=3.

Difficulté=6 ; Portée : Illimitée ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Si la cible est prise pour cible par un tireur du camp du magistrat, les portées de tir de ce dernier sont modifiées de la façon suivante le temps du tir :

- *Portée courte : +10cm.*
- *Portée moyenne : +15cm.*
- *Portée longue : +20cm.*

Ce miracle ne peut jamais apporter de modification aux portées d'un tir d'artillerie.

Liste des miracles du culte de Merin.

Bras vengeur de Merin.

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

Difficulté=2+ATT de la cible ; Portée : Aura de foi du fidèle ; Aire d'effet : Un combattant du Griffon ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne l'équipement « Arme sacrée » pour le corps à corps.

Brûlure des infidèles.

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

Difficulté=2+DIS de la cible ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Instantané.

La cible subit un jet de Blessures (FOR=FT du fidèle au moment où il appelle ce miracle).

Ce miracle est sans effet sur les combattants dotés de la compétence « Fanatique ».

Egide de Merin.

0/2/0 ; Culte : Merin ; Ferveur=3.

Difficulté=7 ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Ce miracle annule tout tir partant, traversant ou parvenant dans une zone de 7,5cm autour du fidèle. Cette règle ne concerne que les armes réclamant un test de Tir pour être utilisées.

Les armes de tir à effet de zone agissent normalement mais ne peuvent pénétrer l'aire d'effet de ce miracle.

Exécution sommaire.

0/0/1 ; Culte : Merin ; Ferveur=Libre.

Difficulté=7 ; Portée : Aura de foi du fidèle ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Ce miracle peut prendre pour cible un ou plusieurs combattants du Griffon amis (maximum : 3) situés dans l'aura de foi du fidèle. La Ferveur du miracle est égale au nombre de tireurs ciblés.

Les cibles gagnent la compétence « Visée ».

Messager divin.

0/1/0 ; Culte : Merin, Mid-Nor ; Ferveur=Libre.

Difficulté=Ferveur+2 ; Portée : 5cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Spécial.

La cible est investie d'un nombre de points de FT égal à la Ferveur choisie. Par la suite, n'importe quel fidèle ami peut utiliser cette FT au moment d'appeler un miracle à condition d'être à 5cm ou moins de la cible.

Un fidèle (ami ou ennemi) doté de la compétence « Iconoclaste » peut également utiliser ces points de FT dans les mêmes conditions.

Ce miracle est sans effet sur les fidèles, les Constructs, les Immortels, les Morts-vivants et les créatures Élémentaires.

Promesse céleste.

2/1/1 ; Culte : Merin ; Ferveur=2.

Difficulté=2+DIS de la cible ; Portée : 30cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible subit INI-1, ATT-1 et DEF-1.

Ce miracle peut être appelé plusieurs fois par tour par le fidèle.

Ce miracle est sans effet sur les Constructs, les Immortels, les Justes ou les Morts-vivants.

Psaume des héros.

0/0/1 ; Culte : Merin ; Ferveur=3.

Difficulté=4+FOI du fidèle ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Jusqu'à la fin de la partie.
 Chaque combattant du Griffon ami Tué net dans un rayon de 5cm autour du fidèle lui procure 2 points de FT.

Ces points sont considérés comme des points de FT tout à fait normaux, à une exception près : ils ne sont pas défaussés à la fin du tour s'ils n'ont pas été utilisés. Ils ne comptent pas dans la réserve de FT des fidèles dotés de la compétence « Piété/X ».

Sainte prière.

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

Difficulté=6 ; Portée : Aura de foi du fidèle ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin de la partie.

La cible gagne la compétence « Résolution/2 ».

Sainte terreur.

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

Difficulté=DIS de la cible ; Portée : 30cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.
 Le COU de la cible est remplacé par une PEUR égale à sa DIS.

Vengeance du Temple.

1/1/1 ; Culte : Merin ; Ferveur=3.

Difficulté=7 ; Portée : Spécial ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Tous les combattants suivants bénéficient de la compétence « Coup de maître/1 » tant qu'ils se trouvent dans l'aura de foi du fidèle :

- *Templiers.*
- *Légionnaires du repentir.*
- *Répurgateur du Temple.*
- *Templier de Hod.*
- *Sénéchal templier de Hod.*
- *Artificier.*
- *Ambrosius.*
- *Tout combattant du Griffon ami si l'armée appartient à la faction de la Loge de Hod ou à une faction du Temple (Est, Ouest, Nord ou Sud).*

Liste des sortilèges réservés aux combattants du Griffon.

Ange de Feu.

Feu=2, Lumière=2 ; Voie : Réservé aux Griffons ; Puissance=3 ; Fréquence=1.

Difficulté=10 ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : 10cm ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Tous les combattants du Griffon amis dans l'aire d'effet gagnent la compétence « Tueur né ».

Chaque combattant affecté par ce sortilège subira une Blessure légère à la fin de la phase de Corps à corps s'il n'a pas infligé au moins une Blessure légère à un adversaire.



Liste des sortilèges de la voie de l'Exorcisme.

Bûcher des sorcières.

Feu=1 ; Voie : Exorcisme, Rédemption ; Puissance=1 ; Fréquence=1.

Difficulté= Spécial ; Portée : Spécial; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Instantané.

Ce sortilège peut être lancé après que le magicien a absorbé ou contré un sortilège ennemi avec succès.

La difficulté est égale au Pouvoir que le magicien ennemi a utilisé pour lancer le sortilège neutralisé.

Le magicien ennemi encaisse un jet de Blessures (FOR=10).

Cercle de protection.

Feu=2 ; Voie : Exorcisme ; Puissance=1 ; Fréquence=1.

Difficulté=6 ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Spécial.

Ce sortilège affecte un rayon de 5cm autour du magicien. Aucun combattant (ami ou ennemi) possédant une Peur strictement inférieure à 6 ne peut entrer ou être invoquée dans l'aire d'effet du sortilège. Si un tel combattant se trouve déjà dans l'aire d'effet au moment de l'incantation, il est Sonné tant qu'il demeure dans l'aire d'effet du sortilège.

L'effet de ce sortilège se prolonge jusqu'à ce que le magicien se déplace ou effectue un jet de récupération de Mana. Le joueur peut renoncer au jet de récupération de Mana du magicien pour maintenir l'effet du sortilège.

Edit de Merin.

Feu=1 ; Voie : Exorcisme ; Puissance=2 ; Fréquence=Illimitée.

Difficulté=POU de la cible ; Portée : 30cm ; Aire d'effet : Un magicien ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Le lanceur de ce sortilège peut dépenser des gemmes supplémentaires de sa réserve et annuler autant de gemmes de la réserve du magicien ciblé. Le choix des Eléments des gemmes ainsi détruites est laissé au joueur adverse.

Excommunication.

Feu=2 ; Voie : Exorcisme, Rédemption ; Puissance=2 ; Fréquence=2.

Difficulté=7 ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Tous les combattants amis du Griffon qui chargent la cible de ce sort réussissent automatiquement leur test de Courage.

Ce sortilège est sans effet sur un Champion.

Grâce de l'Inquisition.

Feu=2 ; Voie : Exorcisme, Rédemption ; Puissance=1 ; Fréquence=1.

Difficulté=6 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Instantané.

Ce sortilège doit être lancé sur un Inquisiteur, un Chasseur de ténèbres ou un Templier de l'Inquisition ami juste avant qu'il encaisse un jet de Blessures. Le jet de Blessures est annulé.

Marque d'infamie.

Feu=2 ; Voie : Exorcisme, Théurgie ; Puissance=1 ; Fréquence=2.

Difficulté=5 ; Portée : 50cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne la compétence « Cible/-1 ».

Sanction.

Feu=1 ; Voie : Exorcisme ; Puissance=2 ; Fréquence=2.

Difficulté=6 ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Instantané.

Ce sortilège doit être lancé juste avant d'effectuer un jet de tir sur un magicien. Si le tir touche sa cible, la Force de l'arme à distance utilisée est multipliée par deux.

Ce sortilège peut être lancé deux fois sur la même cible au cours du même tour.

Liste des sortilèges de la voie de la Rédemption.

Brûlure de l'acier.

Feu=2 ; Voie : Rédemption, Théurgie ; Puissance=2 ; Fréquence=2.

Difficulté=3+FOR de la cible ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Lors de chaque jet de Blessures infligé par la cible suite à une attaque au corps à corps, le combattant adverse gagne RES/2 (arrondi à l'inférieur) pour le jet de Blessures en cours.

Bûcher des sorcières.

Feu=1 ; Voie : Rédemption, Exorcisme ; Puissance=1 ; Fréquence=1.

Difficulté= Spécial ; Portée : Spécial ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Instantané.

Ce sortilège peut être lancé après que le magicien a absorbé ou contré un sortilège ennemi avec succès.

La difficulté est égale au Pouvoir que le magicien ennemi a utilisé pour lancer le sortilège neutralisé.

Le magicien ennemi encaisse un jet de Blessures (FOR=10).

Châtiment incandescent.

Feu=2 ; Voie : Rédemption ; Puissance=2 ; Fréquence=2.

Difficulté=7 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Ce sortilège ne peut être lancé que sur un combattant qui possède une « Lame du jugement ».

Les jets de Blessures effectués suite à une attaque au corps à corps sont effectués avec 1d6 supplémentaire. Le joueur choisit les 2 résultats qui lui conviennent.

Si un triple est obtenu, la victime est Tuée net.

Ce sortilège ne peut pas permettre de lancer plus de 3d6 sur un jet de Blessures, même en cumulant plusieurs effets de jeu similaires.

Colère du guerrier.

Feu=2 ; Voie : Rédemption, Théurgie ; Puissance=1 ; Fréquence=2.

Difficulté=7 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ami doté de la compétence « Fanatisme » ;

Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne la compétence « Furie guerrière ».

Embrassement.

Feu=2 ; Voie : Rédemption ; Puissance=1 ; Fréquence=1.

Difficulté=7 ; Portée : 25cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Instantané.

La cible doit réussir un test de Discipline d'une difficulté de 7. Si elle échoue, elle subit un jet de Blessures (FOR=0). Si la cible bénéficie de la compétence « Fanatisme », elle subit deux jets de Blessures (FOR=2).

Ce sortilège est sans effet sur les Constructs, les Fidèles, les Justes et les Morts-vivants.

Excommunication.

Feu=2 ; Voie : Rédemption, Exorcisme ; Puissance=2 ; Fréquence=2.

Difficulté=7 ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Tous les combattants amis du Griffon qui chargent la cible de ce sort réussissent automatiquement leur test de Courage.

Ce sortilège est sans effet sur un Champion.

Grâce de l'Inquisition.

Feu=2 ; Voie : Rédemption, Exorcisme ; Puissance=1 ; Fréquence=1.

Difficulté=6 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Instantané.

Ce sortilège doit être lancé sur un Inquisiteur, un Chasseur de ténèbres ou un Templier de l'Inquisition ami juste avant qu'il encaisse un jet de Blessures. Le jet de Blessures est annulé.

Justice de Merin.

Feu=2 ; Voie : Rédemption ; Puissance=1 ; Fréquence=1.

Difficulté=7 ; Portée : Contact ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Instantané.

Le niveau de Blessures de la cible atteint celui du magicien. Dans un second temps, le niveau de Blessures de ce dernier est réduit d'un cran.

Rappel : Sonné n'est pas une Blessure.

Ce sortilège ne peut pas être lancé sur une cible dont les blessures sont plus graves que celles du magicien.

Onde de ferveur.

Feu=2 ; Voie : Rédemption ; Puissance=2 ; Fréquence=1.

Difficulté=7 ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Instantané.

Ce sortilège peut être lancé par un mage pur après un Engagement (mais pas après une charge).

Tous les combattants ennemis à 5cm ou moins du magicien sont Sonnés.

Liste des sortilèges de la voie de la Théurgie.

Ange gardien.

Lumière=3 ; Voie : Théurgie, Hermétisme ; Puissance=3 ; Fréquence=1.

Difficulté=8 ; Portée : Contact ; Aire d'effet : Un combattant ; Durée : Spécial.

La cible gagne DEF+2 et la compétence « Régénération/5 ». Le sort est en activité tant que la cible reste en vie. Si elle doit être éliminée de quelque manière que ce soit, le sortilège annule l'attaque adverse et le sort est brisé.

Un seul combattant sur la table peut subir les effets de ce miracle en même temps.

Ce n'est que lorsque le sortilège sera dissipé ou au bon vouloir du magicien qui l'a incanté que le sortilège prendra fin et qu'il sera possible de l'incanter à nouveau.

Autodafé.

Feu=2 ; Voie : Théurgie ; Puissance=3 ; Fréquence=1.

Difficulté=7 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Instantané.

La cible subit un jet de Blessures (FOR=5). Elle ne pourra pas bénéficier de la compétence « Régénération/X » jusqu'à la fin du tour.

Si la cible bénéficiait, avant que le sortilège ne soit lancé, des effets du sortilège Immolation, elle se transforme instantanément en une torche vivante. La Force du jet de Blessures qu'elle encaisse passe à 10 et tous les combattants en contact socle à socle avec elle encaissent un jet de Blessures (FOR=2). Un combattant Tué net par l'Autodafé est retiré de la partie et ne pourra revenir d'aucune manière, y compris à l'aide de la compétence « Renfort ».

Ce sortilège est sans effet sur les Constructs.

Brûlure de l'acier.

Feu=2 ; Voie : Théurgie, Rédemption ; Puissance=2 ; Fréquence=2.

Difficulté=3+FOR de la cible ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Lors de chaque jet de Blessures infligé par la cible suite à une attaque au corps à corps, le combattant adverse gagne RES/2 (arrondi à l'inférieur) pour le jet de Blessures en cours.

Brûlure spirituelle.

Feu=2 ; Voie : Théurgie ; Puissance=3 ; Fréquence=Illimitée.

Difficulté=6 ; Portée : 30cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne ATT+2 et DEF-2.

Ce sortilège est sans effet sur les Champions, les Constructs, les Morts-vivants et les Élémentaires.

Colère du guerrier.

Feu=2 ; Voie : Théurgie, Rédemption ; Puissance=1 ; Fréquence=2.

Difficulté=7 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ami doté de la compétence « Fanatisme » ;

Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne la compétence « Furie guerrière ».

Dévotion guerrière.

Feu=3 ; Voie : Théurgie ; Puissance=2 ; Fréquence=2.

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

La cible gagne la compétence « Tueur né ».

Eclat de Lahn.

Feu=3, Lumière=3 ; Voie : Théurgie, Hermétisme ; Puissance=3 ; Fréquence=Unique.
 Difficulté=9 ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Spécial.

Le magicien crée dans un cercle de 50cm de diamètre une terrible lueur aveuglante. Tous les combattants dans cette zone qui ne sont pas issus des Voies de la Lumière sont Sonnés jusqu'à la fin du tour. Les victimes de ce sort équipées d'armes à distance ne peuvent plus tirer qu'à Portée courte jusqu'à la fin de la partie.

Guerrier élémentaire.

Neutre=2 ; Voie : Théurgie ; Puissance=2 ; Fréquence=1.

Difficulté=3+POU du magicien ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : Personnel ; Durée : Spécial.

La cible gagne la compétence « Guerrier-mage » tant qu'elle se trouve sous l'emprise de ce sortilège. Cela ne change rien au nombre de sortilèges qu'elle peut posséder, en revanche toutes les autres règles liées à cette compétence s'appliquent.

Le magicien peut sacrifier 2 gemmes Neutres lors de la phase d'entretien pour prolonger les effets de ce sortilège d'un tour sur l'autre.

Marque d'infamie.

Feu=2 ; Voie : Théurgie, Exorcisme ; Puissance=1 ; Fréquence=2.

Difficulté=5 ; Portée : 50cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne la compétence « Cible/-1 ».

Précipitation fatale.

Neutre=3 ; Voie : Théurgie ; Puissance=3 ; Fréquence=1.

Difficulté=9 ; Portée : 30cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Spécial.

Ce sortilège doit cibler le combattant ennemi dont la DIS a été utilisée pour le jet de Tactique de ce tour. Si ce dernier a été tué, alors la cible doit être le combattant ennemi possédant la Discipline la plus élevée. Lorsque le joueur adverse reprend la main, il doit jouer toutes les cartes de sa réserve ainsi que la première carte de sa séquence d'activation. Il ne peut pas passer son tour, même s'il lui reste encore des refus.

Rage ardente.

Feu=2 ; Voie : Théurgie ; Puissance=3 ; Fréquence=1.

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

La cible gagne la compétence « Implacable/2 », mais devra placer tous ses dés de combat en Attaque et engager le plus d'ennemis possible lors de chaque mouvement de Poursuite.

Si la cible bénéficiait, avant que ce sortilège ne soit lancé, des effets du sortilège Immolation, elle gagne en plus la compétence « Tueur né ».

Durant la phase d'entretien, la cible encaisse automatiquement une Blessure légère.

Faction : Armée impériale.

Discipline de fer (affiliation) : le combattant gagne la compétence « Rigueur ».

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

- 15 à 33% de combattants Lions (uniquement les combattants affiliés de la baronnie de Daneran).
- 15 à 33% de combattants Cynwälls (uniquement les combattants affiliés de la Lame de vérité).

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

Distinction honorifique (Solo) : Tous (1/3PA) : le combattant gagne INI+1, ATT+1, DEF+1, COU+1 ou DIS+1. Caractéristique à choisir définitivement.

Voix de l'empire (Solo) : Champion (X PA) : le combattant gagne la compétence « Commandement/15 ». X= COU+DIS.

Maître assassin (Solo) : Exécuteur (8PA) : le combattant gagne RES+2 et la compétence « Instinct de survie/5 ».

Maître d'armes (Solo) : Garde prétorien (4/6PA) : le combattant gagne la compétence « Enchaînement/1 ».

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

Vétéran des âmes (Solo) : Aumônier, Confesseur (4PA) : le combattant gagne la compétence « Acharné ».

Combattants affiliés.

Aumônier.
Cavalier thallion.
Confesseur.
Conscrit.
Couleuvrine.
Duelliste.
Exécuteur.
Fusilier.
Fusilier vétéran.
Garde prétorien.
Griffon.
Inquisiteur.
Lancier.
Magistrat.
Musicien (2) / Porte- étendard.
Musicien / Porte- étendard prétorien.
Musicien (1) / Porte-icône.
Officier artilleur.
Servant de canon.
Templier.
Thallion.
Templier de l'Inquisition.
Vétéran des croisades.
Veuglaire.

Abel I - II.
Aerth.
Caïrn I - II.
L'Exécuteur.
Iraem.
Leona.
Melkion I - II.
Prêtresse de fer I - II.
Saint-Juste.
Saphon I.
Shanys.
Tibérius.

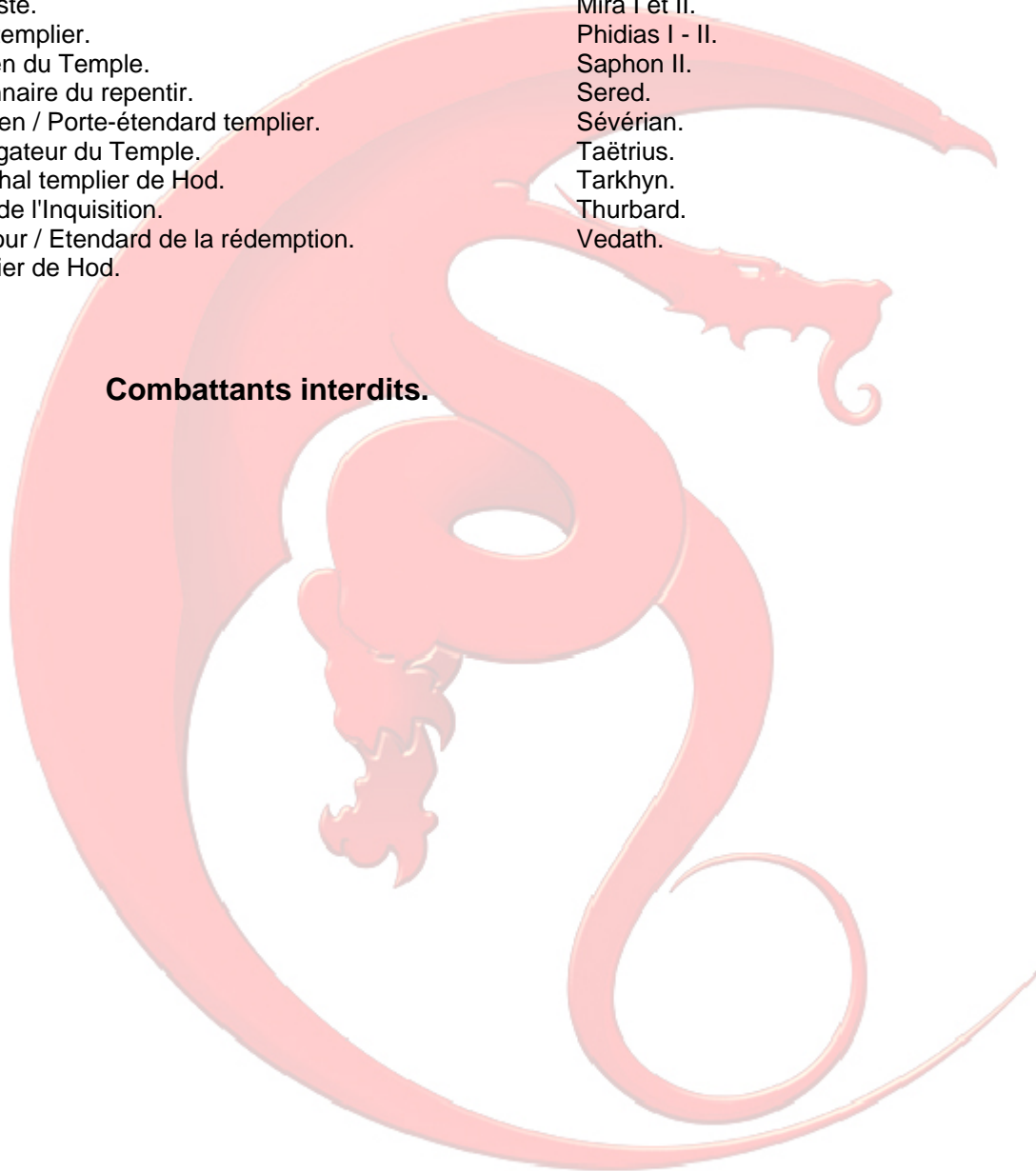
Combattants limités (+2PA pour la troupe, +4PA pour les Champions).

Artificier.
Cavalier de la rédemption.
Chapelain du Temple.
Chasseur de Ténèbres.
Chevalier templier de Hod.
Exécuteur de l'Inquisition.
Exorciste.
Frère templier.
Gardien du Temple.
Légionnaire du repentir.
Musicien / Porte-étendard templier.
Répurgateur du Temple.
Sénéchal templier de Hod.
Sœur de l'Inquisition.
Tambour / Etendard de la rédemption.
Templier de Hod.

Ambrosius.
Arkhos.
Eschélius.
Garell.
Klayne.
Kyrus.
Mira I et II.
Phidias I - II.
Saphon II.
Sered.
Sévérien.
Taétrius.
Tarkhyn.
Thurbard.
Vedath.

Combattants interdits.

Aucun



Faction : Inquisition.

Saints guerriers (affiliation) : X combattants, à choisir avant le jet de Tactique, gagnent une « Arme sacrée » (pour le corps à corps uniquement) jusqu'à la fin du tour.
X=1 par tranche de 100PA d'armée.

Exorciste (Solo) : Tous (1/2PA) : le combattant gagne la compétence « Fléau/Mystiques ».

Volonté inflexible (Solo) : Champion (10PA) : le combattant gagne la compétence « Immunité/Malus de blessures ».

Combattant des Arcanes (Solo) : Chasseur de Ténèbres, Saint-Juste (2/4PA) : le combattant gagne POU+1.

Dogmatique et tourmenteur (Solo) : Mystique (3/5PA) : le combattant peut contrer/absorber les sortilèges avec des FT ou censurer les miracles avec des gemmes.

Duelliste (Solo) : Thallion (4/6PA) : le combattant gagne les compétences « Fine lame » et « Parade ».

Orgueil de Merin (Solo) : Inquisiteur, Exorciste (5/10PA) : le combattant gagne la compétence « Acharné ».

Combattants affiliés.

Cavalier thallion.
Chasseur de Ténèbres.
Exécuteur de l'Inquisition.
Exorciste.
Fusilier vétérân.
Inquisiteur.
Magistrat.
Sœur de l'Inquisition.
Templier de l'Inquisition.
Thallion.
Vétéran des croisades.

Abel II.
Caïrn I - II.
Eschélius.
Klayne.
Melkion I - II.
Prêtresse de fer I - II.
Saint-Juste.
Saphon I - II.
Taëtrius.

Combattants limités (+2PA pour la troupe, +5PA pour les Champions).

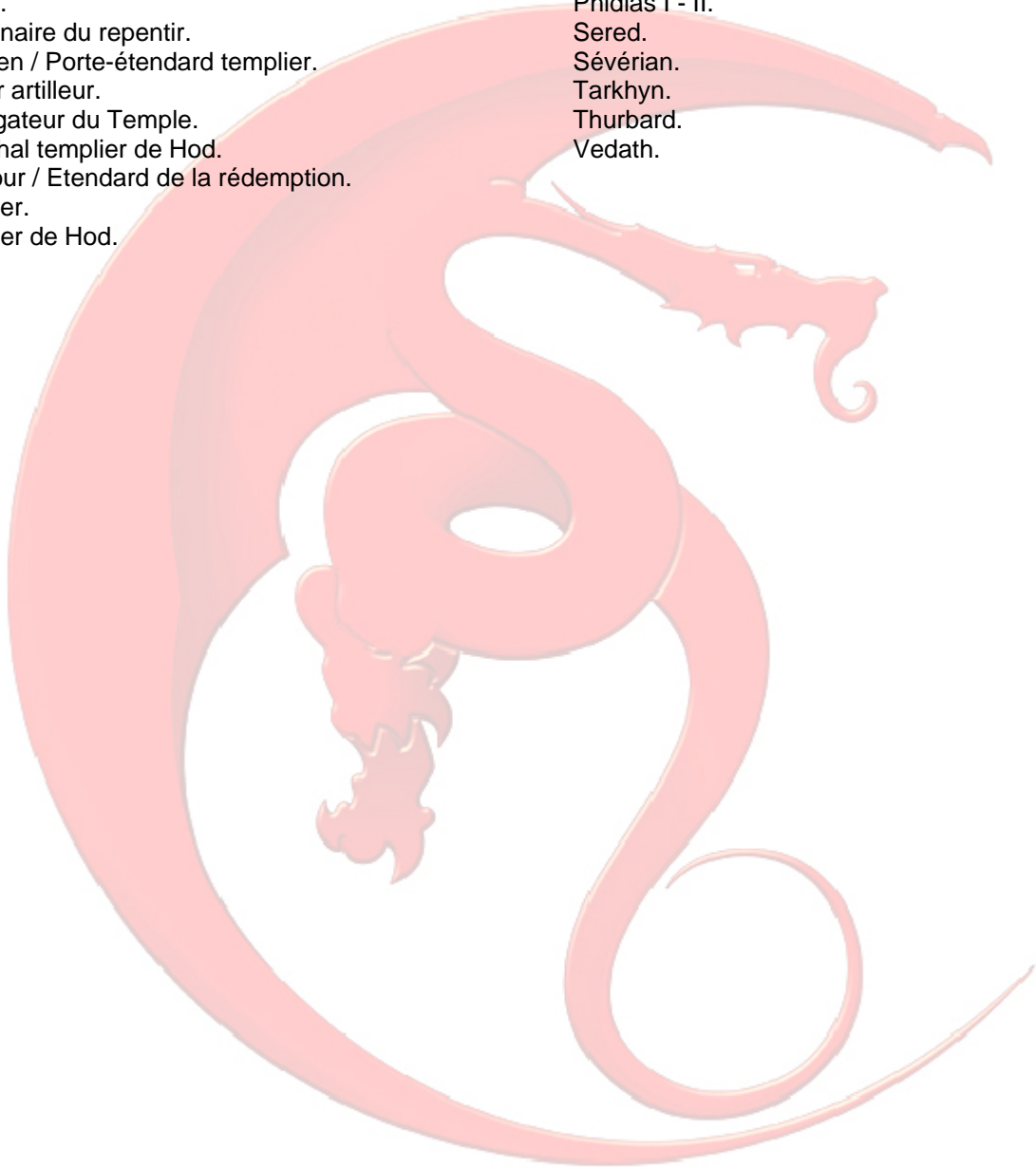
Aumônier.
Confesseur.
Conscrit.
Couleuvrine.
Duelliste.
Exécuteur.
Fusilier.
Garde prétorien.
Lancier.
Musicien (2) / Porte-étendard.
Musicien (1) / Porte-icône.
Musicien / Porte-étendard prétorien.
Servant de canon.
Veuglaire.

Abel I.
Aerth.
L'Exécuteur.
Leona.
Shanys.
Tibérius.

Combattants interdits.

Artificier.
Cavalier de la rédemption.
Chapelain du Temple.
Chevalier templier de Hod.
Frère templier.
Gardien du Temple.
Griffon.
Légionnaire du repentir.
Musicien / Porte-étendard templier.
Officier artilleur.
Répurgateur du Temple.
Sénéchal templier de Hod.
Tambour / Etendard de la rédemption.
Templier.
Templier de Hod.

Ambrosius.
Arkhos.
Garell.
Iraem.
Kyrus.
Mira I et II.
Phidias I - II.
Sered.
Sévérien.
Tarkhyn.
Thurbard.
Vedath.



Faction : Loge de Hod.

Fraternité de Hod (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.

Fraternité des tunnels sombres (affiliation) : l'armée peut recruter jusqu'à 15% de combattants Lions ou Nains (uniquement les troupiers affiliés de Manilia ou de Lor-An-Kor, pas de Champions), il est impossible de mélanger les 2 alliés.
Le commandement des Champions Griffons peut être utilisé par tout combattant de l'armée (qu'il soit Griffon, Nain ou Lion).

Avant-garde (Solo) : Tous (4/6PA) : le combattant gagne la compétence « Eclairé ».

Connaissance du dédale (Solo) : Champion (2PA) : le combattant gagne la compétence « Immunité/Terrain encombré ».

Chasseur de monstres (Solo) : Templier de Hod, Exorciste (3/4PA) : le combattant gagne la compétence « Brutal ».

Feu rapproché (Solo) : Répurgateur du Temple, Artificier (3/5PA) : le combattant gagne la compétence « Tir instinctif ».

Pistolet béni (Solo) : Sénéchal templier de Hod (3/4PA) : le combattant bénéficie d'un bonus de +2 au jet de d6 lorsqu'il utilise l'aptitude « Sénéchal de Hod ».

Première ligne) : Vétéran (2/3PA) : le combattant gagne la compétence « Désespéré ».

Combattants affiliés.

Artificier.
Chasseur de Ténèbres.
Chevalier templier de Hod.
Duelliste.
Exécuteur.
Exorciste.
Fusilier vétéran.
Légionnaire du repentir.
Répurgateur du Temple.
Sénéchal templier de Hod.
Templier de Hod.
Vétéran des croisades.

Abel II.
Ambrosius.
Garell.
L'Exécuteur.
Leona.
Mira II.
Phidias I - II.
Shanys.

Combattants limités (+4PA pour la troupe, +7PA pour les Champions).

Aumônier.
 Confesseur.
 Cavalier thallion.
 Conscrit.
 Fusilier.
 Lancier.
 Magistrat.
 Musicien (2) / Porte- étendard.
 Musicien (1) / Porte-icône.
 Thallion.

Abel I.
 Aerth.
 Iraem.
 Melkion I - II.
 Prêtresse de fer I - II.
 Saint-Juste.

Combattants interdits.

Cavalier de la rédemption.
 Chapelain du Temple.
 Couleuvrine.
 Exécuteur de l'Inquisition.
 Frère templier.
 Garde prétorien.
 Gardien du Temple.
 Griffon.
 Inquisiteur.
 Musicien / Porte- étendard prétorien.
 Musicien / Porte-étendard templier.
 Officier artilleur.
 Servant de canon.
 Sœur de l'Inquisition.
 Tambour / Etendard de la rédemption.
 Templier.
 Templier de l'Inquisition.
 Veuglaire.

Arkhos.
 Caïrn I - II.
 Eschelius.
 Klayne.
 Kyrus.
 Mira I.
 Saphon I - II.
 Seread.
 Sévérian.
 Taëtrius.
 Tarkhyn.
 Thurbard.
 Tibérius.
 Vedath.

Faction : Temple de l'Est.

Route des croisades (affiliation) : le combattant gagne la compétence « Renfort ».

Alliance de l'Orient (affiliation) : l'armée peut recruter jusqu'à 15% de combattants Orques (uniquement les troupiers affiliés de la tribu Sarkaï, pas de Champions).

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

Pélerin (Solo) : Tous (1PA) : le combattant gagne la compétence « Féal/1 ».

Âme pure (Solo) : Champion (3PA) : le combattant gagne la compétence « Juste ».

Art du combat (Solo) : Etat-major templier (4PA) : tout combattant du Griffon ami dans son aura de commandement bénéficie de la compétence « Bretteur » si l'Etat-major constitué est formé avec Arkhos.

Cœur pur (Solo) : Templier (4/6PA) : le combattant peut remplacer son Attaque ou sa Défense par sa Discipline (tous les malus/bonus s'appliquent normalement). Usage unique.

Dernier rempart (Solo) : Gardien du Temple (2PA) : le combattant gagne la compétence « Inébranlable ».

Quête d'Arcavius (Solo) : Fidèle (2/4PA) : le combattant peut transférer (lors de son activation) jusqu'à 3 FT à un Fidèle ami à 30cm (pas besoin de Ligne de vue).

Combattants affiliés.

Aumônier.
Cavalier de la rédemption.
Confesseur.
Chapelain du Temple.
Conscrit.
Duelliste.
Frère templier.
Fusilier.
Lancier.
Gardien du Temple.
Légionnaire du repentir.
Magistrat.
Musicien (2) / Porte-étendard.
Musicien / Porte-étendard templier.
Musicien (1) / Porte-icône.
Tambour / Etendard de la rédemption.
Templier.
Thallion.

Abel I - II.
Aerth.
Arkhos.
Kyrus.
Leona.
Mira I.
Prêtresse de fer I - II.
Sévérien.
Vedath.

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

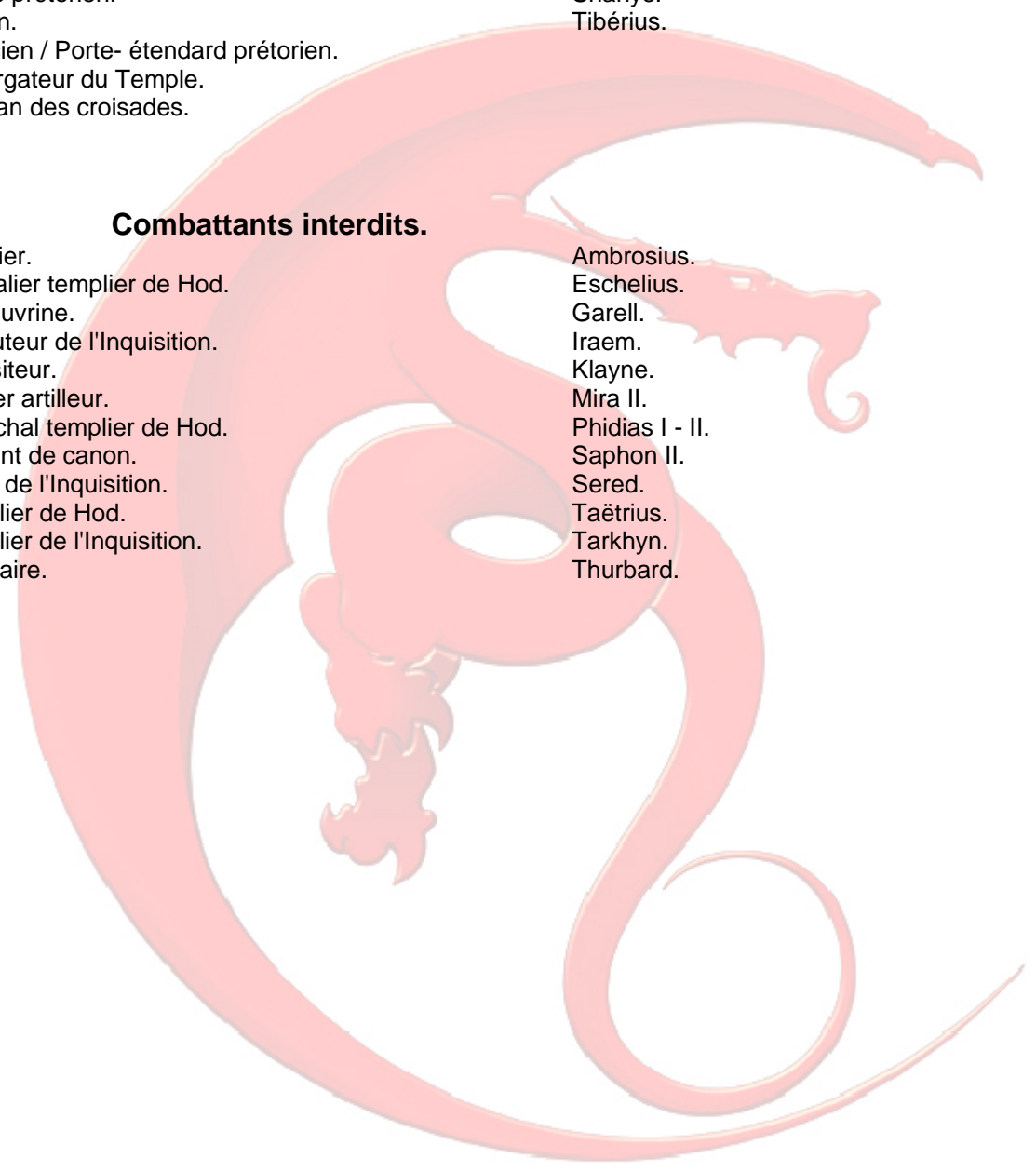
Cavalier thallion.
 Chasseur de Ténèbres.
 Exécuteur.
 Exorciste.
 Fusilier vétéran.
 Garde prétorien.
 Griffon.
 Musicien / Porte- étendard prétorien.
 Répurgateur du Temple.
 Vétéran des croisades.

Cairn I - II.
 L'Exécuteur.
 Melkion I - II.
 Saint-Juste.
 Saphon I.
 Shanys.
 Tibérius.

Combattants interdits.

Artificier.
 Chevalier templier de Hod.
 Couleuvrine.
 Exécuteur de l'Inquisition.
 Inquisiteur.
 Officier artilleur.
 Sénéchal templier de Hod.
 Servant de canon.
 Sœur de l'Inquisition.
 Templier de Hod.
 Templier de l'Inquisition.
 Veuglaire.

Ambrosius.
 Eschelius.
 Garell.
 Iraem.
 Klayne.
 Mira II.
 Phidias I - II.
 Saphon II.
 Sered.
 Taëtrius.
 Tarkhyn.
 Thurbard.



Faction : Temple de l'Ouest.

Justice du Feu (affiliation) : avant un jet de blessures effectué en Corps-à-corps par le combattant, un magicien ami à 10cm peut dépenser 2 gemmes de Feu (pas besoin de Ligne de vue) pour que le jet de Blessures soit résolu avec 3d6 (non cumulable avec la compétence « Assassin » ou un autre effet de jeu similaire...).

Loyauté du Lion (affiliation) : l'armée peut recruter jusqu'à 15% de combattants Lions (uniquement les troupiers affiliés d'Icquor, pas de Champions).

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

Connaissance des arts mystiques (Solo) : Tous (X PA) : le combattant gagne POU=2 et les compétences « Guerrier-mage », « Initié du Feu/Théurgie ».

Interdit aux Personnages et aux combattants bénéficiant des compétences « Etendard/X » ou « Musicien/X ». Limité à 1 par tranche de 100PA.

X=15% de la Valeur stratégique du combattant.

Boureau de l'Arcane (Solo) : Mystique, Champion (1/2PA) : le combattant gagne FOR+3 contre les mystiques adverses.

Alliance hermétique (Solo) : Mystique (4/7PA) : le résultat des tests d'incantation/divination du combattant est augmenté de +2.

Chasseur solitaire (Solo) : Exorciste (4PA) : le combattant gagne la compétence « Contre-attaque ».

Ecuries du Lion (Solo) : Cavalier de la rédemption (7PA) : le combattant gagne la compétence « Charge bestiale ».

Survivant de l'enfer (Solo) : Légionnaire du repentir (6PA) : le combattant gagne FOR+1, DEF+1 et la compétence « Féroce ».

Combattants affiliés.

Aumônier.
Cavalier de la rédemption.
Chapelain du Temple.
0/1 Chasseur de Ténèbres.
Confesseur.
Exorciste.
Frère templier.
Gardien du Temple.
0/1 Inquisiteur.
Légionnaire du repentir.
Magistrat.
Musicien / Porte-étendard templier.
Tambour / Etendard de la rédemption.
Templier.

Abel I - II.
Aerth.
Cairn I - II.
Kyrus.
Melkion I - II.
Mira I.
Prêtresse de fer I - II.
Saint-Juste.
Saphon I.
Sévérien.
Taëtrius.
Tarkhyn.
Vedath.

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

Cavalier thallion.
 Conscrit.
 Couleuvrine.
 Duelliste.
 Exécuteur.
 Fusilier.
 Fusilier vétéran.
 Garde prétorien.
 Griffon.
 Lancier.
 Musicien (2) / Porte- étendard.
 Musicien / Porte- étendard prétorien.
 Musicien (1) / Porte-icône.
 Sénéchal templier de Hod.
 *Uniquement si Phidias est présent dans l'armée.
 Servant de canon.
 Thallion.
 Vétéran des croisades.
 Veuglaire.

L'Exécuteur.
 Iraem.
 Leona.
 Phidias I - II.
 Shanys.
 Tibérius.

Combattants interdits.

Artificier.
 Chevalier templier de Hod.
 Exécuteur de l'Inquisition.
 Officier artilleur.
 Répurgateur du Temple.
 Sœur de l'Inquisition.
 Templier de Hod.
 Templier de l'Inquisition.

Ambrosius.
 Arkhos.
 Eschelius.
 Garell.
 Klayne.
 Mira II.
 Saphon II.
 Sered.
 Thurbard.

Faction : Temple du Nord.

Temple des tempêtes (affiliation) : X combattants, à choisir avant le jet de Tactique, gagnent FOR+2 et RES+2 jusqu'à la fin du tour.

X=1 par tranche de 100PA d'armée.

Ami du Sanglier (Solo) : Tous (3/4PA) : le combattant gagne la compétence « Dur à cuire ».

Gardien de la foi (Solo) : Mystique, Champion (3/5PA) : le combattant gagne la compétence « Concentration/X (INI/ATT/DEF) », X est égal au nombre de combattants amis avec la compétence « Féal/X » à 10cm (maximum 3).

Inflexible (Solo) : Champion (4PA) : tous les combattants amis à 10cm gagnent COU+1 et DIS+1. Cumulable avec les bonus d'un Etat-major.

Artilleur du Temple (Solo) : Officier artilleur, Servant de canon (6PA) : le combattant gagne INI+1, ATT+1, FOR+2, DEF+1, RES+2, COU+1 et DIS+1.

Garde noir (Solo) : Gardien du temple (8PA) : le combattant gagne les compétences « Charge bestiale », « Brute épaisse » et « Cri de guerre/7 ».

Protecteur de la foi (Solo) : Templier (1PA) : le combattant gagne la compétence « Féal/1 ».

Combattants affiliés.

Aumônier.
Cavalier de la rédemption.
Chapelain du Temple.
Chasseur de Ténèbres.
Confesseur.
Couleuvrine.
Frère templier.
Fusilier.
Fusilier vétéran.
Gardien du Temple.
0/1 Inquisiteur.
Légionnaire du repentir.
Magistrat.
Musicien / Porte-étendard templier.
Officier artilleur.
Servant de canon.
Tambour / Etendard de la rédemption.
Templier.
Veuglaire.

Abel I - II.
Aerth.
Kyrus.
Mira I.
Prêtresse de fer I - II.
Saint-Juste.
Saphon I.
Sévérien.
Taëtrius.
Thurbard.
Vedath.

Combattants limités (+2PA pour la troupe, +5PA pour les Champions).

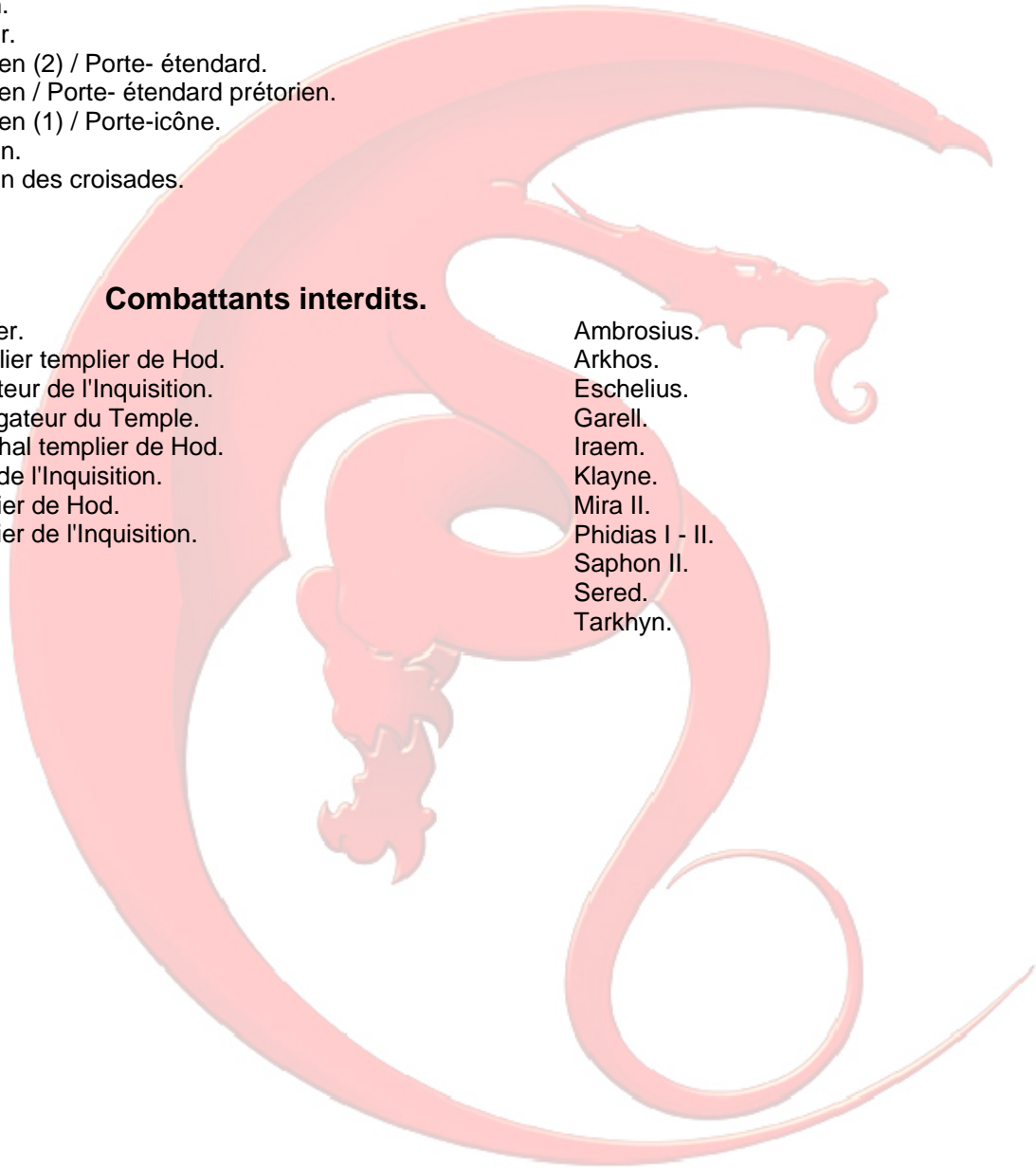
Cavalier thallion.
 Conscrit.
 Duelliste.
 Exécuteur.
 Exorciste.
 Garde prétorien.
 Griffon.
 Lancier.
 Musicien (2) / Porte- étendard.
 Musicien / Porte- étendard prétorien.
 Musicien (1) / Porte-icône.
 Thallion.
 Vétéran des croisades.

Cairn I - II.
 L'Exécuteur.
 Leona.
 Melkion I - II.
 Shanys.
 Tibérius.

Combattants interdits.

Artificier.
 Chevalier templier de Hod.
 Exécuteur de l'Inquisition.
 Répurgateur du Temple.
 Sénéchal templier de Hod.
 Sœur de l'Inquisition.
 Templier de Hod.
 Templier de l'Inquisition.

Ambrosius.
 Arkhos.
 Eschelius.
 Garell.
 Iraem.
 Klayne.
 Mira II.
 Phidias I - II.
 Saphon II.
 Sered.
 Tarkhyn.



Faction : Temple du Sud.

Trésor du Temple (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.

Tueur de Scorpions (Solo) : Tous (1PA) : le combattant gagne la compétence « Fléau/Mutagène ».

Arsenal du Temple (Solo) : Champion (2PA) : le combattant gagne la compétence « Artefact/2 ».

Embuscade (Solo) : Vétéran des croisades, Légionnaire du repentir, Cavalier thallion, Abel II (5/7PA) : le combattant gagne la compétence « Eclaireur ».

Insaisissable (Solo) : Cavalier de la rédemption (2PA) : le combattant gagne la compétence « Désengagement/6 ».

Serment de Kylaë (Solo) : Templier (2/3PA) : le combattant gagne la compétence « FOR en charge/X+3 ».
X=FOR du combattant.

Tourbillon du désert (Solo) : Fusilier vétéran, Thallion, Magistrat (4/6PA) : le combattant gagne la compétence « Harcèlement ».

Combattants affiliés.

Cavalier de la rédemption.
Cavalier thallion (juge / justicier).
Chapelain du Temple.
Frère templier.
Fusilier vétéran.
Gardien du Temple.
Légionnaire du repentir.
Magistrat.
Musicien / Porte-étendard templier.
Tambour / Etendard de la rédemption.
Templier.
Thallion.
Vétéran des croisades.

Abel II.
Kyrus.
Mira I.
Saint-Juste.
Saphon I.
Sered.
Sévérien.
Vedath.

Combattants limités (+2PA pour la troupe, +5PA pour les Champions).

Aumônier.
 Cavalier thallion (bourreau).
 Chasseur de Ténèbres.
 Confesseur.
 Conscrit.
 Couleuvrine.
 Duelliste.
 Exorciste.
 Fusilier.
 Griffon.
 0/1 Inquisiteur.
 Lancier.
 Musicien (2) / Porte-étendard.
 Musicien (1) / Porte-icône.
 Servant de canon.
 Veuglaire.

Abel I.
 Aerth.
 Caïrn I - II.
 Leona.
 Melkion I - II.
 Prêtresse de fer I - II.

Combattants interdits.

Artificier.
 Chevalier templier de Hod.
 Exécuteur.
 Exécuteur de l'Inquisition.
 Garde prétorien.
 Musicien / Porte-étendard prétorien.
 Officier artilleur.
 Répurgateur du Temple.
 Sénéchal templier de Hod.
 Sœur de l'Inquisition.
 Templier de Hod.
 Templier de l'Inquisition.

Ambrosius.
 Arkhos.
 Eschélius.
 Garell.
 Iraem.
 Klayne.
 L'Exécuteur.
 Mira II.
 Phidias I - II.
 Saphon II.
 Shanys.
 Taëtrius.
 Tarkhyn.
 Thurbard.
 Tibérius.