

Livre d'armée des Lions d'Alahan



Sommaire.

Sommaire.....	1
Liste des coûts des combattants individuels.	2
Liste des coûts des Champions.	3
Profils détaillés des combattants individuels.	4
Profils détaillés des Machines de guerre.	13
Profils détaillés des combattants Magiciens.....	14
Profils détaillés des combattants Fidèles.	16
Profils détaillés des Champions.....	17
Liste des artefacts réservés aux combattants d'Alahan.	29
Liste des miracles réservés aux combattants d'Alahan.....	30
Liste des miracles du culte d'Arin.	30
Liste des sortilèges réservés aux combattants d'Alahan.....	31
Liste des sortilèges de la voie du Circæus (lumineux).	31
Liste des sortilèges de la voie de l'Hermétisme.	32
Faction : Kallienne.	35
Faction : Algérande.	37
Faction : Allmoon.....	39
Faction : Daneran.....	41
Faction : Doriman.	43
Faction : Icquor.....	45
Faction : Laverne.....	47
Faction : Luishana.	49
Faction : Manilia.	51

Liste des coûts des combattants individuels.

Agent de la Chimère (1) : 33PA.
Agent de la Chimère (2) : 34PA.
Archer : 10PA.
Archer d'Icquor : 13PA.
Baliste : 51PA.
Barde(1) : 32PA.
Barde (2) : 30PA.
Barde sur destrier : 65PA.
Chevalier : 78PA.
Chevalier errant : 52PA.
Disciple d'Azël : 34PA.
Faucheur : 18PA.
Faucheur de Doriman : 23PA.
Fauconnier : 25PA.
Garde (épée / lance ou masse) : 11PA.
Garde (pic de guerre) : 12PA.
Garde royal (1) : 39PA.
Garde royal (2) : 42PA.
Héraut d'Arin : 25PA.
Joueur d'épée : 13PA.
Lancier : 9PA.
Musicien (1) : 10PA.
Musicien (2) et Porte-étendard : 12PA.
Musicien et Porte-étendard garde royal : 49PA.
Musicien et Porte-étendard joueur d'épée : 20PA.
Musicien et Porte-étendard paladin : 26PA.
Musicien et Porte-étendard sur destrier : 86PA.
Paladin (1) : 20PA.
Paladin (2) : 22PA.
Paladin de Doriman : 28PA.
Porte-bannière d'Urland : 39PA.
Porte-étendard royal : 29PA.
Pythie : 41PA.
Servant de baliste (1) et (3): 10PA.
Uniquement si une (ou +) baliste est présente dans l'armée.
Servant de baliste (2) : 12PA.
Uniquement si une (ou +) baliste est présente dans l'armée.
Serviteur de la Chimère : 28PA.
Valkyrie (1) : 13PA.
Valkyrie (2) : 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 : 650PA.
La Chimère, la messagère de Lumière : 650PA.
Clairvoyant : 54PA.
Danil : 86PA.
Dragan : 196PA.
Gdraan Dinasyn : 108PA.
Iris : 76PA.
Kelgar : 140PA.
La Lionne rousse I : 80PA.
La Lionne rousse II (à pied) : 117PA.
La Lionne rousse II (cavalière) : 162PA.
Logren : 71PA.
Méliador I : 80PA.
Méliador II : 93PA.
Migaïl : 42PA.
Mirvilis, baron d'Allmoon: 157PA.
Mirvilis, chevalier de la Lumière : 235PA.
Misan I : 28PA.
Misan II : 38PA.
Phidias I : 58PA.
Phidias II : 110PA.
Sardar I : 32PA.
Sardar II : 85PA.
Syd : 89PA.
Telima : 42PA.
Valdenar : 330PA.
Yshaëlle : 68PA.

Profils détaillés des combattants individuels.

Archer.



10 – 2 – 2/2 – 2/4 – 4/2
 Arc long : TIR=3 FOR3, 20/40/60.
 Bravoure.
 Régulier d'Alahan. Taille moyenne.
 10 PA

Archer d'Icquor.



10 – 2 – 2/2 – 2/4 – 4/2
 Arc d'Icquor : TIR=3 FOR4, 25/45/65.
 Bravoure, Rechargement rapide/1.
 Régulier d'Alahan. Taille moyenne.
 13 PA

Chevalier.



20 – 4 – 6/7 – 5/13 – 7/7
 Charge bestiale, Coup de maître/0, Destrier, FOR en charge/15, Juste.
 (Immunité/Peur).
 Elite d'Alahan. Grande taille.
 78 PA

Chevalier errant.



17,5 – 4 – 6/7 – 4/10 – 6/5
 Charge bestiale, Désespéré, FOR en charge/10, Mercenaire.
 Elite 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.

Les favorites d'Azël.

34 PA

Les favorites d'Azël.

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

Faucheur.



10 – 4 – 4/3 – 2/3 – 5/2

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

Bravoure, Éclaireur.

Spécial d'Alahan. Taille moyenne.

18 PA

Faucheur de Doriman.



10 – 4 – 4/5 – 3/4 – 5/2

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

Bravoure, Furie guerrière.

Spécial d'Alahan. Taille moyenne.

23 PA

Fauconnier.



12,5 – 4 – 4/3 – 4/3 – 5/2

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

Bravoure, Fléau/Éclaireur, Harcèlement.

Spécial d'Alahan. Taille moyenne.

Les sentinelles des cieux.

25 PA

Les sentinelles des cieux.

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

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

- **Tue !** Un combattant adverse 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.
- **Vole !** Un combattant ami à 20cm ou moins du fauconnier est désigné. Il acquiert 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 (1).



10 – 4 – 4/6 – 4/10 – 6/4

Arme sacrée, Armure sacrée.

Bravoure, Dur à cuire, Fanatisme.

Elite d'Alahan. Taille moyenne.

39 PA

Garde royal (2).



10 – 4 – 5/7 – 4/9 – 7/4

Arme sacrée, Armure sacrée.

Dur à cuire, Fanatisme, Juste.

(Immunité/Peur).

Elite d'Alahan. Taille moyenne.

42 PA

Joueur d'épée.



10 – 3 – 3/4 – 3/6 – 5/3
 Bravoure.
 Vétéran d'Alahan. Taille moyenne.
 13 PA

Musicien (1).



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

Lancier.



10 – 2 – 3/3 – 2/6 – 4/2
 Bravoure.
 Régulier d'Alahan. Taille moyenne.
 9 PA

Musicien (2).



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

Musicien garde royal, garde royal.

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

Musicien joueur d'épée, joueur d'épée.

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

Les escrimeurs 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
 Arme sacrée.
 Bravoure, Musicien/10.
 Elite d'Alahan. Taille moyenne.
Les paladins d'Alahan.
 26 PA

Musicien sur destrier, chevalier.



20 – 4 – 6/7 – 5/13 – 7/8
 Charge bestiale, Coup de maître/0, Destrier, Juste, Musicien/15.
 (Immunité/Peur).
 Elite d'Alahan. Grande taille.
Les porteurs de Lumière.
 86 PA

Les porteurs de Lumière.

Lors de la constitution d'un Etat-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 une « Arme sacrée » 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 (1).



10 – 3 – 4/5 – 3/7 – 5/3
 Arme sacrée.
 Bravoure.
 Elite d'Alahan. Taille moyenne.
Les paladins d'Alahan.
 20 PA

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

Paladin (2).



10 – 3 – 4/5 – 4/7 – 5/3

Arme sacrée.

Bravoure.

Elite d'Alahan. Taille moyenne.

Les paladins d'Alahan.

22 PA

Paladin de Doriman.



10 – 4 – 4/6 – 3/7 – 6/3

Arme sacrée.

Bravoure, Coup de maître/2.

Elite d'Alahan. Taille moyenne.

Les paladins d'Alahan.

28 PA

Porte-étendard.



10 – 2 – 3/3 – 2/4 – 6/2

Bravoure, Etendard/10.

Régulier d'Alahan. Taille moyenne.

12 PA

Porte-bannière d'Urand.



10 – 3 – 4/3 – 3/4 – 6/3

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

Légende vivante d'Alahan. Taille moyenne.

Bannière du Lion.

39 PA

Bannière du Lion.

Tout combattant du Lion ami à 25cm du Porte-bannière d'Urand gagne la compétence « Fanatisme ».

Avant le jet de Tactique, un combattant du Lion 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 », « Rechargement rapide/1 »).

Porte-étendard garde royal, garde royal.

10 – 5 – 5/7 – 4/9 – 8/4

Arme sacrée, Armure sacrée.

Juste, Dur à cuire, Etendard/15, Fanatisme.

(Immunité/Peur).

Elite d'Alahan. Taille moyenne.

49 PA

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

10 – 3 – 3/4 – 3/6 – 6/3

Bravoure, Etendard/10, Feinte.

Vétéran d'Alahan. Taille moyenne.

Les escrimeurs du Lion.

20 PA

Porte-étendard paladin, paladin.

10 – 3 – 4/5 – 4/7 – 6/3

Arme sacrée.

Bravoure, Etendard/10.

Elite d'Alahan. Taille moyenne.

Les paladins d'Alahan.

26 PA



10 – 3 – 3/5 – 3/6 – 7/5

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

Légende vivante d'Alahan. Taille moyenne.

29 PA

Oriazur (17).

Le porteur gagne une Armure sacrée.

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

Réservé au Porte-étendard royal.

Porte-étendard sur destrier, chevalier.



20 – 4 – 6/7 – 5/13 – 8/7

Charge bestiale, Coup de maître/0, Destrier, Etendard/15, Juste.

(Immunité/Peur).

Elite d'Alahan. Grande taille.

Les porteurs de Lumière.

86 PA

Servant de baliste (1).



10 – 3 – 2/2 – 2/4 – 5/3

TIR=3

Bravoure, Artificier/1.

Spécial d'Alahan. Taille moyenne.

10 PA

Servant de baliste (2).



10 – 3 – 2/2 – 2/4 – 5/3

TIR=3

Bravoure, Sapeur/5.

Spécial d'Alahan. Taille moyenne.

12 PA

Servant de baliste (3).



10 – 3 – 2/2 – 2/4 – 5/3
TIR=3
Bravoure, Mécanicien/4.
Spécial d'Alahan. Taille moyenne.
10 PA

Valkyrie (1).



10 – 3 – 4/3 – 4/4 – 5/3
Bravoure, Bretteur.
Spécial d'Alahan. Taille moyenne.
13 PA

Valkyrie (2).



10 – 3 – 4/3 – 4/4 – 5/3
Bravoure, Coup de maître/3.
Spécial d'Alahan. Taille moyenne.
15 PA

Vengeur.



10 – 4 – 4/5 – 3/4 – 6/3
Pistolet : TIR=4 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 Machines de guerre.

Baliste.



RES=10 ; 5PS ; poids=5.

Equipage=2 :

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

Munition : spécial.

Inaltérable.

Machine de guerre d'Alahan. Taille moyenne.

Les balistes d'Alahan.

Munitions de baliste.

51PA

Les balistes d'Alahan.

Pour pouvoir déployer un ou plusieurs ou Servants de baliste dans une armée, celle-ci doit compter au moins une baliste dans ses rangs.

Une baliste requiert au moins deux artilleurs (servants et/ou suppléants) pour être utilisé correctement. Les modificateurs suivants sont cumulatifs :

- Si une baliste n'est manipulée que par un seul artilleur, il gagne TIR-1.
- Si le Tir d'un suppléant est utilisé pour résoudre un tir de baliste, il gagne TIR-1.

La valeur de Tir de base utilisée pour résoudre le tir d'une baliste ne peut jamais être supérieure à 5. Si celle de l'équipage est supérieure, elle est ramenée à 5.

Les balistes ne peuvent tirer qu'une fois par tour, le seul effet de jeu pouvant modifier cela étant l'usage de la compétence « Tir supplémentaire/X ».

Munitions de baliste.

Trois types de munitions Une baliste d'Alahan 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 ».

Profils détaillés des combattants Magiciens.

Agent de la Chimère (1).



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.

Les armes de la Chimère.

33 PA

Les 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, une « Arme sacrée » ou une « Armure sacrée », au choix du joueur.

Agent de la Chimère (2).



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.

Les armes de la Chimère.

34 PA

Barde (1).



10 – 4 – 4/4 – 4/3 – 6/4

POU=4

Dagues de lancer : TIR3 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

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 (2).



10 – 4 – 3/3 – 5/3 – 6/4

POU=4

Dagues de lancer : TIR4 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

Barde sur destrier.



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.

28 PA

Profils détaillés des combattants Fidèles.

Héraut d'Arin.

10 – 3 – 3/3 – 3/4 – 6/4

2/1/0

Bravoure, Fidèle d'Arin/10.

Dévot d'Alahan. Taille moyenne.

25 PA

Pythie d'Azël, valkyrie.



10 – 4 – 5/5 – 4/5 – 6/4

0/1/1

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

(Contre-attaque).

Dévôt d'Alahan. Taille moyenne.

La sororité d'Azël.

41 PA

La 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.

En plus de cela, à chaque tour, au moment où la pythie est activée, elle peut choisir de faire gagner FOR-1 ou RES-1 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).

Profils détaillés des Champions.

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 gagnent la compétence
 « Insensible/5 ».

Réservé à Agonn.

Alahel, le messenger.



12,5 – 4 – 5/5 – 5/5 – 6/4
 Arc long : TIR4 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).

Cet artefact ne compte pas dans le nombre
 d'artefacts du porteur.

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 une Arme sacrée au Corps à corps
 comme au tir.

Réservé à Alahel.

Aldenys, le discret, fauconnier.



12,5 – 5 – 5/5 – 6/5 – 7/4

Pistolet : TIR4 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).

Les sentinelles des cieux.

Champion spécial d'Alahan. Taille moyenne.
72 PA

Silentz (5).

Le porteur remplace son arme de tir par la suivante :
Silentz - FOR6, 20/40/60.

Avec cette arme, le porteur perd la compétence « Rechargement rapide/1 », 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

Pistolet de duelliste : TIR6 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

Pistolet de duelliste: TIR6 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

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 tout 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.

Epreuve de loyauté (22).

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

L'artefact affecte le porteur et tout combattant ami du Lion 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 à portée.

Réservé à Arakan.

Caelia, d'Icquor.

10 – 6 – 6/6 – 6/6 – 6/6

POU=6

Arc d'Icquor : TIR6 FOR4, 25/45/65.

Guerrier-mage, Juste, Maître archer, Parade, Tireur d'élite, Adepté de la Lumière et du Feu/Hermétisme, Sorcellerie.

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

Champion adepte d'Alahan. Taille moyenne.
120 PA

Flèches draconiques :

Portée : 10cm.

Durée : jusqu'à la fin de la phase d'activation.

Voie : réservé à Caelia.

Aire d'effet : 1 à 3 archers d'Alahan.

Fréquence : 1.

Difficulté : 10.

Gemmes : Lumière (3).

Puissance : 0.

Les combattants ciblés remplacent leurs tirs normaux par un tir ayant le profil suivant : FOR8, 20/40/60, artillerie légère perforante. Aucun effet de jeu ne permet de faire tirer plus d'une fois un archer qui bénéficie de ce sort.

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.**La Chimère, la messagère de Lumière.**

10 – 6 – 4/6 – 6/10 – 13/8

POU=15

Aimé des Dieux, Autorité, Conscience, Esprit de la Lumière, Être de Lumière, Insensible/5, Récupération/3, Virtuose de la Lumière/Hermétisme, Circaeus.

(Artefact/4, Enchaînement/1, Immunité/Peur, Immunité/Toxique, Juste, Maîtrise des arcanes).

Champion virtuose d'Alahan. Taille moyenne.

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 chaque 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 Mage pur de POU=15 pour le choix de ses sorts.

La Chimère.

20 – 8 – 14/16 – 10/14 – 15/6

POU=10

Aimé des Dieux, Bond, Charge bestiale, Cri de guerre/10, Cri de ralliement, Enorme, Esprit de la Lumière, Être de Lumière, Guerrier-mage, Virtuose de la Lumière/Hermétisme, Circaeus.

(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

Chimère aux 1000 visages.

Lumière=5 ; Voie : Réservé à la Chimère ; Puissance=0 ; Fréquence=1.

Difficulté=12 ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : Personnel ; Durée : Instantané.

Ce sortilège doit être lancé au moment où le magicien est éliminé. Il revient en jeu à 15cm ou moins d'un Champion du Lion ami. Si cela n'est pas possible, le sortilège est sans effet. L'état de santé, les artefacts et la réserve de mana du magicien reviennent à leur état initial. Les effets de jeu auxquels il était soumis sont dissipés.

Alliance de Lumière (20).

Tous les combattants amis gagnent la compétence « Rigueur »

Réservé à la Chimère.**Gemme parfaite (40).**

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

Tous les magiciens de l'armée doublent le nombre de gemmes récupérées lors de leurs tests de récupération de Mana.

Réservé 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.

Réservé à la Chimère.

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

Danil, le preux, paladin.



10 – 5 – 7/8 – 5/8 – 9/5

Arme sacrée.

Juste, Résolution/2, Soins/4.

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

Champion élite d'Alahan. Taille moyenne.

Les paladins d'Alahan.

86 PA

Bonté (20).

Lorsque le porteur utilise la compétence « Soins/4 », il cible tous les combattants amis à 10cm.

Réservé à Danil.

Inflexible (13).

Le porteur gagne la compétence « Implacable/2 ».

Lors d'un mouvement de Poursuite, le porteur se déplace de MOU (et non pas de MOU/2).

Réservé à Danil.

Dragan, 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.

196 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).

Réservé à Dragan.

Gdraan Dinasyn, faucheur.



10 – 8 – 7/8 – 6/6 – 8/7
 Pistolet : TIR5 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.
 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 de Cadwallon/Alahan. Taille
 moyenne.
 76 PA

Kelgar de Valady, paladin, garde royal.

10 – 5 – 7/8 – 7/10 – 9/7
 Arme sacrée, 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.
Les paladins d'Alahan.
 140 PA

Harkan (24).

Le porteur gagne la compétence « Aguerri ».
Réservé à Kelgar.

La Lionne rousse I, paladin.



10 – 5 – 7/8 – 6/7 – 9/6
 Arme sacrée.
 Bravoure, Cri de guerre/6, Éclaireur.
 (Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0,
 Enchaînement/2).
Les paladins d'Alahan.
 Champion élite d'Alahan. Taille moyenne.
 80 PA

La Lionne rousse II, à pied, paladin.



10 – 6 – 7/8 – 6/9 – 9/6
 Arme sacrée.
 Commandement/15, Éclaireur, Fléau/Achéron, Juste
 (Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0,
 Enchaînement/2, Immunité/Peur).
Les paladins d'Alahan.
 Champion élite d'Alahan. Taille moyenne.
 117 PA

La Lionne rousse II, cavalière, chevalier.

20 – 6 – 7/8 – 6/13 – 9/6

Arme sacrée.

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.

La lionne montée.

162 PA

La lionne montée.

La Lionne rousse peut acquérir la compétence « FOR en charge/15 » pour +9PA. Elle ne peut pas bénéficier sur une même attaque de sa FOR en charge et de son arme sacrée.

Cuirasse d'alliance (15).

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

Réservé à la Lionne rousse.

Epée de Llyr (13).

Le porteur gagne une Arme sacrée et 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.

10 – 4 – 6/7 – 6/6 – 7/4

Pistolet : TIR3 FOR6, 10/15/20.

Bravoure, Charge bestiale, Ennemi personnel/Céléas Mundi, Mercenaire. (Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Rechargement rapide/1, Tir d'assaut, Visée).

Les paladins d'Alahan.

Champion élite d'Alahan. Taille moyenne.

71 PA

Méliador I, le céleste.

10 – 6 – 3/4 – 3/5 – 8/6

POU=7

Bravoure, Éclaireur, Adepté de la Lumière et de l'Air/Hermétisme, Théurgie.

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

Champion adepte d'Alahan. Taille moyenne.

80 PA

Méliador II, le céleste.

10 – 6 – 3/4 – 3/5 – 8/6

POU=8

Éclaireur, Ennemi personnel/la Gorgone, Juste, Récupération/3, Adepte de la Lumière et de l'Air/Circaeus, Hermétisme, Théurgie.

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

Champion adepte d'Alahan. Taille moyenne.

93 PA

Tempête de Lumière.

Air=3, Lumière=2 ; Voie : Réservé à Méliador ; Puissance=0 ; Fréquence=Unique.

Difficulté=11 ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : 50cm ; Durée : Spécial.

Ce sortilège demeure actif jusqu'à la fin de la partie ou jusqu'à ce que le magicien 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 magicien peut désigner (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 magicien peut désigner d'autres combattants.

Sceau de Vérion :

Lumière=2 ; Voie : Réservé à Méliador ; Puissance=0 ; Fréquence=2.

Difficulté=10 ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : Personnel ; Durée : Jusqu'à la fin de la prochaine incantation.

Aucun effet de jeu ne pourra contrer/absorber/annuler le prochain sort lancé par Méliador.

Grimoire des Lahnars (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, Sélénite, Initié de la Lumière/Hermétisme, Sélénisme.

(Alliance/Wolfen, Artefact/1, Enchaînement/1, Initié de l'Eau, Maîtrise des arcanes).

Champion initié d'Alahan. Taille moyenne.

42 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.

Mirvilis, 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 Lumière et d'un Elément au choix (sauf Ténèbres)/Féérique, Hermétisme, Sorcellerie.

(Artefact/3, Enchaînement/1, Immunité/Peur, Maîtrise des arcanes).

Champion maître d'Alahan. Taille moyenne.

157 PA

Mirvilis, chevalier de la Lumière, élémentaire de Lumière.



12,5/15 – 7 – 5/8 – 5/8 – -8/8

POU=9

Projection élémentaire : TIR3 FOR6, 15/25/35.

Conscience, Destrier, Esprit de la Lumière, Fléau/Elémentaire des Ténèbres, Immunité/Lumière, Juste, Vol, Maître de l'Eau, de la Lumière et d'un Elément au choix (sauf Ténèbres)/Féérique, Hermétisme, Sorcellerie.

(Artefact/3, Enchaînement/1, Immunité/Peur, Maîtrise des arcanes).

Champion maître d'Alahan. Grande taille.

Clarté souveraine.

Le chevalier Elémentaire.

Les Elémentaires de Lumière.

235 PA

Le chevalier Elémentaire.

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'Elémentaire peut utiliser sa capacité spéciale ou effectuer une projection élémentaire. Mirvilis peut invoquer un Elémentaire de Lumière même s'il en chevauche un lui même.

Lorsque l'Elémentaire-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.

Maître du domaine.

Eau=2 ; Voie : Réservé à Mirvilis ; Puissance=0 ; 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 magicien lors de la constitution des armées. Un marqueur pour chaque exemplaire est placé dans la zone de déploiement du camp du magicien (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 magicien 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 magicien n'est pas obligé d'avoir une ligne de vis sur la cible, mais doit se trouver au Palier 0. Le magicien 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 magicien 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 magicien 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 magicien 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 X gemmes de l'artefact pour déclencher l'effet suivant :

- X=1, tous les combattants ennemis à 10cm du porteur à la fin de la prochaine phase d'Activation gagneront INI-1, ATT-1 et DEF-1 jusqu'à la fin du tour.
- X=3, tous les combattants ennemis à 20cm du porteur à la fin de la prochaine phase d'Activation gagneront INI-1, ATT-1 et DEF-1 jusqu'à la fin du tour.
- X=6, tous les combattants ennemis à 30cm du porteur à la fin de la prochaine phase d'Activation gagneront INI-1, ATT-1 et DEF-1 jusqu'à la fin du tour.

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.

Misan I, le clairvoyant.



10 – 4 – 2/3 – 2/3 – 6/6
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
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.

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

10 – 4 – 6/7 – 5/6 – 5/6

Pistolet de rédemption : TIR3 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 – 7/7

Pistolet : TIR 5 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**."

Réservé à Phidias.

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.

32 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 ; Puissance=0 ; Fréquence=1.

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

Ce sortilège doit être lancé juste avant que l'adversaire n'effectue son Jet de Tactique. La difficulté choisie est considérée comme le résultat obtenu au jet de Tactique du camp du magicien.

Si l'incantation est un échec, le jet de Tactique est effectué normalement. Si ce jet de Tactique est effectué par Sardar ou la Lionne Rousse, le résultat final du prochain Jet de Tactique est tout de même augmenté de +1.

7 (6).

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

Réservé à Sardar.

Syd de Kaïber.

12,5 – 5 – 7/7 – 5/6 – 7/6

Arme hélianthe.

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.

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.

42 PA

Valdenar, baron de Doriman, garde royal, paladin.

10 – 7 – 11/12 – 10/13 – 11/10

Arme sacrée, 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.

Le paladin de Doriman.

Les loups de l'Ephren.

Les paladins d'Alahan.

330 PA

Le paladin de Doriman.

Tous les paladins et gardes royaux coûtent -2PA lors de la constitution de l'armée.

Les loups de l'Ephren.

L'effectif total des combattants d'Alahan de l'armée de Valdenar est compté avant le début de la partie.

Si, au début d'un tour de jeu, l'armée est réduite à 40% ou moins de cet effectif (arrondis au supérieur), tous ses membres gagnent INI+1, ATT+1 et DEF+1 jusqu'à la fin de la partie.

La présence de Valdenar dans l'armée augmente le coût de chaque combattant d'Alahan de +1PA.

Amulette du gardien (15).

Avant chaque jet de Tactique, un unique magicien Lion ami peut dépenser 2 gemmes de Lumière et faire un test de POU de 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).

Le porteur gagne une Armure sacrée.

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.

Ephren (60).

Le porteur gagne une Arme sacrée et les compétences « Implacable/3 » et « Assassin ».

Le porteur peut utiliser la compétence « Assassin » sur chaque jet de Blessure qu'il effectue en Corps à corps, qu'il ait chargé ou non, y compris plusieurs fois par tour.

Réservé à Valdenar.

Yshaelle, 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

Liste des artefacts réservés aux combattants d'Alahan.

Arme de Lumière (16).

Le porteur gagne une Arme sacrée.

Lors de chaque jet de Blessures infligé par le porteur en Corps à corps, la Résistance du combattant adverse est divisé par 2 (arrondi au supérieur), uniquement pour le jet de Blessures.

Arme sacrée (9).

Le porteur gagne ATT+1 et une Arme sacrée.

Bénédictio du Parangon (12).

Le porteur gagne une Armure sacrée et la compétence « Dur à cuire ».

Interdit aux mystiques.

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 gagne +6 à sa Puissance magique. Ces 6 points doivent servir à acheter des sortilèges 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 Alahel et qu'il forme un état-major, les membres de cet état-major gagnent la compétence « Autorité ».

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 gagne FOR+1.

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.

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 des Etats-majors).

- Si le porteur est supérieur, alors il gagne FOR+X contre ce combattant ($X = \text{COU/PEUR du porteur} - \text{COU/PEUR du combattant adverse}$, maximum = 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.

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 du Lion ami ; Durée : Instantané.

Ce miracle ne peut être appelé que sur un Lion 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 réservés aux combattants d'Alahan.

Chant de blessure.

Lumière=0 ; Voie : Réservé aux bardes ; Puissance=2 ; Fréquence=2.

Difficulté=6 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Instantané.

Ce sortilège doit être lancé juste avant un jet de Blessures effectué par la cible.

Le magicien peut sacrifier des gemmes de Lumière après l'incantation pour améliorer les effets du sortilège.

- 1 gemme : Le jet de Blessures se fait avec FOR+2.
- 2 gemmes : Le jet de Blessures se fait avec FOR+4.

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

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

A la gloire du hardi.

Lumière=3 ; Voie : Circæus ; Puissance=2 ; Fréquence=1.

Difficulté=8 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un Champion ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible peut immédiatement effectuer une marche en direction du magicien. Ce déplacement exceptionnel est autorisé même si la cible est au contact d'un adversaire et même si elle a été assaillie 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 magicien, 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.

Lumière=2 ; Voie : Circæus, Hermétisme ; Puissance=2 ; Fréquence=3.

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

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

Chant mystique.

Lumière=2 ; Voie : Circæus ; Puissance=2 ; Fréquence=1.

Difficulté=3+POU du magicien ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un Champion ami ; Durée : Spécial.

Le prochain sortilège adverse lancé sur la cible de ce sortilège verra sa difficulté augmentée du Pouvoir du magicien qui a lancé ce sort.

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

Couplet de négation.

Lumière=1 ; Voie : Circæus ; Puissance=1 ; Fréquence=1.

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

Ce sortilège doit être lancé avant le jet de Tactique.

Le magicien peut absorber n'importe quel type de gemmes avec ses gemmes de Lumière (y compris des gemmes de Lumière).

Sous l'effet de ce sortilège, le résultat final des jets de contre du magicien est augmenté de 1 point. Ses absorptions de sortilèges coûtent 1 gemme de moins (avec un minimum de 1 gemme).

Mot de confusion.

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

Difficulté=3+DIS de la cible ; Portée : 40cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Instantané.

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 DIS la plus élevée.

La carte du dessus de la séquence d'activation de l'adversaire est replacée en dernière position de sa séquence.

Que la Lumière te garde.

Lumière=2 ; Voie : Circæus ; Puissance=2 ; Fréquence=Unique.

Difficulté=7 ; Portée : Contact ; Aire d'effet : Un Champion ami ; Durée : Spécial.

Le magicien 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 magicien le protège des coups adverses. Le Champion gagne la compétence « Instinct de survie/6 » et deux dés supplémentaires en combat, qu'il doit obligatoirement placer en Défense.

Triste regard.

Lumière=3 ; Voie : Circæus ; Puissance=2 ; Fréquence=1.

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

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

Ange gardien.

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

Difficulté=9 ; 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 sortilège 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.

Assaut flamboyant.

Lumière=2 ; Voie : Hermétisme, Circæus ; Puissance=2 ; Fréquence=3.

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

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

Aura d'hypériorion.

Lumière=3 ; Voie : Hermétisme ; Puissance=2 ; Fréquence=2.

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

La cible gagne la compétence « Hypériorion ».

Aura troublante.

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

Difficulté=8 ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne la compétence « Hypériorion ».

Tout combattant ennemi impliqué dans le même combat que le magicien gagne ATT-1 et DEF-1.

Châtiment de Lumière.

Lumière=X ; Voie : Hermétisme ; Puissance=4 ; Fréquence=1.

Difficulté=5+1 par cible ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Instantané.

Le joueur peut désigner un nombre maximal de cible égal au POU du magicien. X est égal à 1 gemme par cible désignée.

Chaque cible subit un jet de Blessures (FOR=5).

Couronne de gloire.

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

Difficulté=8 ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : un combattant ami doté de « Commandement/X », « Etendard/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 gagnent 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.

Eclat de Lahn.

Feu=3, Lumière=3 ; Voie : Hermétisme, Théurgie ; 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.

Force de la vertu.

Lumière=2 ; Voie : Hermétisme ; Puissance=2 ; Fréquence=1.

Difficulté=8 ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne FOR+X, X=COU.

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

Forge des héliastes.

Lumière=1 ; Voie : Hermétisme, Solaris ; Puissance=2 ; Fréquence=2.

Difficulté=8 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

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

- Appelé sur un combattant possédant une « Armure hélianthe », celui-ci gagne RES+1. Le magicien peut sacrifier jusqu'à 2 gemmes de Lumière après le jet d'Incantation. Chaque gemme donne RES+2.
- Appelée sur un combattant possédant une « Arme hélianthe », celui-ci gagne FOR+1. Le magicien peut sacrifier jusqu'à 2 gemmes de Lumière après le jet d'Incantation. Chaque gemme donne FOR+2.
- Appelée sur un combattant possédant une « Arme de tir hélianthe », celle-ci gagne FOR+1. Le magicien peut sacrifier jusqu'à 2 gemmes de Lumière après le jet d'Incantation. Chaque gemme donne FOR+2.

L'arme et/ou l'armure d'un Champion Cynwäll peuvent devenir « Hélianthes » pour un coût de +2PA chacune. Ce coût n'est que de +1PA si le Champion maîtrise la voie du Solaris.

Glaive chimérique.

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

Difficulté=Libre ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Instantané.

X doit au minimum être égal à 1

La cible encaisse un jet de Blessures (FOR=difficulté). 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 magicien. La nouvelle cible doit être située à 5cm ou moins de la précédente et à portée du sortilège. Le magicien doit disposer d'une ligne de vue sur elle après l'éventuelle élimination de la victime précédente. Elle subit un jet de Blessures (FOR=difficulté). Le nombre d'adversaires 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.

Lumière=Spécial ; Voie : Hermétisme ; Puissance=3 ; Fréquence=1.

Difficulté=Spécial ; Portée : 15cm ; 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 : 2 gemmes/Difficulté=7. La cible est indemne.
- Cible en Blessure grave :
2 gemmes/Difficulté=8. La cible passe en Blessure légère.
5 gemmes/Difficulté=9. La cible est indemne.
- Cible en Blessure critique :
2 gemmes/Difficulté=9. La cible passe en Blessure grave.
5 gemmes/Difficulté=10. La cible passe en Blessure légère.

Mot de confusion.

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

Difficulté=3+DIS de la cible ; Portée : 40cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Instantané.

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 DIS la plus élevée.

La carte du dessus de la séquence d'activation de l'adversaire est replacée en dernière position de sa séquence.

Pilier d'énergie.

Lumière=3 ; Voie : Hermétisme ; Puissance=5 ; Fréquence=1.

Difficulté=11 ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : 5cm ; Durée : Instantané.

Tous les combattants amis affectés réduisent leur niveau de Blessure d'un cran.

Sceau de Dellar'n.

Lumière=2 ; Voie : Hermétisme ; Puissance=3 ; Fréquence=2.

Difficulté=8 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ; Durée : Spécial.

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

Au cours d'une phase d'Activation, y compris celle où ce sort est lancé, n'importe quel magicien du Lion ami capable de voir la cible et présent à 15cm peut dépenser 1 gemme de Lumière pour activer le pouvoir du sceau.

Cette dépense ne peut être ni absorbée ni contrée. Si le sceau est activé, le marqueur 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.

Lumière=2 ; Voie : Hermétisme ; Puissance=2 ; Fréquence=3.

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

La cible gagne la compétence « Insensible/4 ».

Tenacité de la Chimère.

Lumière=2 ; Voie : Hermétisme ; Puissance=2 ; Fréquence=2.

Difficulté=Spécial ; Portée : 10cm ; 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 difficulté est égale à la Force du jet de Blessures.

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 attaques automatiques de FOR=5 + « Assassin » 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.

Barde.

Barde sur destrier.

Chevalier.

Faucheur.

Garde.

Garde royal.

Lancier.

Musicien et Porte-étendard.

Musicien et Porte-étendard garde royal.

Musicien et Porte-étendard sur destrier.

Porte-bannière d'Urland.

Porte-étendard royal.

Servant de baliste.

Agonn I et II.

Alahel.

Arakan I et II.

Gadraan Dinasyn.

Kelgar.

Lionne rousse II (à cheval).

Méliador I et II.

Migaïl.

Sardar I et II.

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

Agent de la Chimère.
Archer d'Icquor.
Chevalier errant.
Disciple d'Azël.
Fauqueur de Doriman.
Fauconnier.
Joueur d'épée.
Musicien et Porte-étendard joueur d'épée.
Musicien et Porte-étendard paladin.
Paladin.
Paladin de Doriman.
Pythie.
Valkyrie.
Vengeur.
Vétéran de Kaïber.

Aldenys.
Caelia.
Chimère.
Danil.
Dragan.
Iris.
Lionne rousse I et II (à pied).
Logren.
Mirvilis.
Misan I et II.
Telima.
Valdenar.

Combattants interdits.

Aucun.

Faction : Algérande.

Bénédiction 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 mage (1PA) : le combattant peut échanger un Élément (sauf la Lumière) contre l'Eau, le Feu, la Terre ou l'Air.

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

Ecuyer (Solo) : Lancier (3PA) : le combattant gagne la compétence « FOR en charge/8 ».

Héritier de la Chimère (Solo) : Mage (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.
Archer.
Barde.
Barde sur destrier.
Chevalier errant.
Garde.
Lancier.
Musicien et Porte-étendard.

Migaïl.
Agonn I.
Alahel.
Sardar I et II.
Méliador I et II.
Lionne rousse I.
Chimère.

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

Chevalier.
Disciple d'Azël.
Fauqueur.
Fauconnier.
Joueur d'épée.
Musicien et Porte-étendard joueur d'épée.
Musicien et Porte-étendard paladin.
Paladin.
Pythie.
Valkyrie.
Vengeur.
Vétéran de Kaïber.

Agonn II.
Aldenys.
Danil.
Iris.
Lionne rousse II.
Logren.
Misan I et II.

Combattants interdits.

Archer d'Icquor.
Baliste.
Fauqueur de Doriman.
Garde royal.
Musicien et Porte-étendard garde royal.
Musicien et Porte-étendard sur destrier.
Paladin de Doriman.
Porte-bannière d'Urland.
Porte-étendard royal.
Servant de baliste.

Arakan I et II.
Caelia.
Dragan.
Gadraan Dinasyn.
Kelgar.
Mirvilis.
Telima.
Valdenar.

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) : Etat-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) : Mage (3/6PA) : le combattant gagne les compétences « Récupération/2 » et « Sélénite ».

Combattants affiliés.

Agent de la Chimère.

Barde.

Barde sur destrier.

Chevalier.

Fauconnier.

Joueur d'épée.

Musicien et Porte-étendard joueur d'épée.

Musicien et Porte-étendard paladin.

Musicien et Porte-étendard sur destrier.

Paladin.

Porte-bannière d'Urland.

Vétéran de Kaïber.

Agonn II.

Aldenys.

Chimère.

Danil.

Lionne rousse I et II.

Logren.

Méliador I et II.

Migail.

Mirvilis.

Sardar I et II.

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

Archer.

Garde.

Garde royal.

Lancier.

Musicien et Porte-étendard.

Musicien et Porte-étendard garde royal.

Porte-étendard royal.

Agonn I.

Alahel.

Combattants interdits.

Archer d'Icquor.
Baliste.
Chevalier errant.
Disciple d'Azël.
Faucheur.
Faucheur de Doriman.
Paladin de Doriman.
Pythie.
Servant de baliste.
Valkyrie.
Vengeur.

Arakan I et II.
Caelia.
Dragan.
Gadraan Dinasyn.
Iris.
Kelgar.
Misan I et II.
Telima.
Valdenar.

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 : 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 Lions peut être utilisé par tout combattant de l'armée (qu'il soit Lion, 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) : Champion mage (1PA) : le combattant peut échanger un Élément (sauf Lumière) contre la Terre.

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.
Barde.
Barde sur destrier.
Chevalier.
Disciple d'Azël.
Musicien et Porte-étendard.
Musicien et Porte-étendard paladin.
Musicien et Porte-étendard sur destrier.
Paladin.
Pythie.
Servant de baliste.
Valkyrie.
Vétéran de Kaïber.

Agonn II.
Danil.
Dragan.
Iris.
Lionne rousse I et II.
Logren.
Méliador I et II.
Misan I et II.
Telima.
Sardar II.

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

Agent de la Chimère.
Fauconnier.
Garde royal.
Joueur d'épée.
Musicien et Porte-étendard garde royal.
Musicien et Porte-étendard joueur d'épée.
Porte-bannière d'Urland.
Porte-étendard royal.

Alahel.
Aldenys.
Chimère.
Migail.
Sardar I.

Combattants interdits.

Archer.
Archer d'Icquor.
Chevalier errant.
Fauqueur.
Fauqueur de Doriman.
Garde.
Lancier.
Paladin de Doriman.
Vengeur.

Agonn I.
Arakan I et II.
Caelia.
Gadraan Dinasyn.
Kelgar.
Mirvilis.
Valdenar.

Faction : Doriman.

Force de l'Ephren (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'Ephren (Solo) : Champion mage (1PA) : le combattant peut échanger un Elément (sauf Lumière) contre l'Eau.

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

Fureur de l'Ephren (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.
Faucheur de Doriman.
Garde royal.
Joueur d'épée.
Musicien et Porte-étendard garde royal.
Musicien et Porte-étendard joueur d'épée.
Musicien et Porte-étendard paladin.
Musicien et Porte-étendard sur destrier.
Paladin de Doriman.
Vétéran de Kaïber.

Agonn II.
Arakan I et II.
Danil.
Lionne rousse I et II.
Valdenar.

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

Agent de la Chimère.
Archer.
Baliste.
Barde.
Barde sur destrier.
Garde.
Lancier.
Musicien et Porte-étendard.
Porte-bannière d'Urland.
Porte-étendard royal.
Servant de baliste.

Agonn I.
Alahel.
Chimère.
Kelgar.
Méliador I et II.
Migaïl.
Misan I et II.
Sardar I et II.

Combattants interdits.

Archer d'Icquor.
Chevalier errant.
Disciple d'Azël.
Fauqueur.
Fauconnier.
Paladin.
Pythie.
Valkyrie.
Vengeur.

Aldenys.
Caelia.
Dragan.
Gadraan Dinasyn.
Iris.
Logren.
Mirvilis.
Telima.

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 troupiers affiliés du temple de l'Ouest, pas de Champions).

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

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) : Champion mage (1PA) : le combattant peut échanger un Élément (sauf Lumière) contre l'Air.

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.

Archer d'Icquor.

Chevalier errant.

Faucheur.

Fauconnier.

Joueur d'épée.

Musicien et Porte-étendard joueur d'épée.

Musicien et Porte-étendard paladin.

Paladin.

Migaïl.

Alahel.

Caelia.

Logren.

Aldenys.

Sardar I et II.

Danil.

Méliador I et II.

Arakan I et II.

Lionne rousse I et II (à pied).

Chimère.

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

Barde.

Barde sur destrier.

Chevalier.

Disciple d'Azël.

Garde.

Pythie.

Valkyrie.

Vétéran de Kaïber.

Agonn I et II.

Iris.

Lionne rousse II (à cheval).

Misan I et II.

Telima.

Combattants interdits.

Archer.
Baliste.
Fauqueur de Doriman.
Garde royal.
Lancier.
Musicien et Porte-étendard.
Musicien et Porte-étendard garde royal.
Musicien et Porte-étendard sur destrier.
Paladin de Doriman.
Porte-bannière d'Urland.
Porte-étendard royal.
Servant de baliste.
Vengeur.

Dragan.
Gadraan Dinasyn.
Kelgar.
Mirvilis.
Valdenar.

Faction : Laverne.

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

Héritage de légende (Solo) : Tous (3/6PA) : le combattant gagne une « Arme sacrée », utilisable uniquement en Corps-à-corps.

Armure ancestrale (Solo) : Champion (3/6PA) : le combattant gagne une « 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.	Alahel.
Barde sur destrier.	Arakan I et II.
Chevalier.	Danil.
Faucheur.	Lionne rousse I et II.
Garde.	Logren.
Joueur d'épée.	
Lancier.	
Musicien et Porte-étendard.	
Musicien et Porte-étendard joueur d'épée.	
Musicien et Porte-étendard paladin.	
Musicien et Porte-étendard sur destrier.	
Paladin.	
Porte-bannière d'Urland.	
Vengeur.	

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

Baliste.	Chimère.
Chevalier errant.	Agonn II.
Fauconnier.	Aldenys.
Garde royal.	Méliador I et II.
Musicien et Porte-étendard garde royal.	Migaïl.
Servant de baliste.	Sardar I et II.
Vétéran de Kaïber.	

Combattants interdits.

Agent de la Chimère.
Archer d'Icquor.
Disciple d'Azël.
Faucheur de Doriman.
Paladin de Doriman.
Porte-étendard royal.
Pythie.
Valkyrie.

Caelia.
Dragan.
Gdraan Dinasyn.
Iris.
Kelgar.
Mirvilis.
Misan I et II.
Telima.
Valdenar.

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.
Archer.
Chevalier errant.
Faucheur.
Garde.
Lancier.

Agonn I.
Alahel.
Arakan I et II.
Chimère.
Méliador I et II.
Migäil.
Sardar I et II.

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

Baliste.
Barde.
Barde sur destrier.
Disciple d'Azël.
Fauconnier.
Joueur d'épée.
Musicien et Porte-étendard.
Musicien et Porte-étendard joueur d'épée.
Musicien et Porte-étendard paladin.
Paladin.
Pythie.
Servant de baliste.
Valkyrie.

Aldenys.
Danil.
Iris.
Lionne rousse I et II (à pied).
Logren.
Misan I et II.
Telima.

Combattants interdits.

Archer d'Icquor.
Chevalier.
Fauqueur de Doriman.
Garde royal.
Musicien et Porte-étendard garde royal.
Musicien et Porte-étendard sur destrier.
Paladin de Doriman.
Porte-bannière d'Urland.
Porte-étendard royal.
Vengeur.
Vétéran de Kaïber.

Agonn II.
Caelia.
Dragan.
Gadraan Dinasyn.
Kelgar.
Lionne rousse II (à cheval).
Mirvilis.
Valdenar.

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 « Etendard/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 (mage 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 (mage 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 troupiers affiliés de la loge de Hod ou de Lor-An-Kor, pas de Champions).

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

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

Feu du lion (Solo) : Champion mage (1PA) : le combattant peut échanger un Élément (sauf Lumière) contre le Feu.

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

Incarnation d'Azél (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.

Archer.

Barde.

Barde sur destrier.

Chevalier errant.

Disciple d'Azël.

Faucheur.

Fauconnier.

Garde.

Joueur d'épée.

Lancier.

Musicien et Porte-étendard.

Musicien et Porte-étendard joueur d'épée.

Pythie.

Valkyrie.

Agonn I.

Alahel.

Aldenys.

Arakan I et II.

Chimère.

Iris.

Méliador I et II.

Migaïl.

Misan I et II.

Telima.

Sardar I et II.

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

Baliste.
Chevalier.
Musicien et Porte-étendard paladin.
Musicien et Porte-étendard sur destrier.
Paladin.
Porte-bannière d'Urland.
Servant de baliste.
Vétéran de Kaïber.

Agonn II.
Danil.
Lionne rousse I et II.
Logren.

Combattants interdits.

Archer d'Icquor.
Faucheur de Doriman.
Garde royal.
Musicien et Porte-étendard garde royal.
Paladin de Doriman.
Porte-étendard royal.
Vengeur.

Caelia.
Dragan.
Gadraan Dinasyn.
Kelgar.
Mirvilis.
Valdenar.