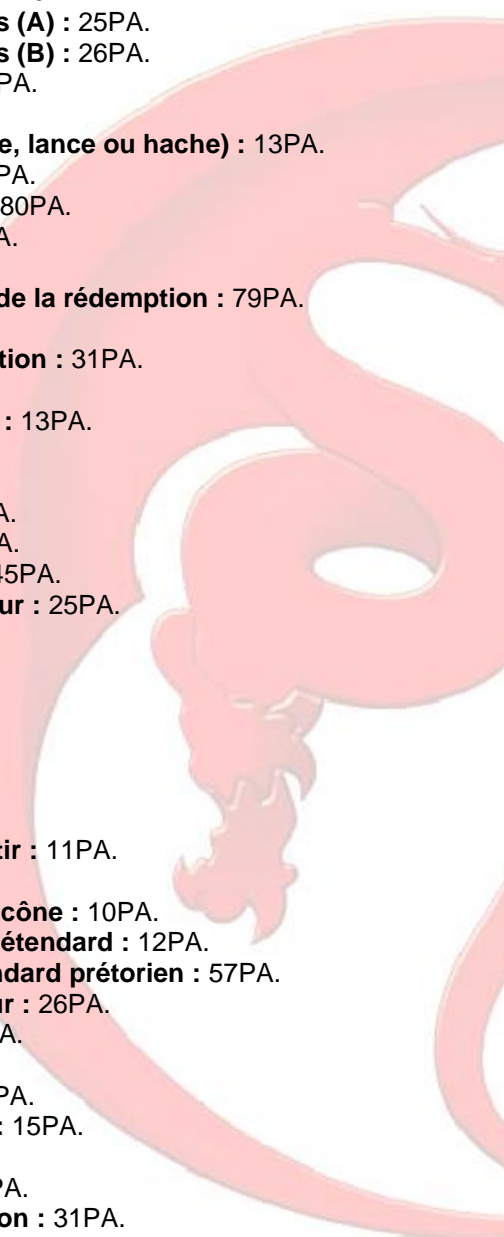


## Sommaire.

Liste des coûts des combattants individuels. ....	2
Liste des coûts des Champions. ....	3
Informations sur l'empire d'Akkylannie. ....	4
Profils détaillés des combattants individuels. ....	5
Profils détaillés des Champions guerriers. ....	10
Profils détaillés des Magiciens. ....	15
Profils détaillés des Fidèles. ....	18
Profils détaillés des Seigneur de batailles. ....	21
Liste des artefacts réservés aux combattants du Griffon. ....	24
Liste des miracles réservés aux combattants du Griffon. ....	26
Liste des miracles du culte de Merin. ....	27
Liste des sortilèges de la voie de l'Exorcisme. ....	29
Liste des sortilèges de la voie de la Rédemption. ....	32
Liste des sortilèges de la voie de la Théurgie. ....	35
Faction : Armée impériale. ....	38
Faction : Ambassade. ....	40
Faction : Inquisition. ....	42
Faction : Loge de Hod. ....	44
Faction : Temple de l'Est. ....	46
Faction : Temple de l'Ouest. ....	48
Faction : Temple du Nord. ....	50
Faction : Temple du Sud. ....	52
Suivi des modifications. ....	54

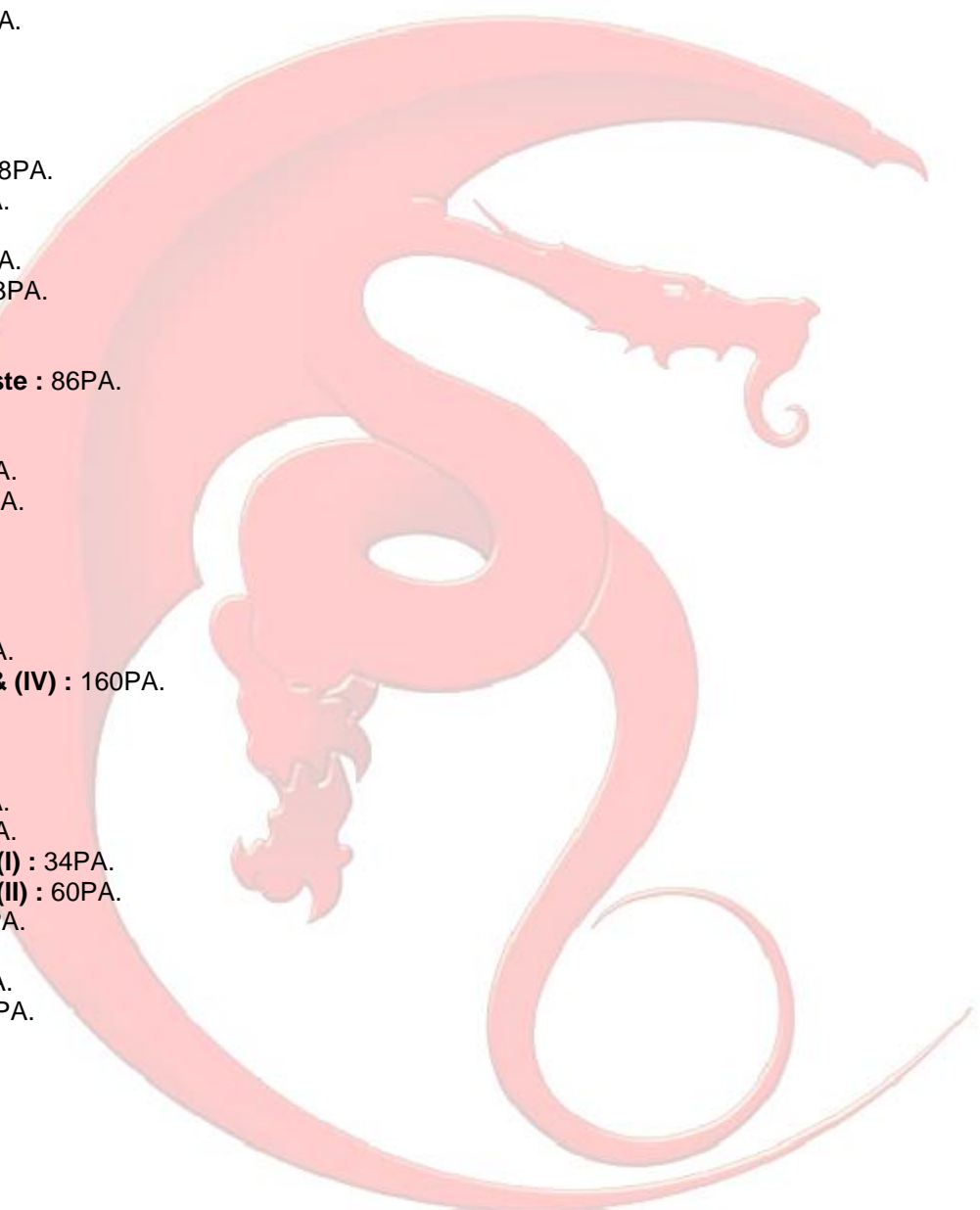
## Liste des coûts des combattants individuels.



**Artificier** : 28PA.  
**Aumônier** : 28PA.  
**Cavalier de la rédemption** : 72PA.  
**Chapelain** : 42PA.  
**Chasseur de démons** : 15PA.  
**Chasseur de Ténèbres (A)** : 25PA.  
**Chasseur de Ténèbres (B)** : 26PA.  
**Chevalier de Hod** : 46PA.  
**Confesseur** : 22PA.  
**Conscrit (épée bâtarde, lance ou hache)** : 13PA.  
**Conscrit (masse)** : 14PA.  
**Couleuvrine (A & B)** : 80PA.  
**Couleuvrine (C)** : 55PA.  
**Duelliste** : 15PA.  
**Étendard & Tambour de la rédemption** : 79PA.  
**Exécuteur** : 24PA.  
**Exécuteur de l'Inquisition** : 31PA.  
**Exorciste** : 34PA.  
**Flammèche (OG2019)** : 13PA.  
**Frère templier** : 28A.  
**Fusilier** : 21PA.  
**Fusilier vétéran** : 26PA.  
**Garde prétorien** : 49PA.  
**Gardien du Temple** : 45PA.  
**Gonfanonier & Sonneur** : 25PA.  
**Griffon** : 500PA.  
**Inquisiteur** : 35PA.  
**Investigateur** : 31PA.  
**Justicier (A)** : 44PA.  
**Justicier (B)** : 39PA.  
**Justicier (C)** : 40PA.  
**Lancier** : 11PA.  
**Légionnaire du repentir** : 11PA.  
**Magistrat** : 34PA.  
**Musicien (A) & Porte-icône** : 10PA.  
**Musicien (B) & Porte-étendard** : 12PA.  
**Musicien & Porte-étendard prétorien** : 57PA.  
**Porte-croix & Prêcher** : 26PA.  
**Porteur d'armes** : 12PA.  
**Répurgateur** : 20PA.  
**Sénéchal de Hod** : 34PA.  
**Sœur de l'Inquisition** : 15PA.  
**Templier** : 23PA.  
**Templier de Hod** : 23PA.  
**Templier de l'Inquisition** : 31PA.  
**Thallion** : 28PA.  
**Vétéran des croisades (épée bâtarde, lance ou hache)** : 20PA.  
**Vétéran des croisades (masse)** : 21PA.  
**Veuglaire (A & B)** : 60PA.  
**Veuglaire (C)** : 40PA.

## Liste des coûts des Champions.

**Abel (I)** : 46PA.  
**Abel (II)** : 61PA.  
**Aedhann Orphelion (I), (II), (III) & (IV)** : 250PA.  
**Aerth (I)** : 216PA.  
**Aerth (II)** : 248PA.  
**Ambrosius** : 79PA.  
**Arkhos** : 103PA.  
**Atticus** : 97PA.  
**Caïrn (I)** : 32PA.  
**Caïrn (II)** : 51PA.  
**Céléas Mundi** : 88PA.  
**Clémentia** : 64PA.  
**Emélia** : 81PA.  
**Eschelius** : 137PA.  
**L'Exécuteur** : 203PA.  
**Fingus** : 73PA.  
**Garell** : 95PA.  
**Le Grand exorciste** : 86PA.  
**Iraem** : 62PA.  
**Issarius** : 76PA.  
**Klayne (I)** : 118PA.  
**Klayne (II)** : 116PA.  
**Kyrus** : 67PA.  
**Léodan** : 87PA.  
**Leona** : 53PA.  
**Marcus** : 62PA.  
**Melkion (I)** : 74PA.  
**Melkion (II), (III) & (IV)** : 160PA.  
**Mirà (I)** : 65PA.  
**Mirà (II)** : 83PA.  
**Mirà (III)** : 250PA.  
**Phidias (I)** : 58PA.  
**Phidias (II)** : 96PA.  
**Prêtresse de fer (I)** : 34PA.  
**Prêtresse de fer (II)** : 60PA.  
**Saint-Juste** : 92PA.  
**Samaël** : 76PA.  
**Saphon (I)** : 59PA.  
**Saphon (II)** : 101PA.  
**Scissor** : 54PA.  
**Sered** : 136PA.  
**Sévérian** : 62PA.  
**Shanys** : 73PA.  
**Taëtrius** : 67PA.  
**Tarkhyn** : 125PA.  
**Thurbard (I)** : 111PA.  
**Thurbard (II)** : 148PA.  
**Tibérius** : 110PA.  
**Vedath** : 87PA.



## Informations sur l'empire d'Akkyllannie.

L'Élément de prédilection des magiciens du Griffon est le **Feu**.

L'Élément interdit aux magiciens du Griffon est les **Ténèbres**.

Les fidèles de Merin bénéficient dans leur profil de la compétence « Illuminé ».

L'empire d'Akkyllannie (**Giffon**) appartient aux voies de la Lumière et est allié aux peuples suivants :

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

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

- Brinkhz, 64PA, Cadwallon.

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

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

## Profils détaillés des combattants individuels.

### Artificier.

12,5 - 4 - 3/4 - 4/5 - 6/6  
TIR=3 ; Pistolet consacré : FOR6, 15/25/30.  
Fanatisme, Artificier/2, Éclaireur, 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, Force en charge/4,  
Furie guerrière, Inébranlable.  
Élite du Griffon. Grande taille.  
72 PA

### Chasseur de démons.

10 - 3 - 3/3 - 4/3 - 4/4  
TIR=3 ; Pistolet : FOR6, 10/15/20.  
Fanatisme, Tir instinctif.  
Vétéran du Griffon. Taille moyenne.  
15 PA

### Chevalier de Hod, templier de Hod.

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

### Feu du Temple.

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.  
13 PA

### Conscrit (lance ou hache).

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

### Conscrit (masse).

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

### Couleuvrine (A), officier.

10 - 2 - 2/3 - 2/9 - 5/6  
TIR=5 ; Boulet : FOR20, 25/50/150, artillerie lourde perforante.  
Fanatisme, Artificier/1, Immobile/2, Inaltérable, Mécanicien/4, Rempart/10, Structure/6, Tueur né. (Immunité/Sonné, Inébranlable)  
Machine de guerre du Griffon. Grande taille.  
80 PA

### Couleuvrine (B), officier.

10 - 2 - 2/3 - 2/9 - 5/6  
TIR=5 ; Boulet : FOR20, 25/50/150, artillerie lourde perforante.  
Fanatisme, Immobile/2, Inaltérable, Mécanicien/4, Rempart/10, Sapeur/5, Structure/6, Tueur né. (Immunité/Sonné, Inébranlable)  
Machine de guerre du Griffon. Grande taille.  
80 PA

### Couleuvrine (C).

10 - 2 - 2/2 - 2/9 - 4/5  
TIR=3 ; Boulet : FOR20, 25/50/150, artillerie lourde perforante.  
Fanatisme, Artificier/1, Immobile/2, Inaltérable, Rempart/10, Sapeur/5, Structure/6, Tueur né. (Immunité/Sonné, Inébranlable)  
Machine de guerre du Griffon. Grande taille.  
55 PA

### Duelliste.

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

### Étendard de la rédemption, cavalier de la rédemption, templier.

17,5 - 3 - 5/7 - 5/14 - 6/8  
Fanatisme, Bravoure, Destrier, Étendard/15, Force en charge/4, Furie guerrière, Inébranlable.  
Élite du Griffon. Grande taille.  
79 PA

**Exécuteur.**

12,5 - 4 - 5/7 - 3/3 - 4/6

Fanatisme, Assassin.

Spécial du Griffon. Taille moyenne.

24 PA

**Exécuteur de l'Inquisition, exécuter.**

12,5 - 4 - 5/7 - 3/4 - 4/6

Fanatisme, Acharné, Assassin.

Spécial du Griffon. Taille moyenne.

31 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.

**Anathème de Merin.**

34 PA

**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.

Pour 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.

**Flammèche (OG2019).**

10 - 4 - 3/4 - 1/4 - 5/1

TIR=3 ; Projection Élémentaire : FOR4.

Élémentaire/Feu, Asservi/Champion Griffon.

(Fléau/Eau et Ténèbres, Immunité/Feu)

Irrégulier/3 du Griffon. Petite taille.

**Flamme incarnée.**

13 PA

**Flamme incarnée.**

Un champion du Griffon peut avoir jusqu'à 2 flammèches sur sa carte.

Lorsqu'une flammèche est retirée de la partie, son champion subit immédiatement un 'Sonné'.

**Frère templier, templier.**

10 - 3 - 4/6 - 4/9 - 4/5

Fanatisme, Bravoure, Furie guerrière.

Élite du Griffon. Taille moyenne.

28 PA

**Fusilier.**

10 - 2 - 1/6 - 3/2 - 2/4

TIR=3 ; Long fusil : FOR6, 25/50/75.

Fanatisme.

Régulier du Griffon. Taille moyenne.

21 PA

**Fusilier vétéran, fusilier.**

10 - 2 - 1/6 - 3/2 - 3/4

TIR=3 ; Long fusil : FOR6, 25/50/75.

Fanatisme, Tireur d'élite.

Vétéran du Griffon. Taille moyenne.

26 PA

**Garde prétorien.**

10 - 3 - 5/8 - 5/11 - 6/8

Fanatisme, Brute épaisse, Coup de maître/2, Juste. (Immunité/Peur)

Élite du Griffon. Taille moyenne.

**Pilier de l'empire.**

49 PA

**Pilier 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 bénéficie de la compétence « Arme sacrée/Combat ».

**Gardien du Temple, templier.**

10 - 3 - 5/7 - 5/10 - 6/8

Fanatisme, Bravoure, Enchaînement/1, Furie guerrière.

Élite du Griffon. Taille moyenne.

**Sous-officier.**

45 PA

**Sous-officier.**

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).
- Sonneur, Tambour de la rédemption : « Musicien/+5 » (maximum +10).
- Gonfanonier, Étendard de la rédemption : « Étendard/+5 » (maximum +10).

**Gonfanonier, templier.**

10 - 3 - 3/4 - 4/7 - 3/5  
 Fanatisme, Bravoure, Étendard/10, Furie guerrière.  
 Élite du Griffon. Taille moyenne.  
 25 PA

**Investigateur.**

10 - 4 - 5/7 - 4/7 - 5/5  
 TIR=3 ; Pistolet consacré : FOR6, 10/15/20.  
 Fanatisme, Désengagement/4, Infiltration/15, Paria.  
 Élite du Griffon. Taille moyenne.  
 31 PA

**Justicier (A), thallion.**

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

**Justicier (B), thallion.**

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

**Justicier (C), thallion.**

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

**Lancier.**

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

**Légionnaire du repentir.**

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

**Surveillance.**

11 PA

**Surveillance.**

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

- 2 Légionnaires pour chaque templier (sauf les Champions) de l'armée.
- 4 Légionnaires pour chaque Champion templier de l'armée.
- 6 Légionnaires pour chaque Commandeur templier de l'armée.
- 2 Légionnaires pour chaque templier de Hod (sauf les Champions) de l'armée, ils gagnent alors la compétence « Paria ».
- 4 Légionnaires pour chaque Champion templier de Hod de l'armée, ils gagnent alors la compétence « Paria ».

**Musicien (A).**

10 - 2 - 2/3 - 3/5 - 2/4  
 Fanatisme, Musicien/10.  
 Régulier du Griffon. Taille moyenne.  
 10 PA

**Musicien (B), conscrit.**

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

**Musicien prétorien, garde prétorien.**

10 - 3 - 5/8 - 5/11 - 6/8  
 Fanatisme, Brute épaisse, Coup de maître/2, Juste, Musicien/15.  
 (Immunité/Peur)  
 Élite du Griffon. Taille moyenne.  
**Pilier de l'empire. (page 6)**  
 57 PA

**Porte-croix, Inquisition.**

10 - 3 - 4/5 - 4/7 - 4/5  
 Fanatisme, Dévotion/4, Étendard/10.  
 Spécial du Griffon. Taille moyenne.  
**Loyauté absolue. (page 8)**  
 26 PA

**Loyauté absolue.**

Tout combattant ami du Griffon dans l'aire de commandement de l'état-major ne subit pas les effets de la déroute. Il reste en déroute et n'est pas considéré comme rallié tant qu'il n'a pas réussi un test de ralliement.

Si l'état-major est cassé (perte ou éloignement de l'un des membres) ou si le combattant en déroute quitte l'aire de commandement de l'état-major, les effets de la déroute sont appliqués immédiatement.

**Porte-étendard, conscrit.**

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

Fanatisme, Étendard/10.

Régulier du Griffon. Taille moyenne.

12 PA

**Porte-étendard prétorien, garde prétorien.**

10 - 3 - 5/8 - 5/11 - 6/8

Fanatisme, Brute épaisse, Coup de maître/2,

Étendard/15, Juste.

(Immunité/Peur)

Élite du Griffon. Taille moyenne.

**Pilier de l'empire. (page 6)**

57 PA

**Porte-icône.**

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

Fanatisme, Étendard/10.

Régulier du Griffon. Taille moyenne.

10 PA

**Porteur d'armes.**

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

Asservi/Iraem, Conscience.

Irrégulier du Griffon/Cadwallon. Petite taille.

**Serviteur insignifiant.**

12 PA

**Serviteur insignifiant.**

Un unique porteur d'armes peut être recruté pour Iraem.

Tant qu'ils se trouvent à 10cm (ou moins) l'un de l'autre, Iraem et son porteur d'armes partagent leurs lignes de vue, uniquement pour les actions de Charge.

**Prêcheur, Inquisition.**

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

Fanatisme, Dévotion/4, Musicien/10.

Spécial du Griffon. Taille moyenne.

**Loyauté absolue.**

26 PA

**Répurgateur.**

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

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

Fanatisme, Bravoure, Feinte, Paria.

Élite du Griffon. Taille moyenne.

20 PA

**Sénéchal de Hod.**

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

TIR=3 ; 6

Pistolet de sanction : FOR6, 10/15/20.

Fanatisme, Bravoure, Enchaînement/1, Paria.

Élite du Griffon. Taille moyenne.

**Pistolet de sanction.**

34 PA

**Pistolet de sanction.**

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.

**Sœur de l'Inquisition.**

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

Fanatisme, Coup de maître/2.

Vétéran du Griffon. Taille moyenne.

15 PA

**Sonneur, templier.**

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

Fanatisme, Bravoure, Furie guerrière, Musicien/10.

Élite du Griffon. Taille moyenne.

25 PA

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

17,5 - 3 - 5/7 - 5/14 - 6/8

Fanatisme, Bravoure, Destrier, Force en charge/4,

Furie guerrière, Inébranlable, Musicien/15.

Élite du Griffon. Grande taille.

79 PA



**Templier.**

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

**Templier de Hod.**

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

**Templier de l'Inquisition.**

10 - 3 - 4/5 - 4/11 - 4/5  
 Fanatisme, Bravoure, Furie guerrière.  
 Spécial du Griffon. Taille moyenne.

**Bras armé de l'Inquisition.**

31 PA

**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. Lorsqu'un inquisiteur incante un sortilège issu de la voie de la Rédemption, le joueur qui le contrôle peut désigner un templier de l'inquisition ami situé à moins de 5cm. Le choix de la cible du sortilège et la vérification de la distance sont effectués comme si l'incantation était effectuée par le templier désigné. En outre, toute tentative de contre-magie est résolue comme si le sortilège était incanté par ce templier. La fréquence du sortilège reste inchangée. Si le sortilège lancé implique un effet sur le lanceur (jet de Blessure ou autre), celui-ci s'applique au 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 - 6/6  
 TIR=3 ; Pistolet : FOR6, 10/15/20.  
 Armure bénie.  
 Fanatisme, Bretteur, Éclaireur, Féal/1.  
 Élite 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.  
 20 PA

**Vétéran des croisades (lance ou hache), conscrit.**

10 - 2 - 3/4 - 3/8 - 3/4  
 Fanatisme, Acharné.  
 Vétéran du Griffon. Taille moyenne.  
 20 PA

**Vétéran des croisades (masse), conscrit.**

10 - 2 - 2/6 - 3/8 - 3/4  
 Fanatisme, Acharné.  
 Vétéran du Griffon. Taille moyenne.  
 21 PA

**Veuglaire (A), officier.**

10 - 2 - 2/3 - 2/9 - 5/6  
 TIR=5 ; Mitraille : FOR10, 25/35/45, artillerie lourde à effet de zone.  
 Fanatisme, Artificier/1, Immobile/2, Inaltérable, Mécanicien/4, Rempart/10, Structure/6, Tueur né. (Immunité/Sonné, Inébranlable)  
 Machine de guerre du Griffon. Grande taille.  
 60 PA

**Veuglaire (C), officier.**

10 - 2 - 2/3 - 2/9 - 5/6  
 TIR=5 ; Mitraille : FOR10, 25/35/45, artillerie lourde à effet de zone.  
 Fanatisme, Immobile/2, Inaltérable, Mécanicien/4, Rempart/10, Sapeur/5, Structure/6, Tueur né. (Immunité/Sonné, Inébranlable)  
 Machine de guerre du Griffon. Grande taille.  
 60 PA

**Veuglaire (C).**

10 - 2 - 2/2 - 2/9 - 4/5  
 TIR=3 ; Mitraille : FOR10, 25/35/45, artillerie lourde à effet de zone.  
 Fanatisme, Artificier/1, Immobile/2, Inaltérable, Rempart/10, Sapeur/5, Structure/6, Tueur né. (Immunité/Sonné, Inébranlable)  
 Machine de guerre du Griffon. Grande taille.  
 40 PA

## Profils détaillés des Champions guerriers.

### 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 vétérans 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.**

### Ambrosius, vénérable.

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

TIR=4 ; 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.

**Vénérable de la loge.**

79 PA

### Vénérable de la loge.

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.
- Artificier.
- Investigateur.
- Tout combattant du Griffon ami si l'armée appartient à la faction de la Loge de Hod.

Après chaque jet de Tactique, choisissez ci-dessous celle des 3 auras qui va se manifester jusqu'à la fin du tour :

- **Aura de fortune** : désignez un combattant du Griffon ami situé à 15cm ou moins du vénérable. Il gagne la compétence « Chance ».
- **Aura de protection** : tous les combattants amis présents à 15cm ou moins du Vénérable bénéficient de la compétence « Parade ».
- **Aura sanglante** : au début de la phase de Combat, tous les combattants amis présents à 10cm ou moins du Vénérable bénéficient de la compétence « Implacable/1 ».

### 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.

**Maître du Temple.**

110 PA

### Maître du Temple.

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

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

### Emélia, thallion.

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

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

Armure bénie, *Lame du jugement*.

Fanatisme, Bretteur, Éclaireur, Féal/2,

Fléau/Conscience, Tir supplémentaire/1.

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

Champion élite du Griffon. Taille moyenne.

**Flamme bénie.**

81 PA

### Flamme bénie.

Avant le jet d'Autorité, Emélia peut immédiatement inverser sa position avec celle de tout Thallion ou d'Iraem à 15cm ou moins (uniquement si les socles peuvent être manipulés sans bouger d'autre figurine ni rompre de contact).

### Pistolets de l'Ambassadeur (13).

Le porteur gagne des Pistolets bénis : FOR7, 15/20/25 et les compétences « Arme sacrée/Tir » & « Harcèlement ».

Au début du tour, Emélia peut choisir de perdre la compétence « Féal/X » pour gagner MOU+2,5 jusqu'à la fin du tour.

**Réservé à Emélia.**

### Fingus, le méticuleux, investigateur.

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

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

Fanatisme, Assassin, Désengagement/5, Infiltration/15, Paria.

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

Champion élite du Griffon. Taille moyenne.

73 PA

**Cape d'infiltration (8).**

Le porteur doit choisir, au terme du déploiement, s'il gagne la compétence « Éclaireur » ou « Infiltration/30 ».

**Réservé à Fingus.**

**Souffle de Glasinhar (7).**

Le porteur gagne les compétences « Conscience » et « Fléau/Dirz ».

**Réservé à Fingus.**

**Garell, le rédempteur, artificier.**

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

TIR=5 ; Fusil, Pistolet.

Fanatisme, Artificier/2, Commandement/10, Éclaireur, 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.

**Rédempteur.**

95 PA

**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 ».

**Le Grand exorciste, chasseur de Ténèbres, exorciste.**

10 - 5 - 6/8 - 6/6 - 6/8

Armure bénie, Lame du jugement.

Fanatisme, Dur à cuire, Insensible/5, Juste, Tueur né.

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

Champion spécial du Griffon. Taille moyenne.

**Anathème de Merin.** (page 6)

**Chasse aux sorcières.**

86 PA

**Chasse aux sorcières.**

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

**Édit de Merin (25).**

Le porteur gagne la compétence « Insensible/3 ». Une fois par partie, avant le jet de Tactique, le porteur peut utiliser le plein pouvoir de l'artefact :

- Tous les fidèles perdent immédiatement toute leur FT.
- Tous les magiciens perdent immédiatement toutes leurs gemmes de Mana.
- Tous les sorts/miracles en cours sont immédiatement dissipés.
- Aucun effet de jeu ne peut permettre de gagner de la FT ou des gemmes de Mana jusqu'à la fin du tour.
- Aucun sort ou miracle ne peut être lancé jusqu'à la fin du tour.

**Réservé au Grand exorciste.**

**Faux d'exorcisme (10).**

Le porteur gagne les compétences « Coup de maître/4 » et « Force en charge/4 ».

**Réservé au Grand exorciste.**

**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.

62 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.**

**Klayne (I), templier de l'Inquisition.**

10 - 6 - 7/11 - 7/11 - 7/9

Lame du Jugement.

Fanatisme, Bravoure, Commandement/15, Féal/1, Furie guerrière.

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

Champion spécial du Griffon. Taille moyenne.

**Bras armé de l'Inquisition.** (page 9)

118 PA

**Klayne (II),** templier de l'Inquisition.

10 - 6 - 7/9 - 7/11 - 7/9

Lame du Jugement.

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

Champion spécial du Griffon. Taille moyenne.

**Bras armé de l'Inquisition.** (page 9)

116 PA

**Kyrus, le sombre,** templier.

10 - 4 - 5/7 - 5/11 - 5/7

Fanatisme, Bravoure, Brute épaisse, Cri de guerre/6, Enchaînement/3, Frère de sang/Léodan, Furie guerrière.

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

Champion élite du Griffon. Taille moyenne.

67 PA

**Fléau fatal (10).**

Le porteur gagne la compétence « Volte/0 ».

**Réservé à Kyrus.****Missive urgente (6).**

Le porteur gagne la compétence « Implacable/2 ».

**Réservé à Kyrus.****Léodan, le rugissant,** templier

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

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

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

Champion spécial d'Alahan/Griffon. Taille moyenne.

**Rugissement du lion.**

87 PA

**Rugissement du lion.**

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

**Pelisse du vieux lion (12).**

Le porteur gagne la compétence « Acharné ».

Chaque fois qu'un combattant ami est Tué net à 15cm ou moins du porteur, ce dernier gagne un pion 'Pelisse'.

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

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

**Réservé à Léodan.****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.

53 PA

**Marcus, inquisiteur déchu.**

10 - 3 - 4/9 - 5/9 - 5/5

Lame du jugement.

Fanatisme, Désespéré, Farouche/10.

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

Champion irrégulier du Griffon. Taille moyenne.

62 PA

**Emblème du phénix (8).**

Lorsqu'un combattant du Griffon ami (n'importe où sur le champ de bataille) doit effectuer un test de Courage, il peut décider (avant le lancer du D6) de le réussir automatiquement, mais il subira une Blessure légère automatique lors de la prochaine phase d'Entretien.

**Réservé à Marcus.****Mirà (I), la téméraire,** templier.

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

TIR=4 ; 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

**Hauteclaire / 1 (7).**

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

**Réservé à Mirà (I).****Phidias (I), de Basarac, écuyer,** sénéchal de Hod, templier de Hod.

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

TIR=3 ; 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.

**Pistolet de sanction.** (page 8)

58 PA

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

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

TIR=5 ; 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.

**Pistolet de sanction.** (page 8)

96 PA

### Épée des Basarac (11).

Le porteur gagne les compétences « Arme sacrée/Combat », « Résolution/1 » & « Soins/5 ».

Son nom est modifié en "Phidias, sénéchal de Hod, templier de Hod, paladin."

Son rang est modifié en "Champion élite du Griffon/Lion."

**Réservé à Phidias.**

**Samaël**, répurateur.

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

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

Fanatisme, Bravoure, Brute épaisse,

Commandement/15, Paria.

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

Enchaînement/2, Rechargement rapide/1, Tir

d'assaut, Visée)

Champion élite du Griffon. Taille moyenne.

76 PA

**Scissor**, chasseur de démons.

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

TIR=4, Fusil : FOR6, 20/40/60.

Fanatisme, Ambidextre, Tir instinctif.

(Artefact/1, Coup de maître/0, Enchaînement/2,

Rechargement rapide/1, Tir d'assaut, Visée)

Champion vétérinaire du Griffon. Taille moyenne.

54 PA

### Poignards du repentir (7).

Le porteur gagne les compétences « Fine lame » & « Parade ».

Tout chasseur de démons ami à 15cm bénéficie de la compétence « Parade ».

**Réservé à Scissor.**

**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.

62 PA

### 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.**

**Thurbard (I)**, 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.

**Maître du Temple.** (page 10)

111 PA

**Thurbard (II)**, 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, Force en

charge/4, Furie guerrière, Inébranlable, Stratège.

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

Enchaînement/2)

Champion élite du Griffon. Grande taille.

**Maître du Temple.** (page 10)

148 PA

**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 combattant ennemi).

*Réservé à Thurbard.*

**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/8. (Alliance/Cynwälls, Artefact/2, Contre-attaque, Enchaînement/2, Immunité/Peur)

Champion élite du Griffon. Taille moyenne.

**Égide du pape Innocent.**

110 PA

**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 bénéficie de la compétence « Arme sacrée/Combat ».

**Armure suprême du Griffon (30).**

Tous les jets de Blessure effectués contre le porteur sont des jets de blessure atténués.

*Réservé à Tibérius, Octave IX et Protéüs.*

**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 cible bénéficie de RES=0.

*Réservé à Tibérius.*

**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.

87 PA

## Profils détaillés des Magiciens.

### Chasseur de Ténèbres (A).

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

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

POU=2

Fanatisme, Guerrier-mage, Tir supplémentaire/1.

Initié du Feu/Exorcisme.

(Contre-attaque)

Initié du Griffon. Taille moyenne.

**Chasse aux sorcières.** (page 11)

25 PA

### Chasseur de Ténèbres (B).

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

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

POU=2

Fanatisme, Guerrier-mage, Tir supplémentaire/1.

Initié du Feu/Exorcisme.

(Contre-attaque)

Initié du Griffon. Taille moyenne.

**Chasse aux sorcières.** (page 11)

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.

**Confrérie inquisitoriale.**

35 PA

### Confrérie inquisitoriale.

Lorsqu'un inquisiteur lance un sortilège, il bénéficie de POU+1 pour chaque autre inquisiteur de son camp présent (même partiellement) dans un rayon de 5cm de lui.

Le bonus total conféré par cette capacité ne permet pas de dépasser POU=7 (sans prendre en compte les autres bonus/malus éventuels).

### 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

### Céléas Mundi, chasseur de Ténèbres.

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

POU=4

TIR=5, Pistolet : FOR6, 10/15/20.

Fanatisme, Ennemi personnel/Logren, Guerrier-mage, Harcèlement, Tir supplémentaire/1, Tireur d'élite.

Adeptes du Feu & de la Lumière/Exorcisme, Hermétisme, Rédemption.

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

Champion adepte du Griffon. Taille moyenne.

**Chasse aux sorcières.** (page 11)

88 PA

### Clémentia, chasseur de Ténèbres.

10 - 5 - 5/5 - 5/5 - 5/5

POU=2

TIR=5, Pistolet consacré : FOR6, 10/15/20.

Fanatisme, Éclaireur, Guerrier-mage, Tir supplémentaire/1.

Initié du Feu/Exorcisme.

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

Champion initié du Griffon. Taille moyenne.

**Aimée du peuple.**

**Chasse aux sorcières.** (page 11)

64 PA

### Aimée du peuple.

Chaque fois qu'elle subit un jet de Blessures, Clémentia peut dépenser 1 gemme de Feu, le jet de Blessure est alors effectué sur un combattant ami du Griffon situé à 10cm ou moins.

**Pistolets ardents (6).**

Le porteur gagne des Pistolets ardents : FOR6, 15/20/25 et la compétence « Rechargement rapide/2 ».

La réserve de Mana du porteur passe à POUx4.

Chaque fois que le porteur tue un combattant, il gagne 1 gemme de Feu pour chacune des caractéristiques suivantes possédées par ce combattant.

- Appartient aux méandres des Ténèbres ou maîtrise les Ténèbres.
- Possède un score de POU.
- Possède un score de FOI.
- Possède un score de PEUR.

**Réservé à Clémentia.**

**Peloton d'exécution.**

Feu = 1

Voie : réservé à Clémentia

Difficulté = 5

Fréquence : Illimitée

Portée : 25cm

Aire d'effet : Un combattant ami doté d'une arme de tir

Durée : Spécial.

*Les portées de l'arme de tir de la cible deviennent 20/30/40 pour le prochain tir.*

**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.

**Confrérie inquisitoriale.**

137 PA

**Heume d'ardeur (14).**

Le porteur gagne COU+1 et les compétences « Cri de ralliement » & « Juste ».

**Réservé à Eschelius.**

**Lame du jugement dernier (18).**

Le porteur peut choisir un sort de plus que la limite autorisée par son rang.

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 : Élémentaire (Feu), Rédemption, Exorcisme, Théurgie, ou être réservé 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.**

**Issarius, inquisiteur.**

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

POU=4

Armure bénie, Lame du jugement.

Fanatisme, Commandement/15.

Adeptes du Feu et de la Terre/Rédemption, Théurgie.

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

Champion adepte du Griffon. Taille moyenne.

**Confrérie inquisitoriale. (page 15)**

76 PA

**Melkion (I), le flamboyant.**

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

POU=5

Fanatisme.

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

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

Champion adepte du Griffon. Taille moyenne.

74 PA

**Armure du Griffon (11).**

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

**Réservé à Melkion.**

**Phœnix (10).**

Le porteur double la limite de sorts autorisée par son rang, si tous ses sorts sont choisis dans le domaine Élémentaire du Feu et parmi ses sorts réservés.

**Réservé à Melkion.**



**Saint-Juste, révérend**, thallion.

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

POU=4

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

Armure bénie.

Fanatisme, Commandement/10, Éclaireur, 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

**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.

**Confrérie inquisitoriale.** (page 15)

67 PA

**Tarkhyn**, commandeur templier.

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

POU=5

Fanatisme, Bravoure, Commandement/10, Furie guerrière, Guerrier-mage, Rigueur.

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

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

Champion adepte du Griffon. Taille moyenne.

**Maître du Temple.** (page 10)

125 PA

## Profils détaillés des Fidèles.

### Aumônier.

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

FOI=0/2/1

Fanatisme, Fidèle de Merin/10.

(Illuminé)

Dévoit du Griffon. Taille moyenne.

28 PA

### Chapelain, templier.

10 - 3 - 4/6 - 4/9 - 4/6

FOI=1/0/1

Fanatisme, Bravoure, Furie guerrière, Implacable/1,

Moine-guerrier, Fidèle de Merin/10.

(Contre-attaque, Illuminé)

Dévoit du Griffon. Taille moyenne.

### Colère de la foi.

42 PA

### Colère de la foi.

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

### Magistrat.

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

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

FOI=1/0/1

Armure bénie.

Fanatisme, Éclaireur, Moine-guerrier, Fidèle de Merin/10.

(Contre-attaque, Illuminé)

Dévoit du Griffon. Taille moyenne.

### Ordre du juste châtement.

34 PA

### Ordre du juste châtement.

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.

### Atticus, cardinal-inquisiteur.

10 - 3 - 4/6 - 6/9 - 6/8

FOI=2/2/1

Lame de jugement.

Fanatisme, Ambidextre, Armure sacrée, Autorité,

Fidèle de Merin/15.

(Artefact/2, Enchaînement/1, Illuminé, Piété/2)

Champion zélate du Griffon. Taille moyenne.

97 PA

### Héritage (17).

Le porteur gagne FOR+2, POU=3 et les compétences « Initié du Feu/Rédemption » & « Maîtrise des arcanes » ainsi que la capacité 'Confrérie inquisitoriale' et la classe 'Inquisiteur'.

**Réservé à Atticus.**

### Mater dolorosa.

0/2/0 ; Culte : Atticus ; Ferveur=X ; Difficulté=8 ;

Portée : 15cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée :

Jusqu'à la fin du tour.

X sœurs de l'Inquisition gagnent un dé de combat supplémentaire qui sera obligatoirement placé en défense. Si un effet de jeu oblige la cible à placer tous ses dés de combat en attaque, ce dé est perdu.

### Rex tremendae maiestatis.

Feu = 1

Voie : réservé à Atticus

Difficulté=5

Fréquence: 1

Portée : Personnel

Aire d'effet: personnel

Durée: Jusqu'à la fin du tour

*En cas de succès, la cible peut lancer ses sortilèges en utilisant de la FT pour remplacer des gemmes de Feu.*

*En cas d'échec, la cible subit un jet de Blessure (FOR = nombre de FT de la cible).*

### Mirà (II), Miséricorde, templier de Hod.

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

FOI=2/0/1

TIR=4 ; Fusil : FOR6, 20/40/60.

Fidèle de Merin/10, Furie guerrière, Immunité/Feu, Juste, Moine-guerrier.

(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

**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, Investigateur, Répurgateur, Ambrosius ; tous les combattants amis dans une armée affiliée à Hod) dans l'aura de foi du porteur bénéficient de FOR+1.
- Une fois par partie, lors de l'activation du porteur, tous les combattants à 10cm ou moins (à l'exception du porteur) 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).****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 ».

**La prêtresse de fer (I).**

10 - 3 - 3/3 - 4/8 - 4/7

FOI=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

FOI=1/2/1

Fanatisme, Armure sacrée, Commandement/10,

Fidèle de Merin /12,5.

(Artefact/1, Enchaînement/1, Illuminé, Piété/2)

Champion dévot du Griffon. Taille moyenne.

60 PA

**Saphon (I), le prêcheur, fusilier.**

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

FOI=0/0/2

TIR=4 ; Long fusil : FOR6, 25/50/75.

Fanatisme, Fidèle de Merin/10, Harcèlement, Moine-guerrier.

(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 - 6/8

FOI=1/0/2

TIR=5 ; Long fusil : FOR6, 25/50/75.

Fanatisme, Fidèle de Merin/12,5, Autorité, Ennemi personnel/Mirà, Harcèlement, Moine-guerrier, Tireur d'élite.

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

Champion zélate 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 la compétence « Arme sacrée/Tir ».*

*« Arme sacrée/Tir » est sans effet sur les combattants dotés des compétences « Fidèle de Merin », « Immortel/Lumière » ou « Juste ».*

**Absolution (21).**

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

**Réservé à Saphon.**

**Étendard 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

FOI=2/1/1

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

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

Enchaînement/2, Illuminé)

Champion zélote/élite du Griffon. Taille moyenne.

**Maître du Temple.** (page 10)

136 PA

**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 combattant ennemi. Jusqu'à la fin du tour, le porteur gagne FOR+1 à chaque nouveau jet de Blessure effectué en Corps à corps contre la cible.

**Réservé à Sered.**

## Profils détaillés des Seigneur de batailles.

### **Griffon.**

20/30 - 6 - 8/12 - 6/14 - -9/6

Chance, Charge bestiale, Énorme/1, Force en charge/6, Inébranlable, Immunité/Peur, Implacable/1, Tueur né, Vol.

Titan du Griffon. Très grande taille.

**Balayage, Férocité du Griffon, Rugissement/9.**  
500 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.

### **Aedhann Orphelion (I), inquisiteur.**

10 - 6 - 8/10 - 9/13 - 9/11

POU=6

Lame du jugement.

Fanatisme, Commandement/25, Coup de maître/5, Ennemi personnel/Masselius, Esprit du Feu, Guerrier-mage, Inébranlable, Négation. Maître du Feu et de l'Air/Exorcisme, Rédemption, Théurgie.

(Artefact/3, Contre-attaque, Enchaînement/2)  
Champion maître du Griffon. Taille moyenne.

### **Inquisiteur-général.**

250 PA

### **Inquisiteur-général.**

Lorsqu'un inquisiteur présent dans l'aura de commandement d'Aedhann lance un sortilège, il gagne POU+1 pour chaque inquisiteur de son camp présent (même partiellement) lui aussi dans l'aura de commandement d'Aedhann. Le bonus total conféré par cette capacité ne peut pas dépasser POU+2 (sans prendre en compte les autres bonus/malus éventuels).

Ce bonus n'est pas cumulable avec celui donné par '*Confrérie inquisitoriale*', l'un ou l'autre doit être choisi.

Lorsqu'un inquisiteur présent dans l'aura de commandement d'Aedhann lance un sortilège, il peut utiliser la capacité '*Bras armé de l'Inquisition*' de tout templier de l'Inquisition présent lui aussi dans l'aura de commandement d'Aedhann.

### **Aedhann Orphelion (II), inquisiteur.**

10 - 6 - 8/10 - 9/13 - 9/11

POU=6

Lame du jugement.

Fanatisme, Commandement/25, Coup de maître/5, Ennemi personnel/Masselius, Esprit du Feu, Guerrier-mage, Inébranlable, Négation. Maître du Feu et de l'Eau/Exorcisme, Rédemption, Théurgie.

(Artefact/3, Contre-attaque, Enchaînement/2)  
Champion maître du Griffon. Taille moyenne.

### **Inquisiteur-général.**

250 PA

### **Aedhann Orphelion (III), inquisiteur.**

10 - 6 - 8/10 - 9/13 - 9/11

POU=6

Lame du jugement.

Fanatisme, Commandement/25, Coup de maître/5, Ennemi personnel/Masselius, Esprit du Feu, Guerrier-mage, Inébranlable, Négation. Maître du Feu et de la Terre/Exorcisme, Rédemption, Théurgie.

(Artefact/3, Contre-attaque, Enchaînement/2)  
Champion maître du Griffon. Taille moyenne.

### **Inquisiteur-général.**

250 PA

**Aedhann Orphelion (IV)**, inquisiteur.

10 - 6 - 8/10 - 9/13 - 9/11

POU=6

Lame du jugement.

Fanatisme, Commandement/25, Coup de maître/5, Ennemi personnel/Masselius, Esprit du Feu, Guerrier-mage, Inébranlable, Négation.

Maître du Feu et de la Lumière/Exorcisme, Rédemption, Théurgie.

(Artefact/3, Contre-attaque, Enchaînement/2)

Champion maître du Griffon. Taille moyenne.

**Inquisiteur-général.** (page 21)

250 PA

**Épée ignée (20).**

Le porteur gagne les compétences « Arme sacrée/Combat », « Fléau/X » et « Immunité/Eau et Ténèbres ». X comprend tous les combattants suivants :

- Mage maîtrisant l'Eau.
- Mage maîtrisant les Ténèbres.
- Combattant Élémentaire de l'Eau.
- Combattant Élémentaire des Ténèbres.

Une fois par partie, lors de son activation, le porteur peut activer le pouvoir de l'épée. Tous les combattants à 25cm du porteur sont affectés.

- Les fidèles de Merin et les mages maîtrisant le Feu ne sont pas affectés.
- Lancez 1d6 pour l'ensemble des combattants du Griffon, ils ne sont pas affectés sur un résultat de '5' ou '6'.
- Les combattants X subissent une blessure Légère.
- Les autres combattants subissent un Sonné.

**Réservé à Aedhann.**

**Armure de Kelgar (25).**

Le porteur gagne la compétence « Insensible/4 ». Le joueur, avant de faire sa propre séquence d'activation et avant le jet de Tactique, est autorisé à consulter la séquence d'activation de son adversaire.

La séquence d'activation du joueur ne peut pas être modifiée par l'adversaire, quel que soit l'effet de jeu.

**Réservé à Aedhann.**

**Invocation d'Idabaoth.**

Feu=5

Voie : réservé à Aedhann

Fréquence=Unique

Difficulté=11

Portée : 15cm

Aire d'effet : Spécial

Durée : Spécial

*Idabaoth est invoqué.*

*Tant qu'il est présent sur le champ de bataille, le lanceur perd son POU, toutes ses gemmes & ne peut plus regagner de gemmes.*

*Ce sort compte pour 2 sorts dans le total auquel le lanceur a normalement le droit.*

**Aerth (I), cardinal.**

10 - 5 - 5/6 - 6/9 - 9/11

FOI=2/2/3

TIR=5 ; Fusil : FOR6, 25/50/75.

Fanatisme, Commandement/20, Contre-attaque, Juste, Fidèle de Merin /15.

(Artefact/3, Enchaînement/1, Illuminé, Immunité/Peur, Piété/2)

Champion doyen du Griffon. Taille moyenne.

216 PA

**Aerth (II), prélat général.**

20 - 5 - 5/6 - 6/11 - 9/11

FOI=2/2/3

TIR=5 ; Fusil : FOR6, 25/50/75.

Fanatisme, Commandement/20, Contre-attaque, Destrier, 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 la compétence « 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 le Jugement : FOR8, 30/60/90 et les compétences « Arme sacrée/Tir » & « Tir instinctif ».

**Réservé à Aerth.**

**L'Exécuteur, exécuter.**

15 - 12 - 13/9 - 7/7 - 7/9

Fanatisme, Assassin, Bravoure, Éclaireur, 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 effectue des jets de Blessures amplifiés, 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 ennemi ne peut engager le porteur s'il ne disposait pas d'une Ligne de vue valide au début de son activation.

*Réservé à l'Exécuteur.*

**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 de

l'Air/Hermétisme, Tellurisme, Théurgie.

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

Maîtrise des arcanes)

Champion maître du Griffon. Taille moyenne.

160 PA

**Melkion (III), 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 de

l'Eau/Hermétisme, Tellurisme, Théurgie.

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

Maîtrise des arcanes)

Champion maître du Griffon. Taille moyenne.

160 PA

**Melkion (IV), 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 de la

Terre/Hermétisme, Tellurisme, Théurgie.

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

Maîtrise des arcanes)

Champion maître du Griffon. Taille moyenne.

160 PA

**Mirà (III), Révélation**, chevalier de Hod, templier de Hod.

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

TIR=5, Pistolet consacré : FOR6, 10/15/20.

FOI=2/0/2

Commandement/20, Ennemi personnel/Saphon,

Fidèle de Merin/20, Furie guerrière, Hypérien/10,

Immunité/Feu, Immunité/Malus de blessure,

Moine-guerrier, Paria.

(Artefact/3, Alliance/Cynwäll, Contre-attaque,

Coup de maître/0, Enchaînement/2, Illuminé,

Immunité/Peur, Rechargement rapide/1, Tir

d'assaut, Visée)

Champion zélote/Légende vivante du Griffon.

Taille moyenne.

**Feu du Temple.** (page 5)

250 PA

**Hauteclaire / 3 (40).**

Le porteur gagne FOR+2 et les compétences «

Cri de ralliement », « Fléau/Fanatisme », «

Fléau/Possédé » & « Fléau/Toxique ».

Tous les combattants amis suivants (Templier,

Templier de Hod, Artificier, Légionnaire du

repentir, Investigateur, Répurgateur, Ambrosius ;

tous les combattants amis dans une armée

affiliée à Hod) dans l'aura de foi du porteur

bénéficient de FOR+1.

Une fois par partie, lors de l'activation du porteur,

tous les combattants à 10cm ou moins (à

l'exception du porteur) subissent un jet de

Blessures (FOR=5).

Une fois par partie, lors de son activation, le

porteur est soigné de toutes ses blessures.

*Réservé à Mira (III).*

**Relique. Feu de Merin (30).**

-/+1/-

**Culte** : Mirà (III).

**Émanation** : les combattants amis dans l'aura de

foi du porteur bénéficient de FOR+1, RES+1 et

de la compétence « Insensible/5 ».

**Prodige (2)** : le porteur désigne un combattant

ennemi dans son aura de foi, il subit

immédiatement un jet de Blessures (FOR=8).

## Liste des artefacts réservés aux combattants du Griffon.

### **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 (7).**

Tous les combattants du Griffon amis à 10cm ou moins bénéficient de la compétence « Bravoure ».

### **Encensoir de bataille (8).**

Cet artefact peut être activé durant la phase Stratégique et son effet dure 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 bénéficient de INI+1.

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

### **Fusil du vénérable (7).**

Le porteur gagne un Fusil consacré : FOR7, 30/55/80.

Avant chaque tir, le porteur peut choisir de gagner TIR-X (minimum : TIR=0) et FORTIR+X.

**Réservé à Ambrosius et Mira (III).**

### **Icône ardente (15).**

Tous les combattants du Griffon amis à 10cm ou moins bénéficient de 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'Icône 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 « Arme sacrée/Tir », « Rechargement rapide/1 », « Tir d'assaut » et « Visée ».

**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 pénitence (13).**

Tout combattant ami de rang vétéran (à l'exception des vétérans des croisades) dans l'aura de foi du porteur bénéficie des compétences « Cri de guerre/6 » et « Féal/1 ».

**Réservé aux Fidèles.****Sceptre de soumission (30).**

Tout combattant ennemi se trouvant à 10cm ou moins du porteur bénéficie de 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.

Combattants ayant accès au culte de Merin :

- **Aumônier**, dévot (10), illuminé, FOI=0/2/1.
- **Chapelain du Temple**, dévot (10), illuminé, moine-guerrier, FOI=1/0/1.
- **Magistrat**, dévot (10), illuminé, moine-guerrier, FOI=1/0/1.
  
- **Aerth (I)**, doyen (15), illuminé, piété/2, FOI=2/2/3.
- **Aerth (II)**, doyen (15), illuminé, piété/2, FOI=2/2/3.
- **Atticus**, zélote (15), illuminé, piété/2, FOI=1/2/2.
- **Mirà (II)**, dévot (10), illuminé, moine-guerrier, FOI=2/0/1.
- **Mirà (III)**, zélote (20), illuminé, moine-guerrier, FOI=2/0/2.
- **La prêtresse de fer (I)**, dévot (10), illuminé, piété/2, FOI=0/2/1.
- **La prêtresse de fer (II)**, dévot (12,5), illuminé, piété/2, FOI=1/2/1.
- **Saphon (I)**, dévot (10), illuminé, moine-guerrier, FOI=0/0/2.
- **Saphon (II)**, zélote (12,5), illuminé, moine-guerrier, FOI=1/0/2.
- **Sered**, zélote (12,5), illuminé, moine-guerrier, FOI=2/1/1.
  
- **Alliance hermétique (solo – Temple de l'Ouest) : aumônier, chapelain du Temple, Aerth (I & II), Prêtresse de fer (I & II), Saphon (I) :** le résultat des tests d'incantation/divination du combattant est augmenté de +2.
- **Dogmatique et tourmenteur (solo - Inquisition) : magistrat, Prêtresse de fer (I & II), Saphon (I & II) :** le combattant peut contrer/absorber des sortilèges avec des FT.
- **Quête d'Arcavius (solo – Temple de l'Est) : aumônier, chapelain du Temple, magistrat, Aerth (I & II), Prêtresse de fer (I & II) :** le combattant peut transférer (lors de son activation) jusqu'à 3 FT à un Fidèle ami à 30cm (pas besoin de Ligne de vue).

### **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 la compétence « Arme sacrée/Combat ».*

### **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 ».*

### **Dies irae.**

0/2/0 ; Culte : Merin ; Ferveur=3 ; Difficulté=8 ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : 10cm ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Tous les combattants amis gagnent FOR+3 et la compétence « Ephémère/5 ».

### **Égide 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 ».*

**Messageur 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 gagne 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 : Personnel ; Aire d'effet : de foi du fidèle ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

*Tous les combattants suivants bénéficient de la compétence « Coup de maître/1 » :*

- *Templier.*
- *Légionnaire du repentir.*
- *Répurgateur du Temple.*
- *Templier de Hod.*
- *Sénéchal de Hod.*
- *Artificier.*
- *Investigateur.*
- *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 de la voie de l'Exorcisme.

Combattants ayant accès au grimoire d'Exorcisme :

- **Chasseur de Ténèbres (A)**, initié/Feu, guerrier-mage, POU=2.
- **Chasseur de Ténèbres (B)**, initié/Feu, guerrier-mage, POU=2.
- **Aedhann Orphelion (I)**, maître/Feu & Air (Rédemption, Théurgie), esprit du Feu, guerrier-mage, négation, guerrier-mage, POU=6.
- **Aedhann Orphelion (II)**, maître/Feu & Eau (Rédemption, Théurgie), esprit du Feu, guerrier-mage, négation, guerrier-mage, POU=6.
- **Aedhann Orphelion (III)**, maître/Feu & Terre (Rédemption, Théurgie), esprit du Feu, guerrier-mage, négation, guerrier-mage, POU=6.
- **Aedhann Orphelion (IV)**, maître/Feu & Lumière (Rédemption, Théurgie), esprit du Feu, guerrier-mage, négation, guerrier-mage, POU=6.
- **Céléas Mundi**, adepte/Feu & Lumière (Hermétisme, Rédemption), guerrier-mage, POU=4.
- **Clémentia**, initié/Feu, guerrier-mage, POU=2.
- **Saint-Juste**, initié/Feu & Lumière (Théurgie), guerrier-mage, POU=4.
- **Alliance hermétique (solo - Temple de l'Ouest) : chasseur de Ténèbres (A & B)** : le résultat des tests d'incantation/divination du combattant est augmenté de +2.
- **Combattant des Arcanes (solo - Inquisition) : chasseur de Ténèbres (A & B), Saint-Juste** : le combattant gagne POU+1.
- **Dogmatique et tourmenteur (solo - Inquisition) : chasseur de Ténèbres, Saint-Juste** : le combattant peut censurer les miracles avec des gemmes.

### **Brasier intérieur.**

Feu=1

Voie : Exorcisme, Théurgie

Fréquence=2

Difficulté=6

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin de la partie

*La cible gagne FOR+1.*

*Lors de chaque phase d'Entretien, lancez 1d6.*

*Sur '1' la cible subit une blessure Légère, sur '2'*

*ou plus la cible gagne FOR+1. Un même*

*combattant peut être sous l'influence de plusieurs*

*Brasiers intérieurs à la fois. Il devra cependant*

*lancer 1d6 lors de la phase d'Entretien pour*

*chaque sortilège actif.*

### **Bûcher des sorcières.**

Feu=2

Voie : Rédemption, Exorcisme

Fréquence=1

Difficulté= 6

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un mystique ennemi

Durée : Spécial

*Ce sortilège ne peut être lancé qu'au moment où*

*la cible incante un sortilège ou appelle un*

*miracle, en lieu et place de toute absorption,*

*censure ou tentative de contre.*

*La cible subit un jet de Blessures (FOR=10)*

*immédiatement après l'application des effets du*

*sortilège ou du miracle.*

*La cible ne peut ni absorber, ni contrer, ni*

*censurer ce sortilège.*

### **Bûcher de la rédemption.**

Feu=2

Voie : Exorcisme, Rédemption

Fréquence=1

Difficulté=X

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Jusqu'à la fin du tour

*La prochaine fois que la cible se déplace ou est*

*déplacée (par quelque effet de jeu que ce soit),*

*elle subit un jet de Blessures (FOR=X+1).*

**Cercle de protection.**

Feu=2

Voie : Exorcisme

Fréquence=1

Difficulté=Y

Portée : Personnel

Aire d'effet : 5cm

Durée : Entretien/1

*Aucun combattant possédant au moins une des aptitudes ci-dessous 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.*

- *Peur inférieure ou égale à Y.*
- *Score de Courage inférieur ou égal à Y (y compris '-') & au moins une compétence parmi « Construct », « Élémentaire/X », « Immortel/X » ou « Mort-vivant ».*

*Ce sortilège est immédiatement dissipé si le lanceur se déplace ou est déplacé, par quelque effet de jeu que ce soit.*

**Châtiment des hérétiques.**

Neutre=2

Voie : Cabale, Exorcisme, Rédemption

Fréquence=1

Difficulté=5

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un mystique ennemi

Durée : jusqu'à la fin du tour

*Tous les combattants amis bénéficient de FOR+5 pour tout jet de Blessures contre la cible lors d'un corps à corps.*

**Dernier souffle.**

Neutre=1

Voie : Exorcisme, Rédemption

Fréquence=Unique

Difficulté=3+POU du lanceur

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin de la partie

*Ce sortilège doit être lancé au moment où le lanceur est Tué net (il subit les malus d'une blessure Critique).*

*Aucune ligne de vue n'est nécessaire pour ce sortilège.*

*La cible gagne la compétence « Concentration/X (INI, ATT, FOR) », avec X=POU du lanceur (les malus de blessure ne sont pas pris en compte). Si la cible subit un Tué net, elle peut désigner un autre combattant ami à 10cm, lancez 1d6 :*

- *'1' ou '2' : le sort est immédiatement dissipé.*
- *'3' ou plus : le sort est transféré sur cette nouvelle cible.*

**Édit de Merin.**

Feu=1

Voie : Exorcisme

Fréquence=2

Difficulté= POU ou FOI de la cible

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un mystique ennemi

Durée : Instantané

*La cible perd 4 gemmes ou 4 FT, en fonction de la difficulté choisie.*

*La cible ne peut ni absorber, ni contrer, ni censurer ce sortilège.*

**Excommunication.**

Feu=2

Voie : Rédemption, Exorcisme

Fréquence=1

Difficulté=-2+PEUR de la cible

Portée : 40cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Entretien/1

*Tous les combattants amis réussissent automatiquement leur test de Courage contre la cible.*

**Flamme obscure.**

Feu=2

Voie : Exorcisme

Fréquence=1

Difficulté=5

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami du Griffon

Durée : Jusqu'à la fin du tour

*Ce sortilège doit être lancé au moment où la cible est retirée de la partie. Le lanceur choisit un unique effet parmi :*

- *Tous les combattants amis à 5cm de la cible gagnent FOR+2.*
- *Tous les combattants amis à 5cm de la cible gagnent la compétence « Coup de maître/4 ».*
- *Tous les combattants amis à 5cm de la cible regagnent 1 crans de blessure.*

**Grâce de l'Inquisition.**

Feu=2

Voie : Exorcisme

Fréquence=1

Difficulté=3+POU du lanceur

Portée : Personnel

Aire d'effet : Personnel

Durée : Instantané

*Ce sortilège doit être lancé juste avant que le lanceur n'encaisse un jet de Blessures.*

*Le jet de Blessures est annulé.*

**Marque d'infamie.**

Neutre=1  
 Voie : Théurgie, Exorcisme  
 Fréquence=2  
 Difficulté=5  
 Portée : Illimitée  
 Aire d'effet : Un combattant ennemi  
 Durée : Jusqu'à la fin du tour  
*La cible gagne la compétence « Cible/-1 ».*

**Vindicte fraternelle.**

Neutre=2  
 Voie : Exorcisme  
 Fréquence=2  
 Difficulté=6  
 Portée : 20cm  
 Aire d'effet : Un combattant ami  
 Durée : Jusqu'à la fin du tour  
*Tous les combattants amis bénéficient de la compétence « Fléau/X », X représente tous les combattants ennemis au contact de la cible.*

**Nuée incandescente.**

Feu=2  
 Voie : Exorcisme  
 Fréquence=1  
 Difficulté=5  
 Portée : Contact  
 Aire d'effet : Spécial  
 Durée : Jusqu'à la fin du tour  
*Ce sortilège ne peut être incanté que lors de la phase Stratégique.  
 Placer une carte Confrontation sur le terrain.  
 La nuée incandescente bloque les lignes de vue.  
 Lors de la phase d'Entretien, tout combattant intégralement sur la nuée subit une Blessure légère.*

**Révocation de la forme.**

Neutre=1  
 Voie : Exorcisme  
 Fréquence=1  
 Difficulté=Aucune  
 Portée : 20cm  
 Aire d'effet : Un combattant ennemi  
 Durée : Jusqu'à la fin de la partie  
*La cible effectue un test de Pouvoir ou de Discipline contre le résultat du test d'Incantation, si elle le réussit, le sortilège est un échec.  
 Le lanceur choisit l'un des artefacts de la cible, il est immédiatement détruit et retiré de la partie.*

**Sanction.**

Feu=1  
 Voie : Exorcisme  
 Fréquence=2  
 Difficulté=6  
 Portée : Personnel  
 Aire d'effet : Personnel  
 Durée : Instantané  
*Ce sortilège doit être lancé juste avant d'effectuer un jet de tir sur un mystique, le lanceur bénéficie de FORTIR+6 pour ce tir.  
 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.

Combattants ayant accès au grimoire de Rédemption :

- **Inquisiteur**, initié/Feu, guerrier-mage, POU=2.
- **Aedhann Orphelion (I)**, maître/Feu & Air (Exorcisme, Théurgie), esprit du Feu, guerrier-mage, négation, guerrier-mage, POU=6.
- **Aedhann Orphelion (II)**, maître/Feu & Eau (Exorcisme, Théurgie), esprit du Feu, guerrier-mage, négation, guerrier-mage, POU=6.
- **Aedhann Orphelion (III)**, maître/Feu & Terre (Exorcisme, Théurgie), esprit du Feu, guerrier-mage, négation, guerrier-mage, POU=6.
- **Aedhann Orphelion (IV)**, maître/Feu & Lumière (Exorcisme, Théurgie), esprit du Feu, guerrier-mage, négation, guerrier-mage, POU=6.
- **Caïrn (II)**, adepte/Feu & Air (Théurgie), maîtrise des arcanes, POU=4.
- **Céléas Mundi**, adepte/Feu & Lumière (Exorcisme, Hermétisme), guerrier-mage, POU=4.
- **Eschelius**, adepte/Feu & Lumière (Théurgie), guerrier-mage, POU=5.
- **Issarius**, adepte/Feu & Terre (Théurgie), maîtrise des arcanes, POU=4.
- **Taëtrius**, initié/Feu, guerrier-mage, POU=2.
- **Alliance hermétique (solo - Temple de l'Ouest) : Caïrn (II), Taëtrius** : le résultat des tests d'incantation/divination du combattant est augmenté de +2.
- **Dogmatique et tourmenteur (solo - Inquisition) : inquisiteur, Caïrn (II), Eschelius, Taëtrius** : le combattant peut censurer les miracles avec des gemmes.

### **Brasier sacrificiel.**

Feu=2

Voie : Cabale, Rédemption

Fréquence=1

Difficulté=6

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Instantané

*La cible désigne un combattant ennemi en contact avec elle. Ces 2 combattants effectuent un test de Discipline en opposition :*

- *Si la cible remporte ce test, le combattant ennemi subit une touche (FOR=5+FOR de la cible).*
- *Si la cible perd ce test, le combattant ennemi subit une touche (FOR=FOR de la cible).*

*La cible est immédiatement retirée de la partie.*

*Ce sortilège ne peut pas cibler un combattant possédant la compétence « Construct »,*

*« Immunité/Feu » ou « Mort-vivant ».*

### **Brûlure de l'acier.**

Feu=2

Voie : Théurgie, Rédemption

Fréquence=2

Difficulté=4+FOR de la cible/2

Portée : 20cm

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 ennemi bénéficie de RES/2 pour le jet de Blessures en cours.*

### **Bûcher de la rédemption.**

Feu=2

Voie : Exorcisme, Rédemption

Fréquence=1

Difficulté=X

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Jusqu'à la fin du tour

*La prochaine fois que la cible se déplace ou est déplacée (par quelque effet de jeu que ce soit), elle subit un jet de Blessures (FOR=X+1).*

### **Bûcher des sorcières.**

Feu=2

Voie : Rédemption, Exorcisme

Fréquence=1

Difficulté= 6

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un mystique ennemi

Durée : Spécial

*Ce sortilège ne peut être lancé qu'au moment où la cible incante un sortilège ou appelle un miracle, en lieu et place de toute absorption, censure ou tentative de contre.*

*La cible subit un jet de Blessures (FOR=10) immédiatement après l'application des effets du sortilège ou du miracle.*

*La cible ne peut ni absorber, ni contrer, ni censurer ce sortilège.*



**Châtiment des hérétiques.**

Neutre=2  
 Voie : Cabale, Exorcisme, Rédemption  
 Fréquence=1  
 Difficulté=5  
 Portée : 20cm  
 Aire d'effet : Un mystique ennemi  
 Durée : jusqu'à la fin du tour  
*Tous les combattants amis bénéficient de FOR+5 pour tout jet de Blessures contre la cible lors d'un corps à corps.*

**Châtiment incandescent.**

Feu=2  
 Voie : Rédemption  
 Fréquence=2  
 Difficulté=2+ATT de la cible  
 Portée : 20cm  
 Aire d'effet : Un combattant ami doté d'une 'Lame du jugement'  
 Durée : Jusqu'à la fin du tour  
*La cible effectue des jets de Blessures amplifiés au corps à corps.  
 Si un triple est obtenu, la victime est Tuée net.*

**Colère du guerrier.**

Feu=2  
 Voie : Théurgie, Rédemption  
 Fréquence=2  
 Difficulté=2+ATT de la cible  
 Portée : 20cm  
 Aire d'effet : Un combattant ami  
 Durée : Jusqu'à la fin du tour  
*La cible gagne la compétence « Furie guerrière ».*

**Dernier souffle.**

Neutre=1  
 Voie : Exorcisme, Rédemption  
 Fréquence=Unique  
 Difficulté=3+POU du lanceur  
 Portée : 20cm  
 Aire d'effet : Un combattant ami  
 Durée : Jusqu'à la fin de la partie  
*Ce sortilège doit être lancé au moment où le lanceur est Tué net (il subit les malus d'une blessure Critique).  
 La cible gagne la compétence « Concentration/X (INI, ATT, FOR) », avec X=POU du lanceur (les malus de blessure ne sont pas pris en compte).  
 Si la cible subit un Tué net, elle peut désigner un autre combattant ami à 10cm, lancez 1d6 :*

- '1' ou '2' : le sort est immédiatement dissipé.
- '3' ou plus : le sort est transféré sur cette nouvelle cible.

**Embrassement.**

Feu=3  
 Voie : Rédemption  
 Fréquence=1  
 Difficulté=6  
 Portée : 20cm  
 Aire d'effet : Un combattant ennemi  
 Durée : Instantané  
*La cible subit un jet de Blessures (FOR=4, FOR=8 si elle possède la compétence « Fanatisme ») pour lequel sa Résistance est remplacée par sa Discipline.  
 Ce sortilège est sans effet sur les Fidèles et les combattants possédant la compétence « Construct », « Juste » ou « Mort-vivant ».*

**Excommunication.**

Feu=2  
 Voie : Rédemption, Exorcisme  
 Fréquence=1  
 Difficulté=-2+PEUR de la cible  
 Portée : 40cm  
 Aire d'effet : Un combattant ennemi  
 Durée : Entretien/1  
*Tous les combattants amis réussissent automatiquement leur test de Courage contre la cible.*

**Justice de Merin.**

Feu=2  
 Voie : Rédemption  
 Fréquence=1  
 Difficulté=4+POU du lanceur  
 Portée : Contact  
 Aire d'effet : Un combattant ennemi  
 Durée : Instantané  
*Ce sortilège ne peut être lancé que sur une cible dont les blessures sont moins graves que celles du lanceur.  
 Le niveau de Blessures de la cible est augmenté d'un cran.  
 Le niveau de Blessures du lanceur est réduit d'un cran.  
 Rappel : Sonné n'est pas une Blessure.*

**Main de braise.**

Feu=2  
 Voie : Druidisme, Rédemption  
 Fréquence=1  
 Difficulté=X+2  
 Portée : 20cm  
 Aire d'effet : Un combattant ami  
 Durée : Spécial  
*Pour le prochain jet de Blessures infligé par la cible en corps à corps, sa victime bénéficiera de RES-X (min RES = 1).*

**Onde de ferveur.**

Feu=2

Voie : Rédemption

Fréquence=1

Difficulté=5

Portée : Personnel

Aire d'effet : 5cm

Durée : Instantané

*Tous les combattants ennemis sont Sonnés.*

**Ultime jugement.**

Feu=2

Voie : Rédemption

Fréquence=2

Difficulté=4

Portée : 20cm

Aire d'effet : un combattant ami doté d'une Lame du jugement

Durée : jusqu'à la fin du tour

*La cible gagne FOR+2.*

*Pour chaque inquisiteur à 10cm de la cible, la cible bénéficie de FOR+1.*

**Vertu du sacrifice.**

Neutre=2

Voie : Rédemption, Théurgie

Fréquence=1

Difficulté=3+POU du lanceur

Portée : Personnel

Aire d'effet : Personnel

Durée : Jusqu'à la fin de la partie

*Le lanceur gagne les bonus suivants selon son niveau de Blessure au lieu des malus indiqués, le bonus est réajusté à chaque changement de niveau de Blessure.*

*Tant que le sortilège est actif, le lanceur ne peut pas regagner de cran de blessure.*

- *En blessure Légère, le lanceur gagne POU+1 au lieu de POU-1.*
- *En blessure Grave, le lanceur gagne POU+2 au lieu de POU-2.*
- *En blessure Critique, le lanceur gagne POU+3 au lieu de POU-3.*

## Liste des sortilèges de la voie de la Théurgie.

Combattants ayant accès au grimoire de Théurgie :

- **Confesseur**, initié/Feu, POU=3.
- **Aedhann Orphelion (I)**, maître/Feu & Air (Exorcisme, Rédemption), esprit du Feu, guerrier-mage, négation, guerrier-mage, POU=6.
- **Aedhann Orphelion (II)**, maître/Feu & Eau (Exorcisme, Rédemption), esprit du Feu, guerrier-mage, négation, guerrier-mage, POU=6.
- **Aedhann Orphelion (III)**, maître/Feu & Terre (Exorcisme, Rédemption), esprit du Feu, guerrier-mage, négation, guerrier-mage, POU=6.
- **Aedhann Orphelion (IV)**, maître/Feu & Lumière (Exorcisme, Rédemption), esprit du Feu, guerrier-mage, négation, guerrier-mage, POU=6.
- **Caïrn (I)**, initié/Feu, maîtrise des arcanes, POU=3.
- **Caïrn (II)**, adepte/Feu & Air (Rédemption), maîtrise des arcanes, POU=4.
- **Eschelius**, adepte/Feu & Lumière (Rédemption), guerrier-mage, POU=5.
- **Issarius**, adepte/Feu & Terre (Rédemption), maîtrise des arcanes, POU=4.
- **Melkion (I)**, adepte/Feu & Air (Hermétisme), maîtrise des arcanes, POU=5.
- **Melkion (II)**, maître/Feu, Lumière & Air (Hermétisme, Tellurisme), esprit du Feu, maîtrise des arcanes, POU=7.
- **Melkion (III)**, maître/Feu, Lumière & Eau (Hermétisme, Tellurisme), esprit du Feu, maîtrise des arcanes, POU=7.
- **Melkion (IV)**, maître/Feu, Lumière & Terre (Hermétisme, Tellurisme), esprit du Feu, maîtrise des arcanes, POU=7.
- **Saint-Juste**, initié/Feu & Lumière (Exorcisme), guerrier-mage, POU=4.
- **Tarkhyn**, adepte/Feu & Lumière (Hermétisme), guerrier-mage, POU=5.
- **Alliance hermétique (solo - Temple de l'Ouest) : confesseur, Caïrn (I & II), Melkion (I, II, III & IV), Tarkhyn** : le résultat des tests d'incantation/divination du combattant est augmenté de +2.
- **Combattant des Arcanes (solo - Inquisition) : Saint-Juste** : le combattant gagne POU+1.
- **Connaissance des arts mystiques (solo - Temple de l'Ouest) : tous** : le combattant gagne POU=2 et les compétences « Guerrier-mage », « Initié du Feu/Théurgie ». Interdit aux Personnages et aux combattants bénéficiant des compétences « Étendard/X » ou « Musicien/X ». Limité à 1 par tranche de 100PA. X=15% de la Valeur stratégique du combattant.
- **Dogmatique et tourmenteur (solo - Inquisition) : Caïrn (I & II), Eschelius, Melkion (I, II, III & IV), Saint-Juste** : le combattant peut censurer les miracles avec des gemmes.

### **Ange de Feu.**

Feu=4

Voie : Théurgie

Fréquence=1

Difficulté=8

Portée : Personnel

Aire d'effet : 10cm

Durée : Jusqu'à la fin du tour

*Ce sortilège ne peut être lancé que durant la phase Stratégique.*

*Tout combattant ami dans l'aire d'effet gagne les compétences « Cible/-2 » et « Tueur né ».*

*Chaque combattant qui a bénéficié de ce sortilège subira une Blessure légère lors de la phase d'Entretien s'il n'a pas infligé au moins une blessure à un combattant ennemi durant la phase de Combat.*

### **Brasier intérieur.**

Feu=1

Voie : Théurgie

Fréquence=2

Difficulté=6

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin de la partie.

*La cible gagne FOR+1.*

*Lors de chaque phase d'Entretien, lancez 1d6.*

*Sur '1' la cible subit une blessure Légère, sur '2' ou plus la cible gagne FOR+1. Un même combattant peut être sous l'influence de plusieurs Brasiers intérieurs à la fois. Il devra cependant lancer 1d6 lors de la phase d'Entretien pour chaque sortilège actif.*

**Autodafé.**

Feu=2  
 Voie : Théurgie  
 Fréquence=1  
 Difficulté=7  
 Portée : 20cm  
 Aire d'effet : Un combattant  
 Durée : Jusqu'à la fin du tour  
*La cible ne pourra être soignée d'aucun cran de blessure et perd l'usage de la compétence « Acharné ».*

*La cible subit immédiatement un jet de Blessures (FOR=5) ; si la cible bénéficiait, au moment de l'incantation, des effets du sortilège Immolation, le lanceur peut sacrifier 1 gemme de Feu pour améliorer ce dernier effet : le jet de Blessures subit par la cible passe à FOR=10 et tous les combattants à son contact subissent un jet de Blessures (FOR=5).*

*Un combattant éliminé 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 combattants dotés de la compétence « Construct ».*

**Brûlure de l'acier.**

Feu=2  
 Voie : Théurgie, Rédemption  
 Fréquence=2  
 Difficulté=4+FOR de la cible/2  
 Portée : 20cm  
 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 ennemi bénéficie de RES/2 pour le jet de Blessures en cours.*

**Brûlure spirituelle.**

Feu=2  
 Voie : Théurgie  
 Fréquence=2  
 Difficulté=5  
 Portée : 20cm  
 Aire d'effet : Un combattant  
 Durée : Jusqu'à la fin du tour  
*La cible gagne ATT+2 et DEF-2. Ce sortilège est sans effet sur les Champions et les combattants dotés de la compétence « Construct », « Élémentaire/X » ou « Mort-vivant ».*

**Colère du guerrier.**

Feu=2  
 Voie : Théurgie, Rédemption  
 Fréquence=2  
 Difficulté=2+ATT de la cible  
 Portée : 20cm  
 Aire d'effet : Un combattant ami  
 Durée : Jusqu'à la fin du tour  
*La cible gagne la compétence « Furie guerrière ».*

**Dévotion guerrière.**

Neutre=3  
 Voie : Théurgie  
 Fréquence=2  
 Difficulté=2+ATT de la cible  
 Portée : 20cm  
 Aire d'effet : Un combattant ami doté de la compétence « Fanatisme »  
 Durée : Jusqu'à la fin du tour  
*La cible gagne la compétence « Tueur né ».*

**Éclat de Lahn.**

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

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

**Étincelle de vie.**

Feu=3  
 Voie : Théurgie  
 Fréquence=2  
 Difficulté=6  
 Portée : 20cm  
 Aire d'effet : Un templier ami  
 Durée : Jusqu'à la fin du tour  
*La cible gagne les compétences « Acharné » et « Immunité/Malus de blessure ».*  
*Lors de la phase d'Entretien, la cible est retirée de la partie.*

**Guerrier Élémentaire.**

Neutre=3

Voie : Théurgie

Fréquence=1

Difficulté=6

Portée : Personnel

Aire d'effet : Personnel

Durée : Entretien/1

*Le lanceur gagne la compétence « Contre-attaque » et « Guerrier-mage » (ainsi que les compétences « Coup de maître/0 » et « Enchaînement/2 » s'il s'agit d'un Champion) mais perd la compétence « Maîtrise des arcanes ». Cela ne change rien au nombre de sortilèges qu'il peut posséder.*

**Immolation.**

Voie : Théurgie

Feu=X

Fréquence=2

Difficulté=5+X

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant

Durée : Spécial

*La cible gagne X points à répartir entre son ATT et sa FOR (au choix du lanceur).*

*Ce sortilège prend fin dès lors que la cible encaisse une Blessure.*

*Si l'incantation échoue, le lanceur subit un jet de Blessure (FOR=X).*

**Marque d'infamie.**

Neutre=1

Voie : Théurgie, Exorcisme

Fréquence=2

Difficulté=5

Portée : Illimitée

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

Fréquence=1

Difficulté=9

Portée : 40cm

Aire d'effet : Le commandeur ennemi

Durée : Spécial

*Ce sortilège peut être lancé durant la phase Stratégique, après le jet de tactique.*

*La prochaine fois que 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

Fréquence=2

Difficulté=7

Portée : 20cm

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 aller au contact du plus de combattants ennemis possible lors de chaque déplacement.*

*Si la cible bénéficie du sortilège Immolation, elle bénéficie en plus la compétence « Tueur né ».*

*Durant la phase d'Entretien, la cible subit automatiquement une Blessure légère si elle a été sous l'emprise du sortilège Immolation durant ce tour.*

**Vertu du sacrifice.**

Neutre=2

Voie : Rédemption, Théurgie

Fréquence=1

Difficulté=3+POU du lanceur

Portée : Personnel

Aire d'effet : Personnel

Durée : Jusqu'à la fin de la partie

*Le lanceur gagne les bonus suivants selon son niveau de Blessure au lieu des malus indiqués, le bonus est réajusté à chaque changement de niveau de Blessure.*

*Tant que le sortilège est actif, le lanceur ne peut pas regagner de cran de blessure.*

- *En blessure Légère, le lanceur gagne POU+1 au lieu de POU-1.*
- *En blessure Grave, le lanceur gagne POU+2 au lieu de POU-2.*
- *En blessure Critique, le lanceur gagne POU+3 au lieu de POU-3.*

## Faction : Armée impériale.

**Discipline de fer (affiliation) :** chaque 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.  
 Chasseur de démons.  
 Confesseur.  
 Conscrit (épée bâtarde, lance ou hache & masse).  
 Couleuvrine (A, B & C).  
 Duelliste.  
 Exécuteur.  
 Fusilier.  
 Fusilier vétéran, *fusilier*.  
 Garde prétorien.  
 Griffon.  
 Inquisiteur.  
 Justicier (A, B & C), *thallion*.  
 Lancier.  
 Magistrat.  
 Musicien (A) & porte-icône.  
 Musicien (B) & porte-étendard, *conscrit*.  
 Musicien & porte-étendard prétorien,  
*garde prétorien*.  
 Templier.  
 Templier de l'Inquisition.  
 Thallion.  
 Vétéran des croisades (épée bâtarde, lance ou  
 hache & masse), *conscrit*.  
 Veuglaire (A, B & C).

Abel (I & II).  
 Aerth (I & II).  
 Cairn (I & II).  
 Clémentia, *chasseur de Ténèbres*.  
 Emélia, *thallion*.  
 L'Exécuteur, *exécuteur*.  
 Iraem & porteur d'armes.  
 Leona, *duelliste*.  
 Marcus.  
 Melkion (I, II, III & IV).  
 Mirà (III), *chevalier templier de Hod*.  
 La prêtresse de fer (I & II).  
 Saint-Juste, *thallion*.  
 Saphon (I), *fusilier*.  
 Scissor, *chasseur de démons*.  
 Shanys, *exécuteur*.  
 Tibérius, *garde prétorien*.

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

Artificier.	Aedhann Orphelion (I, II, III & IV).
Cavalier de la rédemption, <i>templier</i> .	Ambrosius.
Chapelain, <i>templier</i> .	Arkhos, <i>commandeur templier</i> .
Chasseur de Ténèbres (A & B).	Atticus.
Chevalier de Hod, <i>templier de Hod</i> .	Céléas Mundi, <i>chasseur de Ténèbres</i> .
Étendard & tambour de la rédemption, <i>cavalier de la rédemption, templier</i> .	Eschelius, <i>inquisiteur</i> .
Exécuteur de l'Inquisition, <i>exécuteur</i> .	Fingus, <i>investigateur</i> .
Exorciste.	Garell, <i>artificier</i> .
Flammèche (OG2019).	Le Grand exorciste, <i>chasseur de Ténèbres, exorciste</i> .
Frère templier, <i>templier</i> .	Issarius, <i>inquisiteur</i> .
Gardien du Temple, <i>templier</i> .	Klayne (I & II), <i>templier de l'Inquisition</i> .
Gonfannonier & sonneur, <i>templier</i> .	Kyrus, <i>templier</i> .
Investigateur.	Léodan, <i>templier</i> .
Légionnaire du repentir.	Mirà (I, II), <i>templier, chevalier templier de Hod</i> .
Porte-croix & prêcheur, <i>Inquisition</i> .	Phidias (I & II), <i>écuyer, sénéchal, templier de Hod</i> .
Répurgateur.	Samaël, <i>répurgateur</i> .
Sénéchal de Hod.	Saphon (II), <i>fusilier</i> .
Sœur de l'Inquisition.	Sered, <i>commandeur templier</i> .
Templier de Hod.	Sévérian, <i>templier</i> .
	Taétrius, <i>inquisiteur</i> .
	Tarkhyn, <i>commandeur templier</i> .
	Thurbard (I & II), <i>commandeur templier, cavalier de la rédemption</i> .
	Vedath, <i>templier</i> .

**Combattants interdits.**

Aucun

## Faction : Ambassade.

**Entraînement de la milice (affiliation) :** chaque combattant gagne la compétence « Brutal ». Les porteurs d'armes gagnent la compétence « Asservi/Champion du Griffon affilié ».

**Milice de l'ambassade (affiliation) :** l'armée peut recruter jusqu'à 15% de combattants de Cadwallon (uniquement les troupiers affiliés de la Milice, pas de Champions).

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

**Trésor de l'ambassade (Solo) : Tous (1PA) :** le combattant gagne la compétence « Artefact/1 ».

**Chasseur de tarot (Solo) : Champion (6PA) :** le combattant gagne les compétences « Fléau/Arcane » et « Insensible/4 ».

**Arme d'architecte (Solo) : Tireur dont la portée maximale est inférieure ou égale à 30cm (4PA) :** le combattant gagne la compétence « Rechargement rapide/1 » et ses portées de tir sont augmentées de +5cm.

**Savoir de la Ville haute (Solo) : Magicien (1/4PA) :** le combattant gagne la compétence « Récupération/1 » et la voie de magie de la Cartomancie.

**Lames de l'Akylannie (Solo) : Duelliste, Thallion (3/7PA) :** le combattant gagne les compétences « Fine lame » et « Parade ».

**Funambule de la Ville basse (Solo) : Exécuteur (5/8PA) :** le combattant gagne la compétence « Rapidité ».

### Combattants affiliés.

Artificier.  
Aumônier.  
Chasseur de démons.  
Chasseur de Ténèbres (A & B).  
Confesseur.  
Duelliste.  
Exécuteur.  
Exécuteur de l'Inquisition, *exécuteur*.  
Exorciste.  
Fusilier vétéran, *fusilier*.  
Garde prétorien.  
Magistrat.  
Musicien & porte-étendard prétorien,  
*garde prétorien*.  
Porte-croix & prêcheur, *Inquisition*.  
Thallion.  
Vétéran des croisades (épée bâtarde, lance ou  
hache & masse), *conscriit*.

Aerth (I & II).  
Caïrn (I & II).  
Clémentia, *chasseur de Ténèbres*.  
Emélia, *thallion*.  
L'Exécuteur, *exécuteur*.  
Garell, *artificier*.  
Le Grand exorciste, *chasseur de  
Ténèbres, exorciste*.  
Iraem & porteur d'armes.  
Léodan, *templier*  
Leona, *duelliste*.  
Marcus.  
Melkion (I, II, III & IV).  
Mirà (III), *chevalier templier de Hod*.  
Saint-Juste, *thallion*.  
Scissor, *chasseur de démons*.  
Shanys, *exécuteur*.  
Tibérius, *garde prétorien*.



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

Chevalier de Hod, *templier de Hod*.  
 Couleuvrine (A, B & C).  
 Flammèche (OG2019).  
 Frère templier, *templier*.  
 Inquisiteur.  
 Justicier (A, B & C), *thallion*.  
 Légionnaire du repentir.  
 Répurgateur.  
 Sénéchal de Hod.  
 Sœur de l'Inquisition.  
 Templier de Hod.  
 Templier de l'Inquisition.  
 Veuglaire (A, B & C).

Ambrosius.  
 Céléas Mundi, *chasseur de Ténèbres*.  
 Eschélius, *inquisiteur*.  
 Issarius, *inquisiteur*.  
 Klayne (I & II), *templier de l'Inquisition*.  
 Kyrus, *templier*.  
 Mirà (I, II), *templier, chevalier templier de Hod*.  
 Phidias (I & II), *écuyer, sénéchal, templier de Hod*.  
 Saphon (I), *fusilier*.  
 Taétrius, *inquisiteur*.

**Combattants interdits.**

Cavalier de la rédemption, *templier*.  
 Chapelain, *templier*.  
 Conscrit (épée bâtarde, lance ou hache & masse).  
 Étendard & tambour de la rédemption,  
*cavalier de la rédemption, templier*.  
 Fusilier.  
 Gardien du Temple, *templier*.  
 Gonfanonier & sonneur, *templier*.  
 Griffon.  
 Investigateur.  
 Lancier.  
 Musicien (A) & porte-icône.  
 Musicien (B) & porte-étendard, *conscrit*.  
 Templier.

Abel (I & II).  
 Aedhann Orphelion (I, II, III & IV).  
 Arkhos, *commandeur templier*.  
 Atticus.  
 Fingus, *investigateur*.  
 La prêtresse de fer (I & II).  
 Samaël, *répurgateur*.  
 Saphon (II), *fusilier*.  
 Sered, *commandeur templier*.  
 Sévérian, *templier*.  
 Tarkhyn, *commandeur templier*.  
 Thurbard (I & II), *commandeur templier,*  
*cavalier de la rédemption*.  
 Vedath, *templier*.

## Faction : Inquisition.

**Saints guerriers (affiliation) :** X combattants, à choisir avant le jet de Tactique, gagnent la compétence « Arme sacrée/Combat » 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/Mystique ».

**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.

Chasseur de démons.

Chasseur de Ténèbres (A & B).

Exécuteur de l'Inquisition, *exécuteur*.

Exorciste.

Fusilier vétérán, *fusilier*.

Inquisiteur.

Justicier (A, B & C), *thallion*.

Magistrat.

Porte-croix & prêcheur, *Inquisition*.

Sœur de l'Inquisition.

Templier de l'Inquisition.

Thallion.

Vétéran des croisades (épée bâtarde, lance ou hache & masse), *conscrit*.

Abel (II).

Aedhann Orphelion (I, II, III & IV).

Atticus.

Caïrn (I & II).

Céléas Mundi, *chasseur de Ténèbres*.

Clémentia, *chasseur de Ténèbres*.

Emélia, *thallion*.

Eschélius, *inquisiteur*.

Le Grand exorciste, *chasseur de Ténèbres, exorciste*.

Iraem & porteur d'armes.

Issarius, *inquisiteur*.

Klayne (I & II), *templier de l'Inquisition*.

Melkion (I, II, III & IV).

La prêtresse de fer (I & II).

Saint-Juste, *thallion*.

Saphon (I & II), *fusilier*.

Scissor, *chasseur de démons*.

Taëtrius, *inquisiteur*.

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

Aumônier.  
 Confesseur.  
 Conscrit (épée bâtarde, lance ou hache & masse).  
 Couleuvrine (C).  
 Duelliste.  
 Exécuteur.  
 Flammèche (OG2019).  
 Fusilier.  
 Garde prétorien.  
 Lancier.  
 Musicien (A) & porte-icône.  
 Musicien (B) & porte-étendard, *conscrit*.  
 Musicien & porte-étendard prétorien, *garde prétorien*.  
 Veuglaire (C).

Abel (I).  
 Aerth (I & II).  
 L'Exécuteur, *exécuteur*.  
 Leona, *duelliste*.  
 Marcus.  
 Shanys, *exécuteur*.  
 Tibérius, *garde prétorien*.

**Combattants interdits.**

Artificier.  
 Cavalier de la rédemption, *templier*.  
 Chapelain, *templier*.  
 Chevalier de Hod, *templier de Hod*.  
 Couleuvrine (A & B), *officier*.  
 Étendard & tambour de la rédemption, *cavalier de la rédemption, templier*.  
 Frère templier, *templier*.  
 Gardien du Temple, *templier*.  
 Gonfanonier & sonneur, *templier*.  
 Griffon.  
 Investigateur.  
 Légionnaire du repentir.  
 Répurgateur.  
 Sénéchal de Hod.  
 Templier.  
 Templier de Hod.  
 Veuglaire (A & B), *officier*.

Ambrosius.  
 Arkhos, *commandeur templier*.  
 Fingus, *investigateur*.  
 Garell, *artificier*.  
 Kyrus, *templier*.  
 Léodan, *templier*.  
 Mirà (I, II & III), *templier, chevalier templier de Hod*.  
 Phidias (I & II), *écuyer, sénéchal, templier de Hod*.  
 Samaël, *répurgateur*.  
 Sered, *commandeur templier*.  
 Sévérian, *templier*.  
 Tarkhyn, *commandeur templier*.  
 Thurbard (I & II), *commandeur templier, cavalier de la rédemption*.  
 Vedath, *templier*.

## 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 « Éclaireur ».

**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) : Artificier, Répurgateur (3/5PA) :** le combattant gagne la compétence « Tir instinctif ».

**Pistolet béni (Solo) : Sénéchal de Hod (3/4PA) :** le combattant bénéficie d'un bonus de +2 au jet de d6 lorsqu'il utilise la capacité spéciale '*Pistolet de sanction*'.

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

### Combattants affiliés.

Artificier.  
Chasseur de Ténèbres (A & B).  
Chevalier de Hod, *templier de Hod*.  
Duelliste.  
Exécuteur.  
Exorciste.  
Fusilier vétéran, *fusilier*.  
Investigateur.  
Légionnaire du repentir.  
Répurgateur.  
Sénéchal de Hod.  
Templier de Hod.  
Vétéran des croisades (épée bâtarde, lance ou hache & masse), *conscrit*.

Abel (II).  
Ambrosius.  
Clémentia, *chasseur de Ténèbres*.  
L'Exécuteur, *exécuteur*.  
Fingus, *investigateur*.  
Garell, *artificier*.  
Le Grand exorciste, *chasseur de Ténèbres, exorciste*.  
Leona, *duelliste*.  
Mirà (II), *chevalier templier de Hod*.  
Phidias (I & II), *écuyer, sénéchal, templier de Hod*.  
Samaël, *répurgateur*.  
Shanys, *exécuteur*.

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

Aumônier.  
 Confesseur.  
 Conscrit (épée bâtarde, lance ou hache & masse).  
 Flammèche (OG2019).  
 Fusilier.  
 Justicier (A, B & C), *thallion*.  
 Lancier.  
 Magistrat.  
 Musicien (A) & porte-icône.  
 Musicien (B) & porte-étendard, *conscrit*.  
 Thallion.

Abel (I).  
 Aerth (I & II).  
 Emélia, *thallion*.  
 Iraem & porteur d'armes.  
 Léodan, *templier*  
 Marcus.  
 Melkion (I, II, III & IV).  
 Mirà (III), *chevalier templier de Hod*.  
 La prêtresse de fer (I & II).  
 Saint-Juste, *thallion*.

**Combattants interdits.**

Cavalier de la rédemption, *templier*.  
 Chapelain, *templier*.  
 Chasseur de démons.  
 Couleuvrine (A, B & C).  
 Étendard & tambour de la rédemption,  
*cavalier de la rédemption, templier*.  
 Exécuteur de l'Inquisition, *exécuteur*.  
 Frère templier, *templier*.  
 Garde prétorien.  
 Gardien du Temple, *templier*.  
 Gonfanonier & sonneur, *templier*.  
 Griffon.  
 Inquisiteur.  
 Musicien & porte-étendard prétorien,  
*garde prétorien*.  
 Porte-croix & prêcheur, *Inquisition*.  
 Sœur de l'Inquisition.  
 Templier.  
 Templier de l'Inquisition.  
 Veuglaire (A, B & C).

Aedhann Orphelion (I, II, III & IV).  
 Arkhos, *commandeur templier*.  
 Atticus.  
 Caïrn (I & II).  
 Céléas Mundi, *chasseur de Ténèbres*.  
 Eschélius, *inquisiteur*.  
 Issarius, *inquisiteur*.  
 Klayne (I & II), *templier de l'Inquisition*.  
 Kyrus, *templier*.  
 Mirà (I), *templier*.  
 Saphon (I & II), *fusilier*.  
 Scissor, *chasseur de démons*.  
 Sered, *commandeur templier*.  
 Sévérien, *templier*.  
 Taëtrius, *inquisiteur*.  
 Tarkhyn, *commandeur templier*.  
 Thurbard (I & II), *commandeur templier*,  
*cavalier de la rédemption*.  
 Tibérius, *garde prétorien*.  
 Vedath, *templier*.

## Faction : Temple de l'Est.

**Route des croisades (affiliation) :** chaque 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).

**Pèlerin (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) : État-major templier (4PA) :** tout combattant du Griffon ami dans son aura de commandement bénéficie de la compétence « Bretteur ».

**Cœur pur (Solo) : Templier (4/6PA) :** le combattant peut remplacer son Attaque ou sa Défense par sa Discipline. 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, *templier*.  
Chapelain, *templier*.  
Confesseur.  
Conscrit (épée bâtarde, lance ou hache & masse).  
Duelliste.  
Étendard & tambour de la rédemption,  
*cavalier de la rédemption, templier*.  
Frère templier, *templier*.  
Fusilier.  
Gardien du Temple, *templier*.  
Gonfanonier & sonneur, *templier*.  
Lancier.  
Légionnaire du repentir.  
Magistrat.  
Musicien (A) & porte-icône.  
Musicien (B) & porte-étendard, *conscrit*.  
Templier.  
Thallion.

Abel (I & II).  
Aerth (I & II).  
Arkhos, *commandeur templier*.  
Kyrus, *templier*.  
Leona, *duelliste*.  
Mirà (I), *templier*.  
La prêtresse de fer (I & II).  
Sévérian, *templier*.  
Vedath, *templier*.

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

Chasseur de Ténèbres (A & B).	Caïrn (I & II).
Exécuteur.	L'Exécuteur, <i>exécuteur</i> .
Exorciste.	Le Grand exorciste, <i>chasseur de Ténèbres, exorciste</i> .
Flammèche (OG2019).	Léodan, <i>templier</i>
Fusilier vétéran, <i>fusilier</i> .	Melkion (I, II, III & IV).
Garde prétorien.	Saint-Juste, <i>thallion</i> .
Griffon.	Saphon (I), <i>fusilier</i> .
Justicier (A, B & C), <i>thallion</i> .	Shanys, <i>exécuteur</i> .
Musicien & porte-étendard prétorien,	Tibérius, <i>garde prétorien</i> .
<i>garde prétorien</i> .	
Répurgateur.	
Vétéran des croisades (épée bâtarde, lance ou hache & masse), <i>conscrit</i> .	

**Combattants interdits.**

Artificier.	Aedhann Orphelion (I, II, III & IV).
Chasseur de démons.	Ambrosius.
Chevalier de Hod, <i>templier de Hod</i> .	Atticus.
Couleuvrine (A, B & C).	Céléas Mundi, <i>chasseur de Ténèbres</i> .
Exécuteur de l'Inquisition, <i>exécuteur</i> .	Clémentia, <i>chasseur de Ténèbres</i> .
Inquisiteur.	Emélia, <i>thallion</i> .
Investigateur.	Eschelius, <i>inquisiteur</i> .
Porte-croix & prêcheur, <i>Inquisition</i> .	Fingus, <i>investigateur</i> .
Sénéchal de Hod.	Garell, <i>artificier</i> .
Sœur de l'Inquisition.	Iraem & porteur d'armes.
Templier de Hod.	Issarius, <i>inquisiteur</i> .
Templier de l'Inquisition.	Klayne (I & II), <i>templier de l'Inquisition</i> .
Veuglaire (A, B & C).	Marcus.
	Mirà (II & III), <i>chevalier templier de Hod</i> .
	Phidias (I & II), <i>écuyer, sénéchal, templier de Hod</i> .
	Samaël, <i>répurgateur</i> .
	Saphon (II), <i>fusilier</i> .
	Scissor, <i>chasseur de démons</i> .
	Sered, <i>commandeur templier</i> .
	Taëtrius, <i>inquisiteur</i> .
	Tarkhyn, <i>commandeur templier</i> .
	Thurbard (I & II), <i>commandeur templier, cavalier de la rédemption</i> .

## 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 devienne un jet de Blessures amplifié.

**Loyauté du Lion (affiliation) :** l'armée peut recruter jusqu'à 15% de combattants Lions (uniquement les troupes 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 Champions et aux combattants bénéficiant des compétences « Étendard/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 ennemis.

**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 ».

**Écuries 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, *templier*.  
Chapelain, *templier*.  
Chasseur de Ténèbres (A & B).  
Confesseur.  
Étendard & tambour de la rédemption,  
*cavalier de la rédemption, templier*.  
Exorciste.  
Frère templier, *templier*.  
Gardien du Temple, *templier*.  
Gonfanonier & sonneur, *templier*.  
Inquisiteur.  
Légionnaire du repentir.  
Magistrat.  
Templier.

Abel (I & II).  
Aerth (I & II).  
Cairn (I & II).  
Le Grand exorciste, *chasseur de Ténèbres, exorciste*.  
Kyrus, *templier*.  
Léodan, *templier*.  
Melkion (I, II, III & IV).  
Mirà (I), *templier*.  
La prêtresse de fer (I & II).  
Saint-Juste, *thallion*.  
Saphon (I), *fusilier*.  
Sévérien, *templier*.  
Taëtrius, *inquisiteur*.  
Tarkhyn, *commandeur templier*.  
Vedath, *templier*.



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

Conscrit (épée bâtarde, lance ou hache & masse).	Clémentia, <i>chasseur de Ténèbres</i> .
Couleuvrine (C).	Emélia, <i>thallion</i> .
Duelliste.	L'Exécuteur, <i>exécuteur</i> .
Exécuteur.	Iraem & porteur d'armes.
Flammèche (OG2019).	Leona, <i>duelliste</i> .
Fusilier.	Phidias (I & II), <i>écuyer, sénéchal, templier de Hod</i> .
Fusilier vétéran, <i>fusilier</i> .	Shanys, <i>exécuteur</i> .
Garde prétorien.	Tibérius, <i>garde prétorien</i> .
Griffon.	
Justicier (A, B & C), <i>thallion</i> .	
Lancier.	
Musicien (A) & porte-icône.	
Musicien (B) & porte-étendard, <i>conscrit</i> .	
Musicien & porte-étendard prétorien, <i>garde prétorien</i> .	
Sénéchal de Hod.	
<b>Uniquement si Phidias est présent dans l'armée.</b>	
Thallion.	
Vétéran des croisades (épée bâtarde, lance ou hache & masse), <i>conscrit</i> .	
Veuglaire (C).	

**Combattants interdits.**

Artificier.	Aedhann Orphelion (I, II, III & IV).
Chasseur de démons.	Ambrosius.
Chevalier de Hod, <i>templier de Hod</i> .	Arkhos, <i>commandeur templier</i> .
Couleuvrine (A & B), <i>officier</i> .	Atticus.
Exécuteur de l'Inquisition, <i>exécuteur</i> .	Céléas Mundi, <i>chasseur de Ténèbres</i> .
Investigateur.	Eschelius, <i>inquisiteur</i> .
Porte-croix & prêcheur, <i>Inquisition</i> .	Fingus, <i>investigateur</i> .
Répurgateur.	Garell, <i>artificier</i> .
Sœur de l'Inquisition.	Issarius, <i>inquisiteur</i> .
Templier de Hod.	Klayne (I & II), <i>templier de l'Inquisition</i> .
Templier de l'Inquisition.	Marcus.
Veuglaire (A & B), <i>officier</i> .	Mirà (II & III), <i>chevalier templier de Hod</i> .
	Samaël, <i>répurgateur</i> .
	Saphon (II), <i>fusilier</i> .
	Scissor, <i>chasseur de démons</i> .
	Sered, <i>commandeur templier</i> .
	Thurbard (I & II), <i>commandeur templier, cavalier de la rédemption</i> .

## 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 bénéficient de COU+1 et DIS+1. Cumulable avec les bonus d'un Etat-major.

**Artilleurs du Temple (Solo) : Couleuvrine, Veuglaire (6PA) :** le combattant gagne INI+1, ATT+1, FOR+2, DEF+1, RES+1, COU+1 et DIS+1.

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

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

### Combattants affiliés.

Aumônier.	Abel (I & II).
Cavalier de la rédemption, <i>templier</i> .	Aerth (I & II).
Chapelain, <i>templier</i> .	Kyrus, <i>templier</i> .
Chasseur de Ténèbres (A & B).	Mirà (I), <i>templier</i> .
Confesseur.	La prêtresse de fer (I & II).
Couleuvrine (A, B & C).	Saint-Juste, <i>thallion</i> .
Étendard & tambour de la rédemption, <i>cavalier de la rédemption, templier</i> .	Saphon (I), <i>fusilier</i> .
Frère templier, <i>templier</i> .	Sévèrian, <i>templier</i> .
Fusilier.	Taétrius, <i>inquisiteur</i> .
Fusilier vétéran, <i>fusilier</i> .	Thurbard (I & II), <i>commandeur templier,</i> <i>cavalier de la rédemption</i> .
Gardien du Temple, <i>templier</i> .	Vedath, <i>templier</i> .
Gonfanonier & sonneur, <i>templier</i> .	
Inquisiteur.	
Légionnaire du repentir.	
Magistrat.	
Templier.	
Veuglaire (A, B & C).	

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

Chasseur de démons.	Caïrn (I & II).
Conscrit (épée bâtarde, lance ou hache & masse).	Clémentia, <i>chasseur de Ténèbres</i> .
Duelliste.	Emélia, <i>thallion</i> .
Exécuteur.	L'Exécuteur, <i>exécuteur</i> .
Exorciste.	Le Grand exorciste, <i>chasseur de Ténèbres, exorciste</i> .
Flammèche (OG2019).	Léodan, <i>templier</i>
Garde prétorien.	Leona, <i>duelliste</i> .
Griffon.	Marcus.
Justicier (A, B & C), <i>thallion</i> .	Melkion (I, II, III & IV).
Lancier.	Samaël, <i>répurgateur</i> .
Musicien (A) & porte-icône.	Scissor, <i>chasseur de démons</i> .
Musicien (B) & porte-étendard, <i>conscrit</i> .	Shanys, <i>exécuteur</i> .
Musicien & porte-étendard prétorien, <i>garde prétorien</i> .	Tibérius, <i>garde prétorien</i> .
Thallion.	
Vétéran des croisades (épée bâtarde, lance ou hache & masse), <i>conscrit</i> .	

**Combattants interdits.**

Artificier.	Aedhann Orphelion (I, II, III & IV).
Chevalier de Hod, <i>templier de Hod</i> .	Ambrosius.
Exécuteur de l'Inquisition, <i>exécuteur</i> .	Arkhos, <i>commandeur templier</i> .
Investigateur.	Atticus.
Porte-croix & prêcheur, <i>Inquisition</i> .	Céléas Mundi, <i>chasseur de Ténèbres</i> .
Répurgateur.	Eschelius, <i>inquisiteur</i> .
Sénéchal de Hod.	Fingus, <i>investigateur</i> .
Sœur de l'Inquisition.	Garell, <i>artificier</i> .
Templier de Hod.	Iraem & porteur d'armes.
Templier de l'Inquisition.	Issarius, <i>inquisiteur</i> .
	Klayne (I & II), <i>templier de l'Inquisition</i> .
	Mirà (II & III), <i>chevalier templier de Hod</i> .
	Phidias (I & II), <i>écuyer, sénéchal, templier de Hod</i> .
	Saphon (II), <i>fusilier</i> .
	Sered, <i>commandeur templier</i> .
	Tarkhyn, <i>commandeur templier</i> .

## 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, Justicier, Abel (II) (5/7PA) :** le combattant gagne la compétence « Éclaireur ».

**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 « Force en charge/3 ».

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

### Combattants affiliés.

Cavalier de la rédemption, *templier*.

Chapelain, *templier*.

Étendard & tambour de la rédemption,  
*cavalier de la rédemption, templier*.

Frère templier, *templier*.

Fusilier vétéran, *fusilier*.

Gardien du Temple, *templier*.

Gonfanonier & sonneur, *templier*.

Justicier (B & C), *thallion*.

Légionnaire du repentir.

Magistrat.

Templier.

Thallion.

Vétéran des croisades (épée bâtarde, lance ou  
hache & masse), *conscrit*.

Abel (II).

Kyrus, *templier*.

Léodan, *templier*

Mirà (I), *templier*.

Saint-Juste, *thallion*.

Saphon (I), *fusilier*.

Sered, *commandeur templier*.

Sévérien, *templier*.

Vedath, *templier*.

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

Aumônier.  
 Chasseur de démons.  
 Chasseur de Ténèbres (A & B).  
 Confesseur.  
 Conscrit (épée bâtarde, lance ou hache & masse).  
 Couleuvrine (C).  
 Duelliste.  
 Exorciste.  
 Flammèche (OG2019).  
 Fusilier.  
 Griffon.  
 Inquisiteur.  
 Justicier (A), *thallion*.  
 Lancier.  
 Musicien (A) & porte-icône.  
 Musicien (B) & porte-étendard, *conscrit*.  
 Veuglaire (C).

Abel (I).  
 Aerth (I & II).  
 Cairn (I & II).  
 Clémentia, *chasseur de Ténèbres*.  
 Emélia, *thallion*.  
 Fingus, *investigateur*.  
 Le Grand exorciste, *chasseur de Ténèbres, exorciste*.  
 Leona, *duelliste*.  
 Melkion (I, II, III & IV).  
 La prêtresse de fer (I & II).  
 Scissor, *chasseur de démons*.

**Combattants interdits.**

Artificier.  
 Chevalier de Hod, *templier de Hod*.  
 Couleuvrine (A & B), *officier*.  
 Exécuteur.  
 Exécuteur de l'Inquisition, *exécuteur*.  
 Garde prétorien.  
 Investigateur.  
 Musicien & porte-étendard prétorien,  
*garde prétorien*.  
 Porte-croix & prêcheur, *Inquisition*.  
 Répurgateur.  
 Sénéchal de Hod.  
 Sœur de l'Inquisition.  
 Templier de Hod.  
 Templier de l'Inquisition.  
 Veuglaire (A & B), *officier*.

Aedhann Orphelion (I, II, III & IV).  
 Ambrosius.  
 Arkhos, *commandeur templier*.  
 Atticus.  
 Céléas Mundi, *chasseur de Ténèbres*.  
 Eschelius, *inquisiteur*.  
 L'Exécuteur, *exécuteur*.  
 Garell, *artificier*.  
 Iraem & porteur d'armes.  
 Issarius, *inquisiteur*.  
 Klayne (I & II), *templier de l'Inquisition*.  
 Marcus.  
 Mirà (II & III), *chevalier templier de Hod*.  
 Phidias (I & II), *écuyer, sénéchal, templier de Hod*.  
 Samaël, *répurgateur*.  
 Saphon (II), *fusilier*.  
 Shanys, *exécuteur*.  
 Taétrius, *inquisiteur*.  
 Tarkhyn, *commandeur templier*.  
 Thurbard (I & II), *commandeur templier, cavalier de la rédemption*.  
 Tibérius, *garde prétorien*.

## Suivi des modifications.

Cette section est destinée à recenser les modifications apportées à ce document, dans l'ordre rétro-chronologique (les plus récentes en haut & les plus anciennes en bas).

Attention, ce travail n'ayant été entamé qu'en avril 2020, les modifications plus anciennes ne seront pas répertoriées dans ce suivi.

Léger détail : au fur & à mesure que ce livre d'armée est modifié, la pagination évolue de temps à autre. Nous ne prendrons pas le temps de corriger la pagination dans ce listing de suivi, donc il sera tout à fait possible qu'une modification listée en page 13 lorsqu'elle a eût lieu, par exemple en juillet 2020, se retrouve quelques trimestres plus tard en page 14, par exemple à partir de novembre 2023, voire même qu'elle arrive en page 15 d'ici 2029. Cela ne devrait pas trop vous affecter, je l'espère.

2020/06/08 ; page 12 : modification de l'artefact **Fléau fatal** (inclusion de la compétence « Volte/0 »).

2020/04/04 ; page 54 : création de la section '**Suivi des modifications**'.

2020/04/01 ; page 6 : création du profil **Flammèche (OG2019)**.