

L'Armée du Griffon

Élément interdit : Ténèbres

Tactiques de combat du Griffon :

Rempart de la foi 2X PT

Cette tactique se déclare juste avant la résolution d'un combat.

Tous les Griffons fanatiques amis qui participent à ce combat devront placer tous leurs dés en défense. En contrepartie, tous leurs tests de défense sont lus une colonne plus à droite dans le TRUC.

X est égal au nombre de Griffons fanatiques amis impliqués dans le combat.

Mourir en martyr 1PT

Le griffon fanatique ciblé qui vient d'être retiré de la table lors d'un combat au corps à corps (donc avant d'éventuels mouvements de poursuite) effectue une attaque supplémentaire à l'encontre d'un adversaire au contact (cette attaque ne peut être défendue que si l'adversaire n'a pas utilisé tous ses dés de défense lors du combat en question). On considère que le griffon ciblé est blessé pour la résolution de cette attaque.

Troupes

Troupes de rang 1

Conscrit,1, Conscrit, 15PA
10 2 3/4 4/8 - 2 4 fanatisme

Musicien conscrit,1, Conscrit, 15PA
10 2 2/4 4/5 - 2 4 fanatisme, musicien

Porte-Îcône conscrit,1, Conscrit, 15PA
10 2 2/4 4/5 - 2 4 fanatisme, porte-étendard

Légionnaire du repentir, 1, Temple, 15PA
10 3 4/5 3/5 - 3 3 dur à cuir, aguerri/COU

Vétéran des croisades,1, Conscrit, 20PA
10 3 4/5 4/8 - 3 4 fanatisme, acharné

Fusilier du griffon, 1, Fusilier, 20PA
10 2 3/6 1/2 3 1 4 fanatisme, fusil 6/25

Fusilier Vétéran, 1, Armée impériale, Fusilier, 25PA
10 2 3/6 2/2 3 2 4 fanatisme, fusil 6/25, aguerri/(ATT, TIR)

Troupes de rang 2

Servant de Canon, 2, 15PA
10 2 2/3 3/4 3 3 4 fanatisme

Officier artilleur, 2, 30PA

10 3 3/4 4/5 5 4 6 fanatisme, mécanicien/3, pistolet 6/10

Canon, 30PA

poids 5, résistance 10, PS 5, personnel : 2, Rempart/5

Lors de la constitution des armées, le joueur doit choisir entre coulevrine et veuglaire

Coulevrine : 20/30, artillerie lourde

Veuglaire : 12/25, artillerie lourde/Zone (Inutilisable en portée courte). Souffle 12/25

Duelliste du griffon, 2, 20PA

10 4 5/4 5/4 - 4 5 fanatisme, contre-attaque

Sœur de l'inquisition, 2, Inquisition, 20PA

10 3 5/5 4/6 - 4 5 fanatisme, aguerri/FOR

Templier du griffon, 2, Templier, 20PA

10 3 3/5 4/9 - 3 5 fanatisme, furie guerrière, aguerri/COU

Musicien templier, 2, Templier, 25PA

10 3 3/5 4/7 - 3 5 fanatisme, furie guerrière, aguerri/COU, musicien

Porte étendard templier, 2, Templier, 25PA

10 3 3/5 4/7 - 3 5 fanatisme, furie guerrière, porte-étendard, aguerri/COU

Exécuteur du griffon, 2, Exécuteur, 20PA

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

Exécuteur de l'inquisition, 2, Inquisition, Exécuteur, 25PA

12,5 4 4/8 4/4 - 4 6 fanatisme, assassin, acharné.

Répurgateur du temple, 2, Templier, Hod, 25PA

10 4 4/6 4/6 4 4 4 fanatisme, tir d'assaut, feinte, pistolet 6/10, aguerri/COU

Frère templier, 2, Templier, Temple, 25PA

10 3 4/6 4/10 - 4 5 fanatisme, furie guerrière, aguerri/COU

Templier de l'inquisition, 2, Templier de l'Inquisition, Inquisition, 30PA

10 3 5/6 4/11 - 4 6 fanatisme, furie guerrière, aguerri/COU

Un inquisiteur du griffon bénéficie, en plus de la sienne, de la ligne de vue de tous les templiers de l'inquisition situés dans sa zone de contrôle.

Thallion du griffon, 2, Thallion, 30PA

10 4 4/6 4/7 3 6 6 fanatisme, tir d'assaut, éclaireur, féal/1. Pistolet 6/10, bretteur

Exorciste, 2, 30PA

10 3 5/7 5/9 - 6 6 fanatisme, immunité/peur, contre-attaque.

Lors de son activation, l'exorciste peut désigner un magicien ou un fidèle adverse visible situé à 20cm ou moins de l'exorciste. Celui-ci perd immédiatement 2 gemmes de mana ou 2 FT. S'il en possède moins, il les perd tous.

Sénéchal templier de Hod, 2, Templier, Hod, 35PA

10 5 5/6 5/6 4 5 6 fanatisme, enchaînement, tir d'assaut, pistolet 6/10, aguerri/ATT, COU

Chevalier templier de Hod, 2, Templier, Hod, 50PA

10 4 5/7 5/8 - 6 6 fanatisme, furie guerrière, enchaînement, aguerri/COU, ATT, FOR

Tous les templiers, situés à 10cm ou moins bénéficient de aguerri/ATT, FOR.

Gardien du temple, 2, Templier, Temple, 45PA

10 3 6/8 5/11 - 5 7 fanatisme, furie guerrière, enchaînement, aguerri/COU

Les gardiens du temple peuvent former des états-majors avec des commandants affiliés au temple, comme s'ils possédaient la compétence porte étendard ou musicien. Ils n'augmentent cependant pas le COU ou la DIS dans l'aire de commandement comme le ferait un musicien ou un porte étendard.

Garde prétorien, 2, Garde Prétorien, 45PA

10 3 6/8 5/11 - 6 8 fanatisme, brutal, coup de maître, aguerri/COU, intimidation/DEF

Les tests de dégâts bénéficiant de la compétence coup de maître bénéficient aussi des effets d'une arme sacrée.

Cavalier Thallion, 2, Thallion, 45PA

20 4 4/7 5/7 3 7 7 fanatisme, tir d'assaut, féal/1 pistolet consacré 6/15, éclaireur

Cavalier Thallion, 2, Thallion, 45PA

20 4 4/6 5/7 3 7 7 fanatisme, tir d'assaut, féal/1 pistolet 6/15, harcèlement

Cavalerie de la rédemption, 2, 75PA

17,5 3 5/8 6/14 – 6 8 aguerri/COU, fanatisme, destrier, charge bestiale, FOR en charge/+6

Solo/inquisiteur (10PA) : Réservé à la cavalerie de la rédemption non incarnée et affilié à l'inquisition. Son rang devient (2, inquisiteur, inquisition, Mystique-guerrier) avec la compétence fidèle(2/Merin)

Solo/templier (10PA) : Réservé à la cavalerie de la rédemption non incarnée et affiliée à un temple. son rang devient (2, templier, temple), avec la compétence furie guerrière.

Troupes Mystiques

Inquisiteur du griffon, 1, mystique-guerrier, 30PA

10 3 4/7 5/9 - 4 6 fanatisme, fidèle(2/Merin), aguerri/COU

Lorsqu'un inquisiteur lance un miracle, il lit son test de FOI une colonne plus à droite par inquisiteur ami présent dans sa zone de contrôle.

Chapelain templier, 1, Templier, Temple, mystique-guerrier, 35PA

10 3 4/6 4/8 - 4 5 aguerri/COU, fanatisme, furie guerrière fidèle(2/Merin)

Tous les templiers de sa zone de contrôle bénéficient de implacable/1

Magistrat du griffon, 1, mystique-guerrier, 35PA

10 4 4/6 4/5 3 4 5 fanatisme, magicien (2/feu/rédemption), tir d'assaut, pistolet 6/10, éclaireur.

Au début de chaque tour, lancez 1D6 et placez le à côté du magistrat. Ce dé pourra être utilisé comme résultat d'un (et un seul) dé pour un test de votre choix sur le point d'être effectué par un combattant ami ou ennemi situé dans la zone de contrôle du magistrat.

Chasseur de ténèbres, 1, Mystique-guerrier, Inquisition, Hod, 35PA

10 4 4/5 4/3 3 5 5 fanatisme, magicien (2/feu/exorcisme), tir d'assaut, pistolet 6/10, fléau/mystiques, aguerri/COU, intimidation/ATT

Les chasseurs de ténèbres peuvent tirer une fois supplémentaire par tour, même lorsqu'ils effectuent un tir d'assaut. Ils peuvent même effectuer deux tirs en visée par tour à condition que la cible soit la même.

Incarnés

Incarnés de rang 1

Abel, le colérique, 1, 40PA

10 4 4/7 5/7 - 4 6 fanatisme, commandement.

Châtiment (15PA) : confère le statut de mystique-guerrier ainsi que les compétences fidèle(2/Merin), aguerri/FOI(Merin) et Acharné à Abel.

Abel II, 1, 55PA

10 4 5/7 6/8 - 5 7 fanatisme, commandement, féal/1

Châtiment (15PA) : confère le statut de mystique-guerrier ainsi que les compétences fidèle(2/Merin), aguerri/FOI(Merin) et Acharné à Abel.

Incarnés de rang 2

Mirà la téméraire, 2, Templier, Temple, 65PA

10 5 6/7 5/8 4 6 5 fanatisme, furie guerrière, immunité/feu, tir d'assaut, pistolet 6/10, aguerri/COU

Hauteclaire/1 (10PA) : Confère les compétences aguerri/FOR et fléau/possédé à Mirà.

Phidias de Basarac, 2, Templier, Hod, 65PA

10 5 6/7 5/6 4 5 6 Instinct de survie, fanatisme, tir d'assaut, pistolet 6/10, aguerri/COU, ATT

Sévérien, 2, Templier, Temple, 70PA

10 4 5/8 5/9 - 5 6 fanatisme, furie guerrière, commandement, aguerri/COU

La justicière (15PA) : Confère aguerri/INI,ATT à Sévérien. Lorsqu'il est sous l'effet de la furie guerrière, Sévérien bénéficie aussi d'instinct de survie.

Kyrus, 2, Temple, 70PA

10 5 6/8 5/11 - 5 7 furie guerrière, fanatisme, cri de guerre/2, intimidation/DEF, Aguerri/COU

Vénérable Ambrosius, 2, Hod, 70PA

10 3 3/4 4/6 4 6 8 fanatisme, immunité/peur, instinct de survie, commandement, fusil 6/25

Au début de chaque tour, le vénérable Ambrosius choisit un pouvoir parmi les suivants qui s'applique à un combattant dans sa zone de galvanisation (lui-même excepté):

- chance/1
- aguerri/FOR
- aguerri/DEF

Le fusil du vénérable (20PA) : Confère un fusil 9/30 et aguerri/(FOR(tir)).

Shanys l'ombre, 2, Armée impériale, Assassin, 80PA

12,5 6 7/8 5/5 - 6 7 fanatisme, assassin, conscience, intimidation/TIR, ATT, DEF, Aguerri/COU.

Lame des damnés (15PA) : lors de son activation, Shanys choisit un des effets suivants, qui dure jusqu'à sa prochaine activation:

- aguerri/INI
- féroce

- tout combattant blessé au corps à corps par Shanys acquiert Vulnérable jusqu'à la fin de la partie.

Garell, le rédempteur, 2, Hod, 80PA

12,5 5 5/5 4/5 5 6 7 commandement, poseur de pièges, fanatisme, harcèlement, éclaireur, fusil 6/25, pistolet 6/15, aguerri/COU

Lorsqu'il tire avec son fusil, Garell bénéficie de aguerri/TIR.

Lorsqu'il tire avec son pistolet, il bénéficie de tir instinctif et tir d'assaut.

Phidias II, 2, Templier, Hod, 90PA

10 6 8/7 7/7 5 7 7 fanatisme, tir d'assaut, fléau/Aberration prime, pistolet 6/10, aguerri/(ATT,COU)

L'épée des Basarac (10PA) : l'épée des Basarac est une arme sacrée. En sa possession, Phidias devient un paladin, et peut être considéré soit comme un Griffon, soit comme un Lion. Dans ce dernier cas, Phidias n'est plus affilié à la loge de Hod, mais la baronnie Manilia.

Arkhos, 2, Templier, Temple de l'Est, 100PA

10 6 6/9 7/10 - 7 9 fanatisme, commandement, furie guerrière, aguerri/COU, bretteur

Les maîtres du temple : Lorsqu'il forme un état major, le bonus d'état major en COU/DIS n'est pas de +1, mais de +2.

Le sceau du temple (5*X PA) : Le nombre maximal de templiers par carte est augmenté de 1. Par exemple, on peut mettre 3 gardien du temple par carte (au lieu de 2). X est égal au nombre de cartes de templiers présents dans la liste d'armée, et comptant le maximum de combattants qu'elle peut représenter. Le sceau du temple est réservé aux chefs des 4 Temples cardinaux, et ne peut être utilisé que dans une armée affiliée à un de ces temples.

Klayne, 2, Inquisition, Templier de l'inquisition, 120PA

10 5 8/9 7/11 - 7 9 arme sacrée, fanatisme, furie guerrière, féal/2, commandement, aguerri/COU

Un inquisiteur du griffon bénéficie, en plus de la sienne, de la ligne de vue de tous les templiers de l'inquisition situés dans sa zone de contrôle.

Diacre Tibérius, 2, Inquisition, Garde prétorien, 145PA

10 5 9/9 8/12 - 8 10 fanatisme, hypérien, brutal, féal/2, Ennemi personnel/Velkanos, implacable/2, intimidation/DEF

Tous les griffons amis à 20cm bénéficient d'immunité/peur. Les tests de dégâts bénéficiant de la compétence coup de maître bénéficient aussi des effets d'une arme sacrée.

Armure suprême du griffon (Spécial) : Réservée à Tibérius et à Proteüs. Confère intimidation/ATT, FOR, TIR, FOR(tir) Son coût est de (DEF+RES)*2 PA, arrondi au multiple de 5 supérieur.

Épée d'alliance (20PA) : Confère aguerri/ATT, FOR.

Thurbard, 2, Templier, Temple du Nord, 115PA

10 5 7/9 8/12 - 8 10 fanatisme, aguerri/COU, furie guerrière, commandement

Le sceau du temple (5*X PA) : Le nombre maximal de templiers par carte est augmenté de 1. Par exemple, on peut mettre 3

Tunique de feu (15 PA) : Confère possédé et implacable/1

Anneau des glaces (15 PA) : Confère immunité/malus de charge et immunité/peur
Lorsqu'il est équipé de ces deux artefacts, Thurbard augmente sa valeur d'implacable de 1 point et bénéficie de +1 en COU/DIS.

Thurbard, 2, Templier, Temple du Nord, 175PA

17,5 5 7/9 8/14 – 8 10 Fanatisme, aguerri/COU, furie guerrière, destrier, charge bestiale, commandement, FOR en charge/+6

Le sceau du temple (5*X PA) : Le nombre maximal de templiers par carte est augmenté de 1. Par exemple, on peut mettre 3

Tunique de feu (15 PA) : Confère possédé et implacable/1

Anneau des glaces (15 PA) : Confère immunité/malus de charge et immunité/peur
Lorsqu'il est équipé de ces deux artefacts, Thurbard augmente sa valeur d'implacable de 1 point et bénéficie de +1 en COU/DIS.

Incarnés de rang 3

L'exécuteur, 3, Exécuteur, 275PA

15 12 13/9 11/7 - 9 11 fanatisme, assassin, rapidité, aguerri/(COU,INI), Intimidation/MOU, éclaireur

Alliance mortuaire (10PA) : confère Ennemi personnel/X à l'exécuteur, où X est le commandeur de l'armée adverse. Ce commandeur ne bénéficie pas de ennemi personnel/l'exécuteur. A chaque fois qu'un nouveau commandeur adverse est désigné, le porteur de l'alliance mortuaire acquiert ennemi personnel/X, où X est le nouveau commandeur adverse.

Bague de rédemption (25PA) : les tests de dégâts bénéficiant de la compétence assassin infligent 2 dégâts supplémentaire.

Masque des hautes oeuvres (20PA) : La distance de détection de l'exécuteur devient 5cm, et la compétence conscience de ses adversaires est ignorée le concernant (que ce soit pour le détecter ou disposer d'une ligne de vue sur lui). De plus, s'il n'effectue aucune autre action qu'un déplacement pendant son activation, et qu'il la termine à plus de 5cm de tout adversaire, il redevient caché.

Incarnés Mystiques de rang 1

Caïrn l'apôtre, 1, Inquisition, 35PA

10 3 3/5 4/7 - 3 6 fanatisme, magicien (3/feu/théurgie)

La prêtresse de fer, 1, 40PA

10 3 3/3 4/8 - 4 7 fanatisme fidèle(3/Merin)

Saphon le prêcheur, 1, Inquisition, mystique-guerrier 60PA

10 4 4/6 5/5 4 5 7 fanatisme, fidèle(2/Merin), harcèlement, fusil 6/25, Ennemi Personnel/Mirà

L'étendard des purifiés (rang*10 PA) : Tous les griffons présents dans sa zone de contrôle augmentent de 1 le COU de Saphon (MAX +5). Saphon bénéficie de PEU = COU-2.

Main de Merin 2FT

Niveau : 2, aire d'effet : Saphon, portée : personnel, durée : 1 tour

Saphon bénéficie de +1 en TIR et son arme à distance devient sacrée.

La prêtresse de fer II, 1, 60PA

10 3 3/4 4/8 - 5 7 fanatisme, fidèle(4/Merin), armure sacrée, commandement

Incarnés Mystiques de rang 2

Caïrn II, 2, Inquisition, 65PA

10 3 3/5 4/7 - 4 7 fanatisme, magicien (4/feu, air/théurgie, rédemption)

Miséricorde (Mirà II), 2, Mystique-guerrier Templier. Hod, 85PA

10 6 6/7 6/6 4 7 5 furie guerrière, immunité/peur, feu, fidèle(3/Merin), fusil 8/20, Ennemi Personnel/Saphon, le purificateur

Épée de l'ange vengeur 3FT

Niveau : 2, aire d'effet : Miséricorde, portée : personnel, durée : 1 tour
Ce miracle ne peut être lancé sur Miséricorde que si elle porte Hauteclaire/2. Miséricorde bénéficie de intimidation/DEF, et ses coups de maîtres infligent 1 dégât supplémentaire.
Hauteclaire/2 (30PA) : Confère aguerri/FOR et fléau/possédé à Miséricorde.
Tous les croyants griffons amis situés dans sa zone de contrôle bénéficient de aguerri/FOR.
Une fois par partie, Miséricorde peut, lors de son activation (action *libre*) être soignée de 2PV.
Une fois par partie, Miséricorde peut, lors de son activation (action *libre*) infliger un test de dégât de FOR 6 à tous les combattants présents dans sa zone de contrôle. Ce test de dégât est provoqué par du feu.
Ces deux capacités ne peuvent pas être utilisées lors d'une même partie.
Haute claire/2 ne compte pas dans le maximum d'artefacts que peut prendre Miséricorde.

Melkion le flamboyant, 2, 90PA

10 6 4/6 5/11 - 6 8 fanatisme, magicien (5/feu/lumière/théurgie/hermétisme)

Le phénix (15PA) : Le niveau des sorts de feu qu'il apprend est diminué de 1 (MIN 1).

Armure du griffon (Spécial) : Confère intimidation/ATT. Son coût est de DEF+RES PA, arrondi au multiple de 5 supérieur.

Ange de feu rang*3/feu

Niveau : rang*2, aire d'effet : zone de contrôle, portée : personnel, durée : 1 tour, fréquence : 1
Tous les combattants du Griffon amis dans l'aire d'effet bénéficient d'un dé d'attaque supplémentaire au corps à corps. Lors de la résolution des effets négatifs, tous ceux parmi les bénéficiaires qui n'ont pas infligé au moins 1 dégât au corps à corps ce tour-ci perdent 1PV.

Saphon, le purificateur (II), 2, Inquisition, Mystique-guerrier, 110PA

10 5 5/6 6/6 5 6 8 fanatisme, fidèle(4/Merin), harcèlement, fusil 6/25, Ennemi

Personnel/Miséricorde, aguerri/TIR, autorité

Absolution (20PA) : Confère Fusil (10/30).

Eschélius le fervent, 2, Inquisition, Armée Impériale, Inquisiteur, Mystique-guerrier 130PA

10 5 7/8 7/10 - 7 9 autorité, commandement, fanatisme, fidèle(4/Merin), piété/4

Lorsqu'un inquisiteur lance un miracle, il lit son test de FOI une colonne plus à droite par inquisiteur ami présent dans sa zone de contrôle.

La lame du jugement dernier (20PA) : Eschélius a une litanie personnelle d'une capacité de FOI*2. Il récupère la moitié (arrondie à l'inférieur), des points de foi qu'il dépense pour payer le coût de base des miracles liés au culte de Merin qu'il lance avec succès : cette récupération a lieu juste après l'appel du miracle.

Le heaume d'ardeur (15PA) : Confère immunité/peur, cri de ralliement et +1 en DIS, COU.

Sered, commandeur templier, 2, Mystique-guerrier, Templier, Temple du Sud, 135PA

10 5 6/9 6/11 - 8 8 fanatisme, commandement, furie guerrière, fidèle(4/Merin),

aguerri/FOI(Merin), Ennemi Personnel/Sasia Samaris, aguerri/COU

Les maîtres du temple : Lorsqu'il forme un état major, le bonus d'état major en COU/DIS n'est pas de +1, mais de +2.

L'emblème de la félicité (5PA) : Au moment de calculer sa récupération de FT, il choisit s'il la calcule normalement ou comme s'il possédait la compétence iconoclaste.

Le pilier de sévérité (15PA) : Confère Aguerri/FOR. Au moment de calculer la récupération de FT, calculez le nombre de combattants que Sered a éliminé au corps à corps ou par le biais d'un miracle du culte de Merin ce tour-ci. Pour chacun de ces combattants, la FOR de Sered est augmentée de 1 point jusqu'à la fin de la partie.

Serment du condamné X

Niveau : 4, aire d'effet : X*5cm de rayon, portée : personnel, durée : instantané.

Ce miracle doit être lancé au moment où un test de dégât inflige au moins 1 dégât à Sered. Tous les combattants adverses situés dans l'aire d'effet subissent un test de dégât de FOR égale à celle que vient de subir Sered.

Incarnés Mystiques de rang 3

Cardinal Aerth, 3, Impériale, 175PA

10 5 5/6 6/9 5 9 11 fanatisme, immunité/peur, commandement, fidèle(7/Merin), contre-attaque, fusil 6/25

Le jugement d'Aerth (35) : Aerth peut appeler des miracles et effectuer des tirs lors d'une même activation. Il acquiert tir instinctif et son fusil devient 8(sacré)/30.

Armure d'Arcavius (Relique) (20) :

Émanation : armure sacrée. Aerth bénéficie de aguerri/FOI(Merin)

Prodige (1) : l'appel de miracles issus du culte de Merin devient une action spéciale libre pour Aerth.

Oeil de Merin 3FT

niveau : 2, aire d'effet : un griffon fanatique ami, portée : contrôle, durée : 1 tour

La cible bénéficie de chance/3. Réserve au Cardinal Aerth.

Cardinal Aerth sur destrier, 3, Impériale, 220PA

20 5 5/6 6/11 5 9 11 fanatisme, immunité/peur, destrier, contre-attaque, commandement, fidèle(7/Merin), fusil 6/25

Le jugement d'Aerth (35) : Aerth peut appeler des miracles et effectuer des tirs lors d'une même activation. Il acquiert tir instinctif et son fusil devient 8(sacré)/30.

Armure d'Arcavius (Relique) (20) :

Émanation : armure sacrée. Aerth bénéficie de aguerri/FOI(Merin)

Prodige (1) : l'appel de miracles issus du culte de Merin devient une action spéciale libre pour Aerth.

Oeil de Merin 3FT

niveau : 2, aire d'effet : un griffon fanatique ami, portée : contrôle, durée : 1 tour

La cible bénéficie de chance/3. Réserve au Cardinal Aerth.

Croisades

Armée impériale

Croisade/Discipline de Fer (10/15/20/25/30) : Pour tous ses tests de COU, un combattant peut utiliser sa caractéristique de DIS au lieu du COU.

Croisade/Armée de Djaran (0) : Une armée Impériale peut avoir comme alliés jusqu'à 33% (en valeur) de combattants du Dragon et 33% (en valeur) de combattants du Lion. Cette alliance remplace alors la règle normale.

Solo/Distinction honorifique (15) : Confère Aguerri/X ou X est au choix : INI, ATT, DEF.

Solo/Tireur émérite (10) : Confère Aguerri/TIR ou aguerri/FOR(tir) si un bénéficiaire dispose déjà de aguerri/TIR. Si une carte de Fusilier Vétéran est doté de ce solo, il confère en plus la compétence Tir instinctif.

Solo/Officier Impérial (5) : Réserve aux Gardes Prétorien. Tous les combattants affiliés à 10cm autour de lui bénéficient de aguerri/(COU, DIS).

Inquisition

Croisade/Saints guerriers (15/25/30/40/45) : Confère Possédé. Ceux qui bénéficient déjà de Possédé lisent tous leurs tests dans le TRUC et dans le BIDULE une colonne plus à droite lorsqu'ils sont blessés.

Solo/Exorciste (5) : Réserve aux Magiciens. Confère la maîtrise de la voie de magie Exorcisme, ou Aguerri/POU (Exorcisme).

Solo/Dogmatique (5) : Réserve aux fidèles de Merin. Il peut effectuer de la contre-magie en dépensant des FT au lieu de gemmes de mana.

Solo/Tourmenteur (5) : Réserve aux magiciens du Griffon. Il peut effectuer de la censure en dépensant des gemmes de mana au lieu de FT.

Loge de Hod

Croisade/Fraternité de Hod (10/15/20/25/30) : Confère Résolution/1 à tout combattant de Hod est présent à 10cm ou moins d'au moins un autre combattant bénéficiant de cet effet.

Solo/Avant-garde (10) : Réservé aux combattant dont la RES est inférieure ou égale à 6 (7 pour les incarnés). Confère Éclaireur.

Solo/Feu rapproché (5) : Réservés au combattants dotés de TIR et dont la portée de l'arme est d'au maximum 10. Confère Tir instinctif.

Temple du Nord

Croisade/Temple des tempêtes (Spécial) : Lors du calcul des PT, le commandeur peut sacrifier des PT. Pour chaque tranche de 4 PT sacrifié, il désigne alors une carte de sa pile d'activation. Les combattants qu'elle représente bénéficient de Aguerri/FOR, Intimidation/FOR pour le tour.

Cette affiliation coûte DIS (du commandeur)*2,5 arrondie aux 5 PA supérieurs.

Solo/Inflexible (5) : Réservé au commandeur. Il bénéficie de +1 en COU et DIS.

Solo/Gardien de la foi (10) : Réservé aux incarnés, et aux mystiques-guerriers. Lors du calcul des FT, comptez le nombre de FT que le combattant devrait récupérer s'il était fidèle mystique-guerrier de rang 1 avec une FOI de 2. Soit X ce nombre. Le combattant bénéficie de résolution/X.

Temple du Sud

Croisade/Trésor du Temple (Spécial) : Juste après qu'un combattant du Temple du Sud effectue un test dans le TRUC, le commandeur peut dépenser 1 PT. Le combattant bénéficie de la compétence Aguerri pour ce test. Cette capacité n'est utilisable que X fois par tour, où X est égal au format joué divisé par 100 (arrondi à l'inférieur).

Cette affiliation coûte DIS (du commandeur)*2,5 arrondie aux 5 PA supérieurs.

Solo/Serment de Kylaë (rang*5) : Réservé aux Templiers et aux Légionnaires du repentir. Confère Force en Charge/+rang*2.

Solo/Tueur de scorpion (5) : Au début de la partie, confère Fléau/Mutagène ou +1 en FOR.

Temple de l'Est

Croisade/Route des croisades (10/15/20/25/30) : Confère renfort à tous les non incarnés du Griffon.

Croisade/Alliance des Sarkaï (0) : A la constitution des armées, le joueur peut choisir de s'allier aux guerriers de Chacal. Il ne pourra bénéficier d'aucun autre allié. Réservé aux combattants non-personnages de Chacal sans affiliation ou affiliés à la horde Sarkaï. Les combattants de Chacal ne payent que cette capacité croisade et n'ont accès à aucune capacité solo.

Solo/Quête d'Arcavius (5) : Réservé aux fidèles. Confère Piété/4.

Solo/Cœur pur (5) : Confère Résolution/1.

Temple de l'Ouest

Croisade/Justice du Feu (spécial) : Un mystique du Griffon peut dépenser 1 UM après qu'un combattant du Griffon dans sa zone de contrôle n'effectue un test de dégâts au corps à corps. Ce test de dégâts bénéficie de la compétence Aguerri/FOR.

Le coût de cette affiliation est égal à la somme des POU et FOI des mystiques de la liste d'armée, arrondi au multiple de 5 le plus proche.

Solo/Alliance hermétique (5) : Réservé aux mystiques. Tous les tests de POU ou FOI destinés à invoquer une figurine bénéficient de aguerri/POU ou aguerri/FOI

Solo/Bourreau de l'arcane (5) : Au début de la partie, confère Fléau/POU,FOI ou+1 en FOR.

Artefacts d'Armée

Icône ardente (15PA) : Réservé aux Fidèles de Merin. Le porteur et tous les griffons situés à 15cm du porteur bénéficient d'immunité/peur.

Sceptre de soumission (15PA) : Réservés aux mystiques Griffon. Tous les combattants situés à 15cm du porteur subissent un malus de 1 en ATT et DEF. Les combattants possédant la compétence fanatisme ou immunité/peur sont immunisés à cet effet.