

Les Studios du



Dragon Rose

LE LION

LIVRET D'ARMEE POUR MON CON'F

PAR BERF ET JUGGER

Sommaire

Chapitre 1 : Univers.....	3
Chapitre 2 : Règles spéciales.....	4
1/Règles spéciales.....	4
2/Équipements.....	4
3/Artefacts.....	4
4/Tactiques du Lion.....	5
5/Récupération mystique.....	5
Chapitre 3 : Les Combattants.....	6
1/Les combattants de Rang 1.....	6
2/Les combattants de Rang 2.....	6
3/Les combattants Mystiques.....	6
4/Les incarnés.....	7
Chapitre 4 : Affiliations.....	9
1/Baronnie Royale.....	9
2/Baronnie Frontalière.....	9
3/Baronnie Vassale.....	9
Chapitre 5 : Sortilèges et Appels.....	10
1/Sortilèges.....	10
2/Miracles.....	10

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

L'Amarante : les combattants dotés de cette capacité ne peuvent jamais bénéficier d'un quelconque avantage ou bonus induit par la compétence « Commandement » d'un combattant de leur camp. De plus, ils augmentent de 1 leurs caractéristiques d'INI, ATT et DEF lorsqu'ils participent à un combat multiple dans lequel ils sont en infériorité numérique.

Conteurs de Légende : un Incarné ami peut relancer un jet d'INI, ATT, DEF, TIR, COU ou DIS, une fois par tour, s'il se trouve à 10 cm ou moins d'un combattant doté de cette capacité.

Sororité d'Azël : les Valkyries amies situées à 20 cm ou moins d'un combattant doté de cette capacité gagnent la compétence « Acharné ». De plus, un combattant doté de cette capacité peut, à son activation, convertir tout ou partie de ses points de FT en un nombre égal de points de FOR, attribuables à lui-même ou aux Valkyries amies présentes à 20 cm ou moins de lui.

Messager de la Chimère : les combattants dotés de cette capacité peuvent, au moment de leur activation, dépenser une gemme de Lumière pour acquérir une Arme sacrée ou une Armure sacrée.

2/Équipements

Arc : Arme de tir. Portée maximale : 60 cm. Force : 4.

Arc d'Icquor : Arme de tir. Portée maximale : 60 cm. Force : 5. Le malus de portée est de -1 par tranche complète de 20 cm (au lieu de 10) qui le sépare de sa cible.

Pistolet : Arme de tir. Portée maximale : 20 cm. Force : 6. Tir d'assaut.

Dague : Arme de tir. Portée maximale : 20 cm. Force : 3. Tir d'assaut.

Arme sacrée : une Arme sacrée permet à son utilisateur de considérer les 1 comme des 6 sur ses jets d'ATT.

Armure sacrée : un combattant qui attaque le porteur d'une armure sacrée considère les 6 comme des 1 sur ses jets d'ATT même si celui-ci possède une arme sacrée.

Epée de Llyr : l'Epée de Llyr est une Arme sacrée. De plus, un combattant blessé par cette arme ne peut plus être soigné d'aucune façon jusqu'à la fin de la partie.

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

Lance de cavalerie : un combattant doté d'une lance de cavalerie bénéficie d'un bonus de +4 en FOR lors du premier combat après qu'il ait effectué avec succès une action de « Charge ».

Faucon : un combattant doté d'un faucon peut, à la fin de son activation, désigner un combattant ennemi situé à 20 cm ou moins de lui. L'ennemi désigné subit alors un malus de -1 sur ses tests d'ATT, de DEF et de tir.

Silentz : Silentz est considéré comme une arme de tir, normal. Portée : 60 cm. Force : 6. Tir d'assaut. De plus, aucun jet de répartition n'est requis lorsque Silentz est utilisé pour tirer dans une mêlée, la cible désignée est automatiquement touchée.

Bonté : un combattant doté de *Bonté* peut utiliser sa compétence *Soin/X* même s'il n'est pas libre et sur n'importe quel combattant ami situé à 10 cm ou moins.

Cape de dissimulation : un combattant équipé de la Cape de dissimulation peut entreprendre des actions de Tir ou de Tir précis sans perdre le bénéfice de la compétence Éclaireur.

3/Artefacts

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

Orbe de puissance : un mystique doté de cette artefact gagne 2 gemmes supplémentaire lors de la phase de récupération. 15 points.

Armure d'Allmoon : un combattant doté de cette armure n'est pas considéré comme présent dans la mêlée pour ce qui est du calcul du nombre de dés de combat de son/ses adversaire(s). 15 points.

Robes célestes : un combattant doté de cet artefact peut dépenser des gemmes de Mana pour activer différents effets (mais un seul effet par tour). Une gemme de Lumière dépensée avant la phase de combat permet d'aveugler un ennemi en contact, ce dernier ne peut alors pas attaquer le porteur jusqu'à la fin du tour. Une gemme d'Eau dépensée lors de la résolution des effets positifs permet au porteur de regagner 1 PV. Une gemme d'Air dépensée lors de l'activation du porteur lui confère « Instinct de survie/5 ». 20 points.

Torque des Lahnars : un combattant doté de cet artefact gagne un bonus en FOR égal à la différence

entre son COU et celui de ses adversaires lors des corps à corps. Si la différence est égale à 0 ou moins, le bonus est de 1. 10 points.

Pavois des Baronnie : un combattant doté de cet artefact débute la partie avec 1 PV supplémentaire. De plus, il acquiert la compétence « Instinct de Survie/5 ». 15 points.

4/Tactiques du Lion

Assaut héroïque • 2 • *Que trépassé si je faiblis* • Vous pouvez jouer cette tactique au moment de résoudre une Charge ou un Engagement avec une carte. La puissance des combattants du groupe augmente de 1, de plus les combats issus de ces mouvements seront automatiquement résolus en premier ce tour (dans l'ordre de préférence du joueur Lion), sans tenir compte du dominant.

Ultime rempart • 2 • *Tout est perdu, fors l'honneur* • Vous pouvez jouer cette tactique au moment où vous commencez votre premier tour de parole dans un tour. Cette tactique ne peut être utilisée que si vous avez perdu 50% ou plus des combattants de votre armée. Tous les combattants du Lion peuvent avoir recours à la défense soutenue même s'ils ont placé plus de dés en attaque qu'en défense.

5/Récupération mystique

Suivant les résultats indiqués par les dés lors de la récupération des gemmes les magiciens du Lion peuvent récupérer des gemmes supplémentaires. Voici les différentes combinaisons qui permettent de récupérer des gemmes supplémentaires. Un magicien ne peut bénéficier que des effets d'une seule combinaison maximum par tour.

- **Suite** : les résultats de 2 des dés de récupération sont différents d'un seul point, le magicien récupère 1 gemme supplémentaire.
- **Double** : les résultats de 2 des dés de récupération sont identiques, le magicien récupère 2 gemmes supplémentaires.
- **Suite Hermétique** : les résultats des 3 dés de récupération se suivent, le magicien récupère 3 gemmes supplémentaires.
- **Triple** : les résultats des 3 dés de récupération sont identiques, le magicien récupère 5 gemmes supplémentaires.

Chapitre 3 : Les Combattants

1/Les combattants de Rang 1

Garde d'Alahan 10 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	2	3/4	2/6	4	2	
<i>Rang:</i> 1, Lion. <i>Compétences:</i> Bravoure. <i>Équipements:</i> Aucun.						

Lancier d'Alahan 10 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	2	3/3	3/6	4	2	
<i>Rang:</i> 1, Lion. <i>Compétences:</i> Bravoure. <i>Équipements:</i> Lance.						

Archer 15 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	2	3/4	2/6	4	2	
<i>Rang:</i> 1, Lion. <i>Compétences:</i> Bravoure. <i>Équipements:</i> Aucun.						

Vétéran 15 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	3	3/4	3/6	4	3	
<i>Rang:</i> 1, Lion. <i>Compétences:</i> Bravoure, Instinct de Survie/6. <i>Équipements:</i> Aucun.						

Joueur d'épées 20 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	3	4/5	3/6	4	2	
<i>Rang:</i> 1, Lion. <i>Compétences:</i> Bravoure, Feinte. <i>Équipements:</i> Aucun.						

Faucheur 20 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	2	3/4	2/6	4	2	
<i>Rang:</i> 1, Lion. <i>Compétences:</i> Bravoure, Éclaireur, Tireur/4. <i>Équipements:</i> Pistolet (6/20).						

2/Les combattants de Rang 2

Paladin 25 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	3	4/6	4/7	5	3	
<i>Rang:</i> 2, Lion. <i>Compétences:</i> Bravoure, Soins/1. <i>Équipements:</i> Arme Sacrée.						

Chevalier 75 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
20	4	6/7	5/10	7	4	
<i>Rang:</i> 2, Lion, Cavalerie. <i>Compétences:</i> Juste, Destrier, Charge Bestiale, Coup de Maître. <i>Équipements:</i> Lance de Cavalerie.						

Paladin de l'Amarante 30 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	3	4/6	3/6	6	2	
<i>Rang:</i> 2, Lion. <i>Compétences:</i> Bravoure, Tireur/3, Enchaînement, Implacable/1. <i>Équipements:</i> Pistolet (6/20). <i>Règles Spéciales :</i> L'Amarante.						

3/Les combattants Mystiques

Barde 30 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	4	4/3	5/3	5	3	
<i>Rang:</i> 1, Lion. <i>Compétences:</i> Bravoure, Tireur/4, Guerrier-Mage de la Lumière/1, Tir Instinctif. <i>Équipements:</i> Dague(3/20). <i>Règles Spéciales :</i> Conteur de Légendes.						

Agent de la Chimère						35 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	4	5/5	4/6	6	3	
<i>Rang:</i> 1, Lion. <i>Compétences:</i> Bravoure, Guerrier-Mage de la Lumière/1, Contre-Attaque. <i>Équipements:</i> Aucun. <i>Règles Spéciales :</i> Messenger de la Chimère.						

Pythie d'Azël						35 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	4	5/5	4/5	5	4	
<i>Rang:</i> 1, Lion. <i>Compétences:</i> Bravoure, Acharné Moine-Guerrier/1. <i>Équipements:</i> Aucun. <i>Règles Spéciales :</i> Sororité d'Azël.						

Barde à Cheval						70 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
20	4	5/5	5/7	6	4	
<i>Rang:</i> 2, Lion, Cavalerie. <i>Compétences:</i> Bravoure, Guerrier-Mage de la Lumière/1, Destrier. <i>Équipements:</i> Aucun. <i>Règles Spéciales :</i> Conteur de Légendes.						

4/ Les incarnés

Agonn						35 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	4	5/5	4/7	6	3	
<i>Rang:</i> 1, Lion, Incarné. <i>Compétences:</i> Bravoure, Commandement. <i>Équipements:</i> Aucun.						

Agonn II						60 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	4	6/7	5/8	6	4	
<i>Rang:</i> 1, Lion, Incarné. <i>Compétences:</i> Bravoure, Commandement, Bretteur. <i>Équipements:</i> Aucun.						

Alahel						65 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
12,5	4	5/5	5/5	6	4	
<i>Rang:</i> 1, Lion, Incarné. <i>Compétences:</i> Bravoure, Ambidextre, Tireur/5. <i>Équipements:</i> Arc (4/60).						

Aldenyss						70 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
12,5	5	5/5	6/5	6	3	
<i>Rang:</i> 1, Lion, Incarné. <i>Compétences:</i> Bravoure, Harcèlement, Conscience, Tireur/4. <i>Équipements:</i> Silentz (6/60), Faucon.						

Arakan						80 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	6	7/6	6/6	7	4	
<i>Rang:</i> 1, Lion, Incarné. <i>Compétences:</i> Bravoure, Assassin, Harcèlement, Éclaireur, Tireur/6. <i>Équipements:</i> Pistolet (6/20), Cape de dissimulation.						

Danil						85 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	5	6/7	5/8	8	5	
<i>Rang:</i> 2, Lion, Incarné. <i>Compétences:</i> Bravoure, Soins/2, Implacable/2. <i>Équipements:</i> Bonté.						

Lionne Rousse						80 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	5	6/7	5/8	8	4	
<i>Rang:</i> 2, Lion, Incarné. <i>Compétences:</i> Bravoure, Éclaireur, Cri de Guerre/5. <i>Équipements:</i> Arme sacrée.						

Lionne Rousse II						110 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	6	7/7	6/9	9	5	
<i>Rang:</i> 2, Lion, Incarné. <i>Compétences:</i> Juste, Éclaireur, Commandement. <i>Équipements:</i> Épée de Llyr.						

Lionne Rousse II (à cheval)						150 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
20	6	7/8	6/10	9	5	
<i>Rang:</i> 2, Lion, Incarné, Cavalerie. <i>Compétences:</i> Juste, Commandement, Destrier, Charge Bestiale. <i>Équipements:</i> Épée de Llyr.						

Dragan						175 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
20	5	7/9	7/10	9	7	
<i>Rang:</i> 2, Lion, Incarné, Cavalerie. <i>Compétences:</i> Juste, Commandement, Destrier, Charge Bestiale. <i>Équipements:</i> Lance de Cavalerie.						

Sardar						40 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	4	2/3	2/5	6	4	
<i>Rang:</i> 1, Lion, Incarné. <i>Compétences:</i> Bravoure, Magicien de la Lumière/2. <i>Sortilège réservé :</i> Aura de lumière • 2 • Réservé • Un combattant Lion Allié • 5 cm • <i>Fiat Lux !</i> • La cible bénéficie d'un bonus de +1 en FOR, RES et COU jusqu'à la fin de la partie. Un même combattant ne peut être la cible de ce sortilège qu'une fois par partie.						

Sardar II						80 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	4	3/4	3/7	7	5	
<i>Rang:</i> 2, Lion, Incarné. <i>Compétences:</i> Bravoure, Magicien de la Lumière et de la Terre/3, Commandement. <i>Sortilège réservé :</i> Art du Diplomate • 3 • Réservé • Le commandeur adverse • 10 cm • <i>Divide et Impera</i> • L'armée du lanceur gagne 1 PC et l'armée adverse perd 1 PC.						

Migaïl						50 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	4	2/3	4/4	6	3	
<i>Rang:</i> 1, Lion, Incarné. <i>Compétences:</i> Bravoure, Magicien de la Lumière et de l'Eau/3. <i>Sortilège réservé :</i> Égide élémentaire • X • Réservé • Spécial • Spécial • Mot-clé • Ce sort peut être lancé à la place d'une tentative de contre. Les conditions de la tentative de contre doivent être respectées et le contre est réalisé normalement suite au lancement de ce sortilège. Si le joueur lion parvient à contrer le sort adverse avec Migaïl, il peut rediriger le sortilège adverse comme s'il l'avait lancé lui-même.						

Méliador						80 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	5	3/3	3/5	8	5	
<i>Rang:</i> 1, Lion, Incarné. <i>Compétences:</i> Juste, Magicien de la Lumière et de l'Air/3, Éclaireur. <i>Sortilège réservé :</i> ? • ? • Réservé • ? • ? • <i>Mot-Clé</i> • ?						

Misan						30 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	4	2/3	2/3	6	6	
<i>Rang:</i> 1, Lion, Incarné. <i>Compétences:</i> Bravoure, Fidèle/2. <i>Miracle réservé :</i> Intuition Salulaire • 2 • Réservé • Un croyant ami • <i>Sors Salutis</i> • Jusqu'à la fin du tour la cible effectue ses tests de DEF avec 2 dés. Le meilleur résultat est retenu.						

Misan II						45 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	4	2/3	3/4	6	6	
<i>Rang:</i> 1, Lion, Incarné. <i>Compétences:</i> Bravoure, Fidèle/2, Conscience. <i>Miracle réservé :</i> Intuition Salulaire • 2 • Réservé • Un croyant ami • <i>Sors Salutis</i> • Jusqu'à la fin du tour la cible effectue ses tests de DEF avec 2 dés. Le meilleur résultat est retenu.						

Chapitre 4 : Affiliations

1/Baronnie Royale

Opération secrète (Affiliation): A chaque tour, le joueur adverse révèle la première carte de sa pile juste après la phase de formation de la pile d'activation. 15 points.

Sang Royal (Solo): Cette capacité doit être attribuée à un incarné. IL acquiert la compétence « commandement ». S'il possède déjà cette compétence il bénéficie d'un bonus de +1 en DIS. 10 points.

Lion des Brumes (Solo): Cette capacité peut être attribuées à un incarné. Il acquiert Éclaireur. 5 points.

Intrépidité (Solo): Un combattant doté de ce solo est soigné d'une blessure à chaque fois qu'il élimine un combattant adverse suite à un combat. 15 Points.

Combattants réservés :

Garde Royal						40 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	4	5/7	4/8	6	4	
<i>Rang:</i> 2, Lion, Baronnie Royale.						
<i>Compétences:</i> Juste, Fanatisme, Dur-à-Cuire.						
<i>Équipements:</i> Arme Sacrée, Armure Sacrée.						

2/Baronnie Frontalière

Défenseurs (Affiliation): Les malus de blessures n'affectent pas la DEF des combattants affiliés. 15 points par tranches (même incomplète) de 200 points d'armée.

Fureur de l'Ephren (Solo): Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel combattant non-incarné. Il gagne la compétence « Furie Guerrière ». 15 points.

Vétéran de Kaïber (Solo): cette capacité peut être attribuée seulement à des combattants de rang 1. Ils acquièrent la compétence « Acharné ». 15 points.

Terre des Héros (Solo): Cette capacité peut être attribué à n'importe quel combattant non mystique. Il acquiert au choix l'équipement « Arme Sacrée » ou l'équipement « Armure Sacrée ». 20 points.

Incorruptible (Solo): les combattant doté de ce solo acquiert la compétence « Insensible/1 ». 10 points.

Combattants réservés :

Paladin de Doriman						35 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	4	4/7	4/7	5	3	
<i>Rang:</i> 2, Lion, Baronnie Frontalière.						
<i>Compétences:</i> Bravoure, Coup de Maître.						
<i>Équipements:</i> Arme Sacrée.						
Vengeur						40 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	4	5/5	4/4	5	3	
<i>Rang:</i> 2, Lion, Baronnie Frontalière.						
<i>Compétences:</i> Bravoure, Assassin, Tireur/4.						
<i>Équipements:</i> Pistolet (6/20).						

3/Baronnie Vassale

Chasseur (Affiliation): Le joueur lance 1 dé supplémentaire pendant la phase de récupération mystique pour ses magiciens. 5 points par Magicien de l'armée.

Tour d'Ivoire (Solo): Cette capacité peut-être attribuée à un magicien. Il acquiert la maîtrise d'un élément au choix entre Air, Terre, Feu et Eau. 10 points.

Tacticien (Solo): Cette capacité peut être à un incarné. Si cet incarné est le commandeur alors le coût des tactiques du livre de règles est diminué de 1 PC. Le coût minimum d'une tactique ne peut être inférieure à 1. 15 points.

Héritier de la Chimère (Solo): Cette capacité peut être attribuée à un magicien non incarné. Son niveau mystique augmente de 1 point. 15 points.

Aura gelée (Solo): Cette capacité peut être attribuée à un combattant non mystique. Il acquiert la compétence « Instinct de Survie/5 ». S'il possède déjà cette compétence il diminue son niveau de 1 point. 15 points.

Combattants réservés :

Fauconnier						20 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	4	4/3	4/3	5	3	
<i>Rang:</i> 2, Lion, Baronnie Vassale.						
<i>Compétences:</i> Bravoure, Harcèlement, Conscience, Tireur/3.						
<i>Équipements:</i> Faucon, Pistolet (6/20).						
Maître Archer						20 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	3	2/3	3/4	4	2	
<i>Rang:</i> 2, Lion, Baronnie Vassale.						
<i>Compétences:</i> Bravoure, Tireur/3, Tir Rapide.						
<i>Équipements:</i> Arc d'Icquor (5/60).						

Chapitre 5 : Sortilèges et Appels

1/Sortilèges

- x **Invocation d'Étincellant** • 4 • Niveau 1 • spécial • 10 cm • *Mot-Clé* • Déployez un Étincellant à portée du sortilège. Cet Étincellant ne peut être déployé au contact d'un ennemi, et il sera activé à partir du prochain tour en même temps que le magicien.
- x **Force de la vertu** • 2 • Niveau 1 • Un combattant allié • 10 cm • *Mot-Clé* • La cible reçoit un bonus en FOR, jusqu'à la fin du tour, égal à la moitié, arrondi au supérieur, de sa valeur de COU.
- x **Sceau de protection** • 2 • Niveau 1 • Un combattant allié • 10 cm • *Mot-Clé* • Le prochain sort ennemi lancé sur la cible n'aura aucun effet.
- x **Lueur Apaisante** • 1 • Niveau 1 • Un combattant ami • 10 cm • *Cura ut valeas !* • la cible est soignée de 1 PV.
- x **Ténacité de la Chimère** • 2 • Niveau 2 • Un combattant ami • 20 cm • *Mot-Clé* • Jusqu'à la fin du tour, la cible acquiert la compétence « Possédé ».
- x **Aura troublante** • 2 • Niveau 2 • personnel • personnel • *Mot-Clé* • Tout combattant ennemi impliqué dans la même mêlée que le Magicien subit un malus de -1 en ATT et DEF.
- x **Mot de confusion** • 3 • Niveau 2 • Le commandeur ennemi • 30 cm • *Errare humanum est* • Une fois ce sort lancé, prenez la carte sur le dessus de la séquence d'activation adverse et placez la à la fin de celle-ci.
- x **Sceau de Dellar'n** • 2 • Niveau 2 • Un combattant ami • 20 cm • *Mot-Clé* • Jusqu'à la fin du tour, lors d'un corps à corps, chaque fois que la cible subit une ou plusieurs blessures, l'adversaire qui a causé cette ou ces blessures subit en retour un dégât (1 PV).
- x **Glaive chimérique** • X • Niveau 3 • Un combattant ennemi • 20 cm • *Delenda obscuritas* • La cible subit une attaque dont le seuil de blessure est de X*3 moins RES de la cible et dont le seuil d'attaque est égal à 2D6 moins INI de la cible.
- x **Mot de pouvoir** • 3 • Niveau 3 • Un combattant ami • 10 cm • *Mot-Clé* • La

cible peut librement répartir 3 points dans ses caractéristiques d'INI, ATT, FOR, DEF ou RES. Ces bonus durent jusqu'à la fin du tour.

- x **Ange gardien** • 4 • Niveau 3 • Un combattant ami • Contact • *Expecto patronum* • La cible gagne la compétence « Régénération/5 » ainsi qu'un bonus de +2 en DEF, jusqu'à la fin du tour.
- x **Couronne de gloire** • 3 • Niveau 2 • Le commandeur ami • 20 cm • *Rex quondam* • Les combattants amis, la cible comprise, situés à 15 cm ou moins de la cible gagne +1 en FOR et COU. Si la cible dispose de la compétence *Commandement*, le bonus est de +2.

2/Miracles

- x **Vengeance d'Azël** • 3 • Niveau 1 • Un combattant allié • 10 cm • *Gloria victis !* • Lorsque la cible de ce miracle est retiré du terrain, le combattant ennemi le plus proche de la cible subit une attaque de la part de la cible. Pour cette attaque, les malus de blessures de la cible ne sont pas appliqués et la cible ne dispose que d'un seul dé. Le seuil d'attaque est résolu normalement (le combattant subissant l'attaque peut se défendre avec un seul dé). Le seuil de blessure est déterminé en remplaçant la FOR de la cible par son COU.
- x **Secours d'Elad** • 2 • Niveau 1 • Un combattant allié • Contact • *Spes salutis* • La cible gagne la compétence « Régénération/5 » jusqu'à la fin du tour.
- x **Inspiration guerrière** • 3 • Niveau 1 • Un combattant allié • 10 cm • *Ad gloriam !* • La cible acquiert la compétence « Contre-attaque » jusqu'à la fin du tour.
- x **Paix des âmes** • 4 • Niveau 2 • Le lanceur • Spécial • *Dona nobis pacem* • Au moment de la répartition des dés de combat, tout combattant ennemi impliqué dans la même mêlée que le Fidèle perd un dé de combat.
- x **Clarté purificatrice** • 3 • Niveau 2 • Un combattant allié • 20 cm • *Salva nos* • Tous les sortilèges et miracles qui affectaient la cible sont dissipés. Les marqueurs « Toxique » également.
- x **Auspice favorable** • 3 • Niveau 2 • Un Incarné ami • 20 cm • *Crede et aude* • La cible acquiert la compétence « Chance » jusqu'à la fin du tour.