



les studios du dragon rose

LE GRIFFON

LIVRET D'ARMEE POUR MONCON'F

PAR BERF ET JUGGER

Sommaire

Chapitre 1 : Univers.....	3
Chapitre 2 : Règles spéciales.....	4
1/Règles spéciales.....	4
2/Équipements.....	5
3/Artefacts.....	5
4/Liturgie.....	5
5/Tactiques du Griffon.....	6
6/Récupération mystique.....	6
7/Récapitulatif des Tailles.....	6
Chapitre 3 : Les Combattants.....	7
1/Les combattants de Rang 1.....	7
2/Les combattants de Rang 2.....	7
3/Les combattants Mystiques.....	8
4/Les incarnés.....	9
Chapitre 4 : Affiliations.....	12
1/Armée Impériale.....	12
2/Inquisition.....	12
3/Loge de Hod.....	12
4/Temple.....	13
Chapitre 5 : Sortilèges et Appels.....	14
1/Sortilèges.....	14
2/Miracles.....	14

Chapitre 1 : Univers

Bientôt...

Chapitre 2 : Règles spéciales

Ce chapitre comporte toutes les règles spéciales de vos troupes. Il comporte également une liste des équipements spéciaux et une listes d'artefacts pour vos incarnés.

1/Règles spéciales

Anathème de Merin : un combattant doté de cette capacité peut, lors de son activation, désigner un combattant ennemi Mystique situé, même partiellement, à 15 cm. Effectuez un test de DIS en opposition entre les deux combattants. Si vous emportez le jet, choisissez un sort ou miracle, accessible à l'adversaire, qui ne pourra plus être utilisé par le combattant ennemi jusqu'à la fin du tour. Sinon, rien ne se passe.

Bras armé de l'Inquisition : un combattant doté de cette capacité peut se servir de n'importe quel combattant ami dont le rang porte la mention « Inquisition » et présent à 15 cm ou moins comme d'un relais lors de l'utilisation d'un Miracle. Ils n'ont pas besoin d'être dans la ligne de vue l'un de l'autre. Considérez que le Miracle est lancé depuis la position du combattant servant de relais en terme de ligne de vue. Vous ne pouvez pas vous servir de cette capacité pour lancer un Miracle dont la portée est « Personnel ». Un combattant servant de relais devient « Sonné ».

Chasse aux Sorcières : un combattant doté de cette capacité peut relancer une fois ses jets d'attaque et de tir contre un ennemi Arcaniste.

Colère du Temple : un combattant doté de cette capacité peut dépenser 1 Gemme de Feu lors de son activation pour disposer de la compétence « Implacable/1 ». S'il dépense 3 Gemmes de Feu, les Templiers et Frères templiers amis dans un rayon de 15 cm en bénéficient également.

Feu du Temple : lorsqu'un combattant doté de cette capacité utilise la compétence « Furie guerrière », il bénéficie d'un bonus de +1 en ATT. Tous le combattants amis dont le rang porte la mention « Loge de Hod » et situés, même partiellement, dans un rayon de 15 cm du combattant, bénéficient aussi de ce bonus.

Hypérien : un combattant doté de cette capacité dispose de la compétence *Immunité/peur*. De plus, un combattant ennemi doté de la compétence *Mort-vivant/X* ou *Possédé* perd 1 PV lors de la phase de Résolution des effets négatif s'il est au contact d'un Hypérien.

Jurés de l'Église : au début de la partie, choisissez une compétence bonus parmi celles

proposées ci-dessous pour chaque groupe de combattants doté de cette capacité.

- *Bourreau* : compétence « Enchaînement »
- *Juge* : compétence « Harcèlement »
- *Justicier* : compétence « Éclaireur »

Maître de la Loge : un combattant doté de cette capacité peut, au début de chaque tour, choisir d'activer l'une des trois Auras parmi celles proposées ci-dessous. Les effets s'appliquent jusqu'à la phase de Résolution des effets positifs.

- *Aura de Fortune* : désignez un combattant ami dont le rang porte la mention « Loge de Hod », situé à 15 cm ou moins du Vénérable. Il gagne la compétence « Chance ».
- *Aura de Protection* : tous les combattants amis dont le rang porte la mention « Loge de Hod » et présents à 15 cm ou moins du Vénérable ignorent tous les malus s'appliquant à leur caractéristique de DEF.
- *Aura Sanglante* : tous les combattants amis dont le rang porte la mention « Loge de Hod » et présents à 15 cm ou moins du Vénérable disposent de la compétence « Implacable/1 ».

Maîtres du Temple : Tant qu'un combattant doté de cette capacité forme un état-major, le bonus aux tests de COU et de DIS est de +2 au lieu de +1. Ce bonus ne s'applique pas aux tests des combattants dont le rang porte la mention « Inquisition ».

Ordre du Juste Châtiment : un combattant doté de cette capacité lance un dé au début de son activation. Vous pouvez décider d'attribuer le résultat de ce jet à un combattant ami ou ennemi situé à 20 cm ou moins de votre Magistrat. Le combattant désigné devra utiliser le résultat de ce jet lors du tour en cours, en remplacement de n'importe lequel de ses jets, sinon il perdra 1 PV lors de la phase de Résolution des effets négatifs. Si le combattant désigné n'a effectué aucun jet pendant le tour, la perte de PV est ignorée.

Paria : les combattants dotés de cette capacité ne peuvent pas effectuer d'attaque de soutien pour un combattant ami qui n'est pas également doté de cette capacité. De plus, ils ne peuvent jamais bénéficier d'un quelconque avantage ou bonus induit par la compétence *Commandement* d'un combattant de leur camp qui ne dispose pas aussi de cette capacité. Réciproquement, un combattant *Paria* doté de *Commandement* ne peut en faire bénéficier des combattants amis non *Paria*.

Piliers de l'Empire : un combattant doté de cette capacité transmet la compétence « Bravoure » à tous les combattants amis présents, même partiellement,

dans un rayon de 10 cm autour de lui. De plus, vous pouvez utiliser la DIS d'un tel combattant plutôt que celle de votre Commandeur pour déterminer le Tacticien.

Sapeur : Un combattant doté de cette capacité peut, avant le déploiement des deux armées, disposer des pièges sur le terrain. Il peut disposer jusqu'à X marqueurs « Piège », où X est égal à son rang (rang +1 pour les Incarnés), dans sa moitié de table. En plus des X marqueurs « Piège », il peut également disposer X marqueurs « Leurre » dans sa moitié de table. Lorsqu'un combattant commence, passe ou termine son activation à 5 cm ou moins d'un marqueur « Piège » ou « Leurre », celui-ci est révélé. Si c'est un « Leurre », rien ne se passe. Si c'est un « Piège », il perd un PV. Les combattants disposant de « Immunité/Feu » ne sont pas affectés. Les combattants dotés de cette capacité ne déclenchent pas les « Pièges » de leur camp.

2/Équipements

Absolution : Arme de tir, normal. Portée maximum : 90 cm. Force : 7.

Emblème de la Félicité : Sered peut appeler jusqu'à 6 miracles par tour, au lieu de 3. S'il appelle moins de 6 miracles, il récupérera la différence entre son niveau mystique et le nombre de miracles supplémentaires appelés en points de FT.

Fusil : Arme de tir, normal. Portée maximum : 75 cm. Force : 6.

Hauteclaire : Le porteur peut relancer ses jets d'attaque contre les combattants adverses dotés de la compétence « Possédé ». De plus, une fois par tour, lors de son activation, il peut dépenser des points de FT de sa réserve pour activer l'un des effets suivants. Le coût en points de FT est indiqué en « /X » :

- *Halo de puissance/1* : les combattants amis situés, même partiellement, à 10 cm ou moins disposent d'un bonus de +1 en FOR jusqu'à la Phase de résolution des effets positifs.
- *Justice de feu/2* : les combattants ennemis situés, même partiellement, à 10 cm ou moins sont « Sonné ».
- *Miséricorde du Vertueux/2* : le porteur regagne 1 PV.

Instrument ou Étendard : Un combattant doté d'un instrument ou d'un étendard peut former un état-major (voir règles, page 16). De plus les combattants situés à 15 cm ou moins d'un combattant ami équipé d'un étendard peut relancer une fois par tour son test de COU lorsqu'il tente de se rallier (phase d'Entretien, ralliement). Enfin, votre Commandeur peut relancer une fois le test de DIS pour déterminer le tacticien s'il se trouve à 15 cm ou moins d'un combattant ami équipé d'un

Instrument.

Lame des Damnés : Les malus de blessure occasionnés par cette arme s'appliquent aussi à la RES.

Lame du Jugement Dernier : Les compétences « Possédé » et « Acharné » sont sans effet pour les combattants adverses au contact avec Eschélius.

Lance : S'il n'est pas en contact avec un combattant ennemi, un combattant doté d'une hallebarde fait bénéficier d'un bonus de +1 pour les tests d'attaque d'un combattant allié à son contact.

Pistolet consacré : Arme de tir, normal. Portée maximum : 30 cm. Force : 6. Tir d'assaut.

3/Artefacts

Les artefacts peuvent être attribués aux incarnés seulement (voir règles, page 24).

Armure du Griffon : Le porteur ne subit jamais les malus de charge et peut relancer une fois chaque jet de défense qui ne lui convient pas. 20 points.

Îcône ardente : Seul un Incarné Prêtre peut posséder cet artefact. Tous les combattants amis situés, même partiellement, à 15 cm ou moins du Prêtre gagne la compétence « Bravoure ». De plus, les effets du Monothéisme s'appliquent pour chaque tranche complète de 100 PA (au lieu de 150) de Croyants amis encore en jeu. 15 points.

Phoenix : Seul un Incarné Arcaniste peut posséder cet artefact. Avant de lancer un sort, vous pouvez décider d'utiliser cet artefact. Lancez un D6, si le résultat est supérieur au nombre de Gemmes requis pour lancer le sort, celui-ci est gratuitement lancé par le Phoenix et ne compte pas dans le nombre de sorts maximum que votre Arcaniste peut lancer à chaque tour. Si le résultat est inférieur ou égal, le sort échoue et le Phoenix ne pourra plus être utilisé avant le prochain tour. Les sorts avec un nombre de Gemmes variable sont lancés avec le minimum requis. Seuls les sorts composés uniquement de Feu peuvent être lancés par le Phoenix. 15 points.

Pilier de sévérité : Le porteur bénéficie d'un bonus de +1 en FOR par adversaire en contact socle à socle avec lui. 10 points.

Sceptre de soumission : Tous les combattants adverses situés, même partiellement, à 10 cm ou moins du porteur subissent un malus de -1 en FOR, RES, COU et DIS. Les combattants dotés des compétences « Fanatisme », « Juste », « Mort-vivant » ou « Construct » sont immunisés à ces effets. 15 points.

4/Liturgie

Bréviaire : le croyant doté de cette capacité n'a

pas besoin d'être présent à 20 cm ou moins des Prêtres de son camp pour être pris en compte dans le calcul des points de FT. 5 points.

Indulgence : le combattant bénéficie de la compétence « Martyr/3 ». 5 points.

5/Tactiques du Griffon

Guerre sainte • X • Croisade ! • Vous pouvez jouer cette tactique lorsque vous commencez votre premier tour de parole dans un tour. Vous pouvez immédiatement faire revenir en jeu X-1 combattants de rang 1 tués précédemment, selon les règles de la compétence « Renfort ».

Supériorité tactique • 3 • Tu as déjà perdu, mais tu ne le sais pas encore ... • Vous pouvez jouer cette tactique avant le déploiement. Votre adversaire doit obligatoirement déployer l'ensemble de ses combattants en premier, sauf ceux dotés de la compétence « Éclaireur ». Vous vous déployez ensuite. Enfin, les combattants dotés de la compétence « Éclaireur » sont déployés, en commençant par votre adversaire. Si votre adversaire dispose d'un effet de jeu similaire, les deux effets s'annulent et le déploiement a lieu normalement.

6/Récupération mystique

Lors de la phase de récupération mystique, tous les combattants du Griffon amis en contact socle à socle avec un adversaire comptent pour un de plus dans le calcul de récupération de FT de vos Prêtres. La compétence « Féal/X » n'est pas affectée par cette règle.

7/Récapitulatif des Tailles

Taille 2 : tous les combattants qui ne sont pas listés ci-dessous.

Taille 3 : Cavalier Thallion.

Chapitre 3 : Les Combattants

1/Les combattants de Rang 1

Lancier 10 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	2	2/4	3/7	2	4	

Rang: 1, Merin.
Compétences: Fanatisme.
Équipements: Lance.

Conscrit 10 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	2	3/4	3/7	2	4	

Rang: 1, Merin.
Compétences: Fanatisme.
Équipements: aucun.

Fusilier 20 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	2	1/4	3/4	2	4	

Rang: 1, Merin.
Compétences: Fanatisme, Tireur/3.
Équipements: Fusil (6/75).

Duelliste 15 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	3	3/3	4/5	3	4	

Rang: 1, Merin.
Compétences: Fanatisme, Ambidextre.
Équipements: aucun.

Vétéran des croisades 20 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	2	3/4	3/8	3	4	

Rang: 1, Merin.
Compétences: Fanatisme, Acharné.
Équipements: aucun.

Exécuteur 20 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
12,5	4	4/7	3/4	3	5	

Rang: 1, Merin.

Compétences: Fanatisme, Assassin.
Équipements: aucun.

Porte-icône 15 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	2	2/3	3/7	3	4	

Rang: 1, Merin.
Compétences: Fanatisme.
Équipements: Étendard.

Musicien 15 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	2	2/3	3/7	2	5	

Rang: 1, Merin.
Compétences: Fanatisme.
Équipements: Instrument.

Artificier 25 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
12,5	3	3/4	4/5	3	5	

Rang: 1, Merin.
Compétences: Fanatisme, Éclaireur, Tireur/3.
Équipements: Pistolet consacré (6/30).
Règles spéciales : Sapeur.

2/Les combattants de Rang 2

Templier 25 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	3	3/5	4/8	3	5	

Rang: 2, Merin.
Compétences: Fanatisme, Furie guerrière.
Équipements: aucun.

Thallion 35 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	4	4/5	4/7	4	5	

Rang: 2, Merin.
Compétences: Fanatisme, Éclaireur, Tireur/3, Féal/1, Bretteur.
Équipements: Pistolet consacré (6/30).

Répurgateur 25 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	3	4/5	4/5	4	4	

Rang: 2, Merin, Loge de Hod.

Compétences: Fanatisme, Feinte, Tireur/3.
Équipements: Pistolet consacré (6/30).
Règles spéciales : Paria.

Sénéchal	35 points					
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	4	4/6	5/6	4	6	
<i>Rang:</i> 2, Merin, Loge de Hod. <i>Compétences:</i> Fanatisme, Enchaînement, Tireur/3. <i>Équipements:</i> Pistolet consacré (6/30). <i>Règles spéciales :</i> Paria.						

Garde prétorien	45 points					
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	3	5/8	5/10	5	7	
<i>Rang:</i> 2, Merin. <i>Compétences:</i> Fanatisme, Brute épaisse, Coup de maître, Bravoure. <i>Équipements:</i> aucun. <i>Règles spéciales :</i> Piliers de l'Empire.						

Cavalier Thallion	50 points					
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
20	4	5/6	5/7	4	5	
<i>Rang:</i> 2, Merin. <i>Compétences:</i> Fanatisme, Tireur/3, Tir instinctif, Féal/1. <i>Équipements:</i> Pistolet consacré (6/30). <i>Règles spéciales :</i> Jurés de l'Église.						

Exorciste	40 points					
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	3	5/6	5/8	4	5	
<i>Rang:</i> 2, Merin. <i>Compétences:</i> Fanatisme, Enchaînement, Bravoure. <i>Équipements:</i> aucun. <i>Règles spéciales :</i> Anathème de Merin.						

Musicien Templier	30 points					
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	3	3/4	4/8	4	5	
<i>Rang:</i> 2, Merin. <i>Compétences:</i> Fanatisme, Furie guerrière. <i>Équipements:</i> Instrument.						

Porte-icône Templier	30 points					
-----------------------------	------------------	--	--	--	--	--

MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	3	3/4	4/8	4	5	
<i>Rang:</i> 2, Merin. <i>Compétences:</i> Fanatisme, Furie guerrière. <i>Équipements:</i> Étendard.						

3/Les combattants Mystiques

Inquisiteur	40 points					
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	3	4/6	5/9	4	5	
<i>Rang:</i> 1, Merin, Inquisition. <i>Compétences:</i> Fanatisme, Moine-guerrier/1, Contre-attaque. <i>Équipements:</i> aucun. <i>Règles spéciales :</i> Bras armé de l'Inquisition.						

Chasseur de Ténèbres	30 points					
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	4	4/3	4/4	5	4	
<i>Rang:</i> 1, Merin. <i>Compétences:</i> Fanatisme, Tireur/4, Tir rapide, Guerrier-mage du Feu/1. <i>Équipements:</i> Pistolet consacré (6/30). <i>Règles spéciales :</i> Chasse aux sorcières.						

Magistrat	35 points					
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	4	3/5	4/5	4	5	
<i>Rang:</i> 1, Merin. <i>Compétences:</i> Fanatisme, Tireur/3, Moine-guerrier/1, Éclaireur. <i>Équipements:</i> Pistolet consacré (6/30). <i>Règles spéciales :</i> Ordre du Juste Châtiment.						

Chapelain	35 points					
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	3	4/6	4/8	4	5	
<i>Rang:</i> 1, Merin. <i>Compétences:</i> Fanatisme, Furie guerrière, Guerrier-mage du Feu/1. <i>Équipements:</i> aucun. <i>Règles spéciales :</i> Colère du Temple.						

4/ Les incarnés

Abel le Colérique						40 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	4	4/7	5/7	4	5	
<i>Rang:</i> 1, Merin, Incarné. <i>Compétences:</i> Fanatisme, Commandement. <i>Équipements:</i> aucun.						

Abel le Colérique II						55 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	4	5/7	6/8	5	5	
<i>Rang:</i> 1, Merin, Incarné. <i>Compétences:</i> Fanatisme, Commandement, Féal/1. <i>Équipements:</i> aucun.						

Garell le Rédempteur						75 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
12,5	5	5/5	4/5	5	6	
<i>Rang:</i> 1, Merin, Incarné, Loge de Hod. <i>Compétences:</i> Fanatisme, Eclaireur, Tireur/5, Tir Instinctif, Harcèlement. <i>Équipements:</i> Fusil (6/75), Pistolet consacré (6/30). <i>Règles spéciales :</i> Paria, Sapeur.						

Phidias de Basarac						55 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	4	6/7	5/6	5	6	
<i>Rang:</i> 2, Merin, Incarné, Loge de Hod. <i>Compétences:</i> Fanatisme, Bravoure, Instinct de survie/4, Tireur/3. <i>Équipements:</i> Pistolet consacré (6/30). <i>Règles spéciales :</i> Paria.						

Sévérien						65 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	4	5/7	5/9	5	6	
<i>Rang:</i> 2, Merin, Incarné. <i>Compétences:</i> Fanatisme, Commandement, Furie guerrière, Instinct de survie/5. <i>Équipements:</i> aucun.						

Mirà la Téméraire						70 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	4	5/8	5/7	6	5	
<i>Rang:</i> 2, Merin, Incarné. <i>Compétences:</i> Fanatisme, Furie guerrière, Immunité/Feu, Tireur/4. <i>Équipements:</i> Pistolet consacré (6/30), Hauteclaire.						

Shanys l'Ombre						90 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
12,5	6	7/8	5/5	6	7	
<i>Rang:</i> 2, Merin, Incarné. <i>Compétences:</i> Fanatisme, Assassin, Conscience, Bretteur. <i>Équipements:</i> Lame des Damnés.						

Kyrus le Sombre						80 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	4	5/7	5/10	5	7	
<i>Rang:</i> 2, Merin, Incarné. <i>Compétences:</i> Fanatisme, Furie guerrière, Brute épaisse, Bravoure, Cri de guerre/7. <i>Équipements:</i> aucun.						

Commandeur Arkhos						120 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	5	6/8	7/10	7	8	
<i>Rang:</i> 2, Merin, Incarné. <i>Compétences:</i> Fanatisme, Commandement, Bretteur, Furie guerrière. <i>Équipements:</i> aucun. <i>Règles spéciales :</i> Maîtres du Temple.						

Diacre Tibérius						165 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	5	7/9	7/11	8	10	
<i>Rang:</i> 2, Merin, Incarné. <i>Compétences:</i> Fanatisme, Brute épaisse, Féal/2. <i>Équipements:</i> aucun. <i>Règles spéciales :</i> Piliers de l'Empire, Hypérien.						

Caïrn l'Apôtre						50 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	4	3/5	4/7	3	6	

Rang: 1, Merin, Incarné.
Compétences: Fanatisme, Magicien du Feu/2.
Équipements: aucun.
Sortilège réservé : **Immolation • X • Réservé • un combattant ami • 20 cm • Mot-Clé • La cible bénéficie d'un bonus en ATT et en FOR égal à X-1. Lors de la Phase de résolution des effets négatifs, la cible perd X-2 PV.**

Caïrn l'Apôtre II						65 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	4	3/5	4/8	4	6	

Rang: 2, Merin, Incarné.
Compétences: Fanatisme, Magicien du Feu et de l'Air/3.
Équipements: aucun.
Sortilège réservé : **Immolation • X • Réservé • un combattant ami • 20 cm • Mot-Clé • La cible bénéficie d'un bonus en ATT et en FOR égal à X-1. Lors de la Phase de résolution des effets négatifs, la cible perd X-2 PV.**

Melkion le Flamboyant						80 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	4	3/5	4/8	4	6	

Rang: 2, Merin, Incarné.
Compétences: Fanatisme, Magicien du Feu et de la Lumière/3, Conscience.
Équipements: aucun.
Sortilège réservé : **Ange de Feu • 4 • Réservé • Spécial • Spécial • Mot-Clé • Tous les combattants amis situés, même partiellement, à 15 cm ou moins de Melkion acquièrent la compétence « Possédé ». Lors de la Phase de résolution des effets négatifs, les combattants affectés n'ayant pas infligé au moins une blessure à un adversaire durant le tour, perdent 1 PV.**

La Prêtresse de Fer						60 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	3	3/3	4/8	4	7	

Rang: 1, Merin, Incarné.
Compétences: Fanatisme, Fidèle/2.
Équipements: aucun.
Miracle réservé : **Prière du guerrier • X • Réservé • un combattant ami • Mot-clé • La cible gagne la compétence « Concentration/X », où X est égal au niveau mystique du Prêtre.**

La Prêtresse de Fer II						85 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	3	3/3	4/9	4	7	

Rang: 2 Merin, Incarné.
Compétences: Fanatisme, Fidèle/3, Invocateur/2, Juste.
Équipements: aucun.
Miracle réservé : **Prière du guerrier • X • Réservé • un combattant ami • Mot-clé • La cible gagne la compétence « Concentration/X », où X est égal au niveau mystique du Prêtre.**

Saphon le Prêcheur						50 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	3	3/6	5/5	4	6	

Rang: 1, Merin, Incarné.
Compétences: Fanatisme, Moine-guerrier/1, Tireur/4, Harcèlement.
Équipements: Fusil (6/75).
Miracle réservé : **Sainte terreur • 3 • Réservé • Spécial • Mot-clé • Tous les combattants amis situés, même partiellement, à 10 cm ou moins acquièrent la compétence « Effrayant/X », où X est égal à leur valeur de DIS +1.**

Miséricorde						90 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	5	6/8	6/6	6	5	

Rang: 2, Merin, Incarné. Loge de Hod.
Compétences: Juste, Furie guerrière, Tireur/4, Immunité/Feu, Moine-guerrier/1.
Équipements: Fusil (6/75), Hauteclair.
Miracle réservé : **Clairvoyance prophétique • 2 • Réservé • un combattant ami • Mot-clé • La cible gagne la compétence « Chance ».**

Saphon le Purificateur						100 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	4	3/6	6/5	6	7	

Rang: 2, Merin, Incarné, Inquisition.
Compétences: Fanatisme, Moine-guerrier/2, Tireur/5, Harcèlement.
Équipements: Absolution (7/90).
Miracle réservé : **Exécution sommaire • 3 • Réservé • un combattant ami • Mot-clé • La cible ignore les malus de portée lorsqu'elle utilise une arme de tir.**

Commandeur Sered						140 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	5	5/8	6/11	7	7	
<p><i>Rang:</i> 2, Merin, Incarné. <i>Compétences:</i> Fanatisme, Furie guerrière, Bravoure, Commandement, Moine-guerrier/3. <i>Équipements:</i> Emblème de la Félicité. <i>Règles spéciales :</i> Maîtres du Temple. <i>Miracle réservé :</i> Serment du Condamné • X • Réservé • Spécial • Mot-clé • Vous pouvez appeler ce miracle lorsque Sered perd 1 PV ou plus. L'adversaire qui a occasionné cette blessure doit passer un test de DIS égal à 4+X ou perdre 1 PV.</p>						

Chapitre 4 : Affiliations

1/Armée Impériale

Discipline de fer (Affiliation) : après chaque jet de Tactique, le joueur adverse prépare sa pile d'activation mais devra placer toutes ses cartes face visible dans la pile. 15 points.

Distinction honorifique (Solo) : cette capacité peut être attribuée à n'importe quel Incarné non Mystique. Il acquiert la compétence « Commandement ». S'il dispose déjà de cette compétence, le rayon d'action de celle-ci passe à 20 cm au lieu de 15. 15 Points.

Tireur émérite (Solo) : cette capacité peut être attribuée à n'importe quel combattant non Incarné. Il peut utiliser la Tactique « Tir ciblé » gratuitement. 15 Points.

Inflexible (Solo) : cette capacité peut être attribuée à n'importe quel Incarné. Lorsque l'adversaire souhaite utiliser une Tactique, il doit dépenser X PC supplémentaire, X étant égal au rang de l'Incarné doté de ce solo. Si plusieurs Incarnés sont doté de ce solo, un seul est pris en compte, au choix du joueur . 15 Points.

Combattants réservés :

2/Inquisition

Saints guerriers (Affiliation) : tous les combattants amis acquiert la compétence « Insensible/X ». La valeur de X est de 1 lorsqu'ils sont la cible de sorts, et de 2 lorsqu'ils sont la cible de miracles. 10 points par tranche, même incomplète, de 200 points d'armée.

Dogmatique (Solo) : cette capacité peut être attribuée à n'importe quel Prêtre. Il peut Contrer les sorts adverses avec ses points de FT. Les règles de Contre s'appliquent normalement. Les points de FT sont considérés comme étant strictement opposés aux éléments de n'importe quel sort, ce qui provoque une Absorption automatique. 10 Points.

Communion (Solo) : cette capacité peut être attribuée à n'importe quel combattant. Au début de chaque tour, déclarez que celui-ci communit. Il devra être activé en dernier (si différents groupes de combattants communitent, activez-les en dernier dans l'ordre que vous voudrez) et ne pourra effectuer que les actions suivantes : « Marche », « Course », « Engagement », « Tir », « Baston » ou « Se reposer ». En contrepartie, il acquiert la compétence « Féal/2 » ou augmente sa valeur de « Féal/X » de 1 point, jusqu'à la fin du tour. 10 Points.

Exorcisme (Solo) : cette capacité peut être

attribuée à n'importe quel combattant non Incarné. Il peut relancer ses jets d'attaque contre tous les combattants issus de la Voie des Ténèbres. 10 Points.

Combattants réservés :

Templier de l'Inquisition						35 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	3	4/5	4/10	4	5	
<i>Rang</i> : 2, Merin, Inquisition.						
<i>Compétences</i> : Fanatisme, Furie guerrière, Féal/1.						
<i>Équipements</i> : aucun.						

Exécuteur de l'Inquisition						30 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
12,5	4	4/8	3/6	3	5	
<i>Rang</i> : 1, Merin, Inquisition.						
<i>Compétences</i> : Fanatisme, Assassin, Acharné.						
<i>Équipements</i> : aucun.						

Eschélius le Fervent						125 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	4	5/7	6/10	6	7	
<i>Rang</i> : 2, Merin, Incarné, Inquisition.						
<i>Compétences</i> : Fanatisme, Commandement, Ambidextre, Moine-guerrier/2.						
<i>Équipements</i> : Lame du Jugement Dernier.						
<i>Règles spéciales</i> : Bras armé de l'Inquisition.						
<i>Miracle réservé</i> : Bûcher des sorcières • X • Réservé • un Arcaniste ennemi • <i>Mot-clé</i> • Ce miracle s'appelle juste après qu'un Arcaniste ennemi ait lancé un sort. Il perd immédiatement 1 PV. X est égal au niveau mystique de l'Arcaniste.						

3/Loge de Hod

Fraternité de Hod (Affiliation) : Un marqueur est acquis par tranche complète de 50 PA de combattants amis éliminés. Vous pouvez distribuer tout ou partie des marqueurs acquis après n'importe quel jet de Tactique. Une caractéristique (entre INI, ATT, DEF COU ou DIS) est choisie pour chaque combattant désigné au moment de l'attribution des marqueurs. Jusqu'à la fin du tour, les combattants sélectionnés peuvent relancer une fois chaque test lié à la caractéristique choisie. Les marqueurs distribués sont perdus et retirés à la fin du tour. 10 points par tranche, même incomplète, de 200 points d'armée.

Avant garde (Solo) : cette capacité peut être attribuée à n'importe quel combattant dont la RES est inférieure ou égal à 6. Il acquiert la compétence « Éclaireur ». 10 Points.

Feu rapproché (Solo) : cette capacité peut être attribuée à n'importe quel combattant équipé de

Pistolet consacré. Il acquiert la compétence « Tir instinctif ». 10 Points.

Chasseur de monstres (Solo) : cette capacité peut être attribuée à n'importe quel combattant de Rang 2. Il dispose des compétences « Féroce » et « Ambidextre » lorsqu'il est au contact socle à socle avec un adversaire de Grande Taille disposant de la compétence « Effrayant/X » ou « Mort-vivant/X ». 15 points.

Combattants réservés :

Vénéérable Ambrosius						50 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	3	3/4	4/6	5	7	
<i>Rang: 1, Merin, Incarné, Loge de Hod.</i>						
<i>Compétences: Fanatisme, Commandement, Tireur/4, Bravoure, Instinct de survie/4.</i>						
<i>Équipements: Fusil (6/75).</i>						
<i>Règles spéciales : Paria, Maître de la Loge.</i>						

Chevalier Templier						35 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	4	4/6	5/7	4	6	
<i>Rang: 2, Merin, Loge de Hod.</i>						
<i>Compétences: Fanatisme, Furie guerrière.</i>						
<i>Équipements: aucun.</i>						
<i>Règles spéciales : Paria, Feu du Temple.</i>						

4/Temple

Trésor du Temple (Affiliation) : Vous pouvez acheter des marqueurs « Trésor » lors de la constitution de votre armée, un marqueur valant 5 PA. Au cours de la partie, vous pouvez dépenser des marqueurs (maximum 2 marqueurs à chaque utilisation) de l'une des façons suivantes. Soit pour augmenter une caractéristique d'un de vos combattants, comme s'il disposait de la compétence « Concentration/X », soit comme des PC, soit comme des Gemmes de Feu lors du lancement d'un sort. Spécial.

Serment de Kylaë (Solo) : cette capacité peut être attribuée à n'importe quel combattant non Incarné. Il acquiert la compétence « Charge bestiale ». 15 Points.

Quête d'Arcavius (Solo) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel combattant non Incarné. Si ce combattant accomplit seul un objectif du scénario (n'importe lequel), les Points de Victoire qui en résultent sont doublés. 10 Points.

Cœur pur (Solo) : cette capacité peut être attribuée à n'importe quel combattant. Il peut remplacer son score d'ATT par sa DIS pour un jet d'attaque par tour (hors Coup de maître). Les malus

éventuels s'appliquent normalement. 15 Points.

Alliance hermétique (Solo) : cette capacité peut être attribuée à n'importe quel Arcaniste. Il acquiert la maîtrise d'un élément au choix entre Lumière, Terre, Eau et Air. 10 Points.

Combattants réservés :

Frère Templier						30 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	3	4/6	4/8	4	5	
<i>Rang: 2, Merin, Temple.</i>						
<i>Compétences: Fanatisme, Furie guerrière, Dur à cuire.</i>						
<i>Équipements: aucun.</i>						

Chapitre 5 : Sortilèges et Appels

1/Sortilèges

Grimoire de Théurgie. Élément affilié/Feu

- x **Brûlure de l'acier** • 2 • Niveau 1 • un combattant ennemi • 15 cm • *Mot-clé* • La cible voit sa RES baissée de 2 points jusqu'à la Phase de résolution des effets négatifs.
- x **Cercle de protection** • X • Niveau 1 • Spécial • Spécial • *Mot-clé* • Les combattants ennemis dotés de la compétence « Effrayant/Y » ou « Mort-vivant/Y » (où Y est égal ou inférieur à 4+X, avec un minimum de X égal à 1) ne peuvent pas approcher à moins de 10 cm de l'Arcaniste ni être invoqué dans cette aire d'effet. S'ils se trouvent déjà dans cette aire d'effet au moment où le sort est activé, ils deviennent « Sonné » et devront sortir de l'aire d'effet à leur prochaine activation.
- x **Châtiment incandescent** • 3 • Niveau 1 • un combattant ami • 10 cm • *Mot-clé* • La cible occasionne une blessure supplémentaire au corps à corps pour chaque blessure qu'elle inflige (rappel : « Sonné » n'est pas une blessure).
- x **Colère du guerrier** • 3 • Niveau 2 • un combattant ami • 15 cm • *Mot-clé* • La cible gagne la compétence « Coup de maître » jusqu'à la Phase de résolution des effets positifs.
- x **Marque d'infamie** • 3 • Niveau 2 • un combattant ennemi • 30 cm • *Mot-clé* • Le combattant adverse sera considéré comme ayant une INI de 0 la prochaine fois qu'il sera la cible d'une Action « Tir » ou « Tir précis ».
- x **Précipitation fatale** • 4 • Niveau 2 • le Commandeur adverse • 30 cm • *Mot-clé* • L'adversaire devra obligatoirement jouer la carte suivante de sa séquence d'activation lorsqu'il reprendra la main. Il ne pourra pas passer la main ni utiliser une Tactique .
- x **Dévotion guerrière** • X • Niveau 3 • un combattant ami • 10 cm • *Mot-clé* • La cible gagne la compétence « Tueur né ». X est égal au rang de la cible +1 (+2 si c'est un Incarné).
- x **Éclat de Lahn** • 4 • Niveau 3 • Spécial • Spécial • *Mot-clé* • Tous les combattants situés, même partiellement, à 50 cm ou

moins de l'Arcaniste sont « Sonné ». Les combattants affectés ne peuvent plus effectuer les Actions suivantes : « Charge », « Tir », Tir précis » et « Tir d'artillerie », à moins d'être doté de la compétence « Conscience ». Ce sort ne fonctionne pas contre les combattants issus de la Voie de la Lumière.

2/Miracles

Monothéisme (Merin). Hostilité/Arh Tolth

- x **Grâce de l'Inquisition** • X • Niveau 1 • un combattant ami • *Mot-clé* • La cible ignorera le prochain jet de tir ou d'attaque réussi contre elle. Ce miracle ne peut pas cibler un combattant ami dont le rang porte la mention « Loge de Hod ».
- x **Justice de Merin** • X • Niveau 1 • un combattant ennemi • *Mot-clé* • La cible subit les mêmes malus de blessure que le Prêtre jusqu'à la Phase de résolution des effets négatifs. Si le Prêtre vient à être tué, ce miracle prend fin.
- x **Onde de ferveur** • 3 • Niveau 1 • Spécial • *Mot-clé* • Tous les combattants adverses situés, même partiellement, à 5 cm ou moins du Prêtre subissent un malus de -1 en INI, ATT, DEF et DIS jusqu'à la Phase de résolutions des effets négatifs.
- x **Bras vengeur de Merin** • X • Niveau 1 • un combattant ami • *Mot-clé* • La cible considère les « 1 » comme étant égaux à « 6 » sur se jets d'attaque lors de la prochaine Phase de combat. Ce miracle ne fonctionne pas contre les « Armures sacrées » ou tout effet de jeu similaire.
- x **Égide de Merin** • 3 • Niveau 2 • Spécial • *Mot-clé* • Aucun tir ne peut partir, traverser ou parvenir dans un rayon de 10 cm autour du Prêtre. Un combattant partiellement situé dans cette zone peut être la cible d'un tir tant que celui-ci ne passe pas à travers la zone.
- x **Brûlure des infidèles** • X • Niveau 2 • un combattant ennemi • *Mot-clé* • La cible perd X/3, arrondi à l'inférieur, PV. Ce miracle ne peut cibler un combattant doté de la compétence « Fanatisme ».
- x **Vengeance du Temple** • 4 • Niveau 2 • Spécial • *Mot-clé* • Tous les combattants amis situés, même partiellement, à 15 cm ou moins du Prêtre acquièrent la compétence « Acharné ». Ce miracle est sans effet sur les combattants amis dont le rang porte la mention Inquisition.

- x **Messenger divin • X • Niveau 2 • un combattant ami • Mot-clé •** Placez X marqueur(s) à côté de la cible. Ces marqueurs peuvent être utilisé par vos Prêtres au contact de la cible comme des points de FT. Ce miracle perdure d'un tour sur l'autre tant que la cible a des marqueurs. Un Prêtre adverse doté de la règle spéciale « Iconoclaste » peut également utiliser ces marqueurs s'il est au contact de la cible.
- x **Aura de sévérité • X • Niveau 3 • Spécial • Mot-clé •** Tous les combattants adverses situés, même partiellement, à 15 cm ou moins du Prêtre doivent passer un test de DIS de difficulté égale à $X*2$ ou perdre 1 PV.
- x **Excommunication • X • Niveau 3 • un combattant ennemi • Mot-clé •** la cible disparaît temporairement du terrain. Marquez l'endroit où elle a disparu, elle réapparaîtra à cet endroit au début du prochain tour. Elle pourra alors être activée normalement. Si elle réapparaît au contact d'un adversaire, elle est considérée comme engagée (avec un éventuel test de Peur le cas échéant). X est égal à la Taille de la cible multiplié par son Rang. Un Incarné ne peut pas être la cible de ce miracle.