

L'Armée du Lion

Élément interdit : ténèbres

Tactiques de combat du Lion

A la Gloire des Héros XPT

Cette tactique doit être déclarée juste avant la répartition des dés de combat, dans un combat contenant un incarné du Lion ami. X autres Lions amis non incarnés du combat deviennent acharnés jusqu'à la fin du tour (Un combattant de PUI Y compte pour Y combattants).

Ordre de vertu 1PT

Cette tactique doit être utilisée juste après la séparation d'une mêlée. Un combattant ami du Lion peut (sans se déplacer) changer de combat, pour rejoindre un combat qu'il aurait pu intégrer avec une séparation de mêlée différente. Ce combat qu'il rejoint doit être un combat où la puissance de Lions amis était strictement inférieure à la puissance adverse. A l'issue de la résolution de cette tactique, aucun combattant de la mêlée initiale ne doit être sans adversaire de combat.

Solo/Officier du Lion (5) : Ce solo est réservé aux incarnés du Lion de rang 1. Il confère commandement (un combattant qui possède déjà de commandement ne bénéficie donc pas de cette obtention).

Pour 5PA supplémentaires, les incarnés suivants peuvent bénéficier des effets suivants :
Alahel : il bénéficie de +X en DIS, où X est le nombre de membres de son état-major, Alahel compris.

Misan : Les membres de son état-major bénéficient de féal/1, Misan récupère 1FT de plus par tour.

Agonn : Tous les combattants situés dans sa zone de galvanisation bénéficient de +1 en FOR.

Troupes

Troupes de rang 1

Garde d'Alahan, 1, Garde, 10PA
10 2 3/4 3/6 - 4 2 aguerri/COU

Musicien d'Alahan, 1, Garde, 10PA
10 2 2/3 3/4 - 4 2 musicien, aguerri/COU

Porte étendard, 1, Garde, 10PA
10 2 2/3 3/4 - 4 2 porte étendard, aguerri/COU

Vétéran de Kaïber, 1, Garde, 15PA
10 2 3/5 4/6 - 4 3 instinct de survie, aguerri/COU

Archer, 1, archer, 15PA
10 2 2/2 2/4 3 4 2 Arc 4/20, aguerri/COU

Archer d'Icqor, 1, Icqor, archer, 20PA

10 2 2/2 2/4 3 4 2 rechargement rapide/1 Arc 5/25, aguerri/COU

Servant de baliste, 1, 15PA

10 3 2/2 2/4 3 4 3 aguerri/COU, poseur de pièges, sapeur/5 ou mécanicien/3

Baliste, 40PA

pois 5, résistance 10, PS 5, personnel : 2

Au début de l'activation de la baliste, le type de projectile utilisé doit être déclaré.

Une baliste d'Alahan dont le personnel est au complet peut effectuer 2 tirs par tour.

Épieu : artillerie lourde 14/25.

Pierraille : artillerie lourde à effet de zone 9/25. (non utilisable en portée courte)

Rocher : artillerie légère à effet de zone 12/20. (non utilisable en portée courte)

Pour un tir utilisant la pierraille ou un rocher, la taille du combattant dont le score de TIR est utilisé peut être augmentée de 5cm. Le test de TIR est alors lu une colonne plus à gauche dans le TRUC.

Troupes de rang 2

Valkyrie, 2, 20PA

10 4 5/4 4/5 - 5 3 aguerri/COU, ATT, coup de maître

Joueur d'épée, 2, 20PA

10 4 4/5 4/7 - 5 3 feinte, aguerri/COU

Faucheur, 2, Faucheur, 20PA

10 4 4/4 3/3 4 5 2 instinct de survie, éclaireur, tir d'assaut pistolet 6/10, aguerri/COU

Vengeur, 2, Laverne, Faucheur, 25PA

12,5 4 5/5 4/4 4 6 3 instinct de survie, tir d'assaut, assassin pistolet 6/10, aguerri/COU

Fauconnier, 2, 25PA

12,5 4 4/3 4/3 3 5 3 harcèlement, tir d'assaut pistolet 6/10, aguerri/COU

Déploiement : Aucun éclaireur adverse ne peut être déployé à 25cm ou moins d'un fauconnier

Faucon (*cumulative*) : au choix du joueur, le fauconnier

- confère à un combattant ami à 25cm la compétence conscience jusqu'à la fin du tour.
- Décale de 1 vers la gauche la colonne de lecture des tests d' ATT ou DEF ou TIR ou POU ou FOI d'un combattant ennemi à 25cm jusqu'à la fin du tour.

Paladin, 2, Paladin, 25PA

10 3 5/5 4/8 - 5 3 résolution/1, soin/5, arme sacrée, aguerri/COU

Paladin de Doriman, 2, Doriman, Paladin, 30PA

10 4 6/7 4/8 - 6 3 arme sacrée, aguerri/FOR, aguerri/COU

Messager du Lion, 2, 40PA

20 5 4/4 5/6 4 6 4 aguerri/COU, éclaireur, harcèlement, arc court 5/15

Spécial : Une fois par partie, lors de la détermination du tacticien, il peut apporter +2 en DIS à son commandeur.

Garde royal, 2, Garde Royal, 45PA

10 4 6/8 4/10 - 7 5 fanatisme, dur à cuir, arme sacrée, armure sacrée, aguerri/COU

Chevalier errant, 2, 50PA

17,5 4 6/7 4/10 - 6 5 mercenaire, désespéré, charge bestiale, FOR en charge/+6, aguerri/COU

Chevalier, 2, Chevalier, 80PA

20 4 6/7 5/13 - 7 7 Immunité/PEU, coup de maître, destrier, charge bestiale, FOR en charge/+8, aguerri/COU

Musicien sur destrier, 2, Chevalier, 90PA

20 4 6/7 5/13 - 7 7 immunité/PEU coup de maître, destrier, charge bestiale, FOR en charge/+8, musicien, aguerri/COU

Les porteurs de Lumière : lorsque la lionne rousse ou Dragan d'Orianthe forment un état major avec un musicien et un porte étendard sur destrier, ils bénéficient de l'effet suivant:

- Lionne rousse : implacable/2
- Dragan : arme sacrée.

Porte étendard sur destrier, 2, Chevalier, 90PA

20 4 6/7 5/13 - 7 7 immunité/PEU, coup de maître, destrier, charge bestiale, FOR en charge/+8, porte étendard, aguerri/COU

Troupes de rang 3

Porte-bannière d'Urland, 3, 40PA

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

La bannière d'Urland : Confère fanatisme à tous les Lions amis dans la zone de galvanisation du porteur. Au début de son activation, il peut désigner un combattant du Lion ami dans son aire de galvanisation, qui bénéficie alors du statut d'incarné, jusqu'au début de la prochaine activation du porte étendard d'Urland (ou son élimination s'il est éliminé avant).

Porte-étendard royal, 3, 60PA

10 3 4/6 4/7 - 7 5, aguerri/COU, arme sacrée, porte-étendard

La Bannière du Lion : Confère armure sacrée à tous les Lions dans sa zone de galvanisation. Les combattants bénéficiant déjà d'armure sacrée bénéficient de insensible/2.

Troupes Mystiques

Barde, 1, mystique-guerrier, 35PA

12,5 4 3/3 5/3 4 6 3 magicien (4/lumière/circæus), dagues de lancer 3/5, tir d'assaut, aguerri/COU

Lorsqu'un barde est recruté, il est associé à un personnage de la liste d'armée qui n'est pas associé à un autre barde.

- Tant que ce personnage se trouve dans sa zone de contrôle, il bénéficie de la compétence chance/1.
- Lorsque le barde cible un adversaire en contact avec le personnage qui lui est associé, le barde bénéficie de la compétence tir instinctif, et aguerri/FOR(tir).

Pythie d'Azël, 1, mystique-guerrier, 35PA

10 4 5/5 5/5 - 6 4 acharné, fidèle(2/Arin), aguerri/(COU, ATT)

Toutes les Valkyries présentes dans sa zone de contrôle bénéficient d'acharné

Agent de la chimère, 1, mystique-guerrier, 35PA

10 4 6/5 4/6 - 6 4 magicien (4/lumière/hermétisme), aguerri/COU

En dépensant 1 gemme de lumière lors de son activation, il peut bénéficier de arme ou armure sacrée jusqu'à sa prochaine activation. Le magicien ne peut bénéficier que d'un seul de ces effets à la fois.

Barde montée, 1, mystique-guerrier 65PA

20 4 5/5 5/8 - 7 5 Destrier, coup de maître, magicien (4/lumière/circaeus), aguerri/COU

Lorsqu'une barde montée est recrutée, elle est associée à un personnage de la liste d'armée qui n'est pas associée à un autre barde.

- Tant que ce personnage se trouve dans sa zone de contrôle, il bénéficie de la compétence chance/1.
- Lorsque la barde montée effectue un coup de maître sur un combattant se trouvant au contact de son incarné associé, le coup de maître inflige 3 dégâts supplémentaires au lieu de 2.

Incarnés

Incarnés de rang 1

Agonn l'ardent, 1, 40PA

10 4 6/6 4/8 - 6 4 commandement, aguerri/COU, Ennemi Personnel/Azaël

Agonn l'ardent II, 1, 55PA

10 4 6/7 5/9 - 7 5 commandement, aguerri/COU, bretteur, Ennemi Personnel/Azaël

Alahel le messenger, 1, 50PA

12,5 4 5/5 6/6 4 6 4 Arc 4/20, aguerri/(COU,TIR)

Delivrance (15) : Délivrance ne compte pas dans le nombre d'artefacts que peut porter Alahel. Chaque test de dégât qu'il inflige au corps à corps est lue dans la colonne -1/0 du BIDULE. Aucun effet de jeu ne peut altérer cette colonne de lecture. Chaque test de dégât infligé par Alahel au corps à corps et qui inflige au moins un dégât a pour effet supplémentaire d'annuler un test de dégât de son choix qu'il devait subir lors de ce combat.

Sacrement (10PA) : les armes de corps à corps et de tir d'Alahel deviennent des armes sacrées.

Incarnés de rang 2

Aldenyss, 2, fauconnier, 55PA

12,5 5 5/5 6/5 4 7 5 conscience, harcèlement, tir d'assaut, tir instinctif Pistolet 6/10,

Aguerri/COU

Déploiement : Aucun éclaireur adverse ne peut être déployé à 25cm ou moins d'un fauconnier

Faucon (cumulative) : au choix du joueur, le fauconnier

- confère à un combattant ami à 25cm la compétence conscience jusqu'à la fin du tour.
- Décale de 1 vers la gauche la colonne de lecture des tests d' ATT ou DEF ou TIR ou POU ou FOI d'un combattant ennemi à 25cm jusqu'à la fin du tour.

Silentz (5PA) : Lorsqu'il utilise la capacité "faucon" sur lui-même, Aldenyss peut bénéficier de aguerri/ATT,DEF,TIR à la place de l'effet normal.

Peau-plume (10PA) : cette cape lui confère les compétences Bond et éclaireur.

Danil le preux, 2, paladin, 75PA

10 5 7/8 5/8 - 9 6 aguerri/COU, soin/4, résolution/2, arme sacrée

Bonté (15PA) : la compétence soin/X de Danil s'applique à tous les combattants à 15cm ou moins de lui (y compris à lui-même), au lieu de ne s'appliquer qu'à un seul combattant au contact ou à lui-même.

Inflexible (15PA) : confère implacable/2 et aguerri/FOR à Danil.

Arakan le justicier, 2, Faucheur, 90PA

10 6 8/7 6/5 6 7 4 aguerris/COU, éclaireur, instinct de survie, assassin, harcèlement, tir d'assaut
pistolet du duelliste 8/10

Épreuve de loyauté (5PA) : Arakan est immunisé au résultats de 5 sur le BIDULE, mais son pistolet devient 6/10.

Cape de dissimulation (10PA) : Immunité/conscience .La distance de détection d'Arakan passe à 5cm. Intimidation/TIR. S'il n'effectue aucune action autre qu'une marche pendant son activation alors qu'il se trouve à plus de 5cm de tout ennemi, Arakan redevient caché.

La lionne rousse, 2, paladin, 90PA

10 6 8/8 6/7 - 9 6 aguerris/COU, cri de guerre/4, arme sacrée, éclaireur, farouche.

Logren, 2, 100PA

10 6 8/9 7/7 5 8 6 tir d'assaut, aguerris/COU, mercenaire, arme sacrée, charge bestiale, pistolet sacré 6/15

La lionne rousse II, 2, paladin, 110PA

10 6 8/8 6/9 - 9 7 aguerris/COU, immunité/peur, éclaireur, arme sacrée, commandement, fléau/Bélier, résolution/2

Cuirasse d'alliance (20PA) : dur à cuir, armure sacrée, immunité/coup de maître 20PA

Épée de Llyr (10PA) : arme sacrée, immunité/ténèbre. Un combattant blessé par cette arme ne peut plus être soigné.

La lionne rousse II sur destrier, 2, paladin, 145PA

20 6 8/8 6/11 - 9 7 aguerris/COU, immunité/peur, arme sacrée, commandement, fléau/Bélier, destrier, charge bestiale, résolution/2

Dragan d'Orianthe, 2, Daneran, 170PA

20 6 9/9 7/13 - 9 9 aguerris/COU, immunité/peur, commandement, fléau/Araignée, destrier, charge bestiale, FOR en charge/+8.

Lance de l'héliaste (10PA) : la lance de l'héliaste contient 3 gemmes de mana au début de la partie. A chaque fois que Dragan élimine un adversaire au corps à corps, la lance récupère 3 nouvelles gemmes de mana. des gemmes peuvent être utilisées pour augmenter la FOR d'un test de dégât de Dragan au corps à corps, à raison de 1 gemme par point de bonus en FOR. De même, des gemmes peuvent être utilisées lorsque Dragan subit un test de dégât: sa RES est augmentée d'autant que de gemmes dépensés. Ces bonus ne durent que le temps du test de dégât en question.

Incarnés de rang 3

Valdenar, 3, Doriman, Paladin, Garde royal, 300PA

10 7 11/12 10/13 - 11 10 aguerris/COU, immunité/peur, dur à cuir, arme et armure sacrée, tueur né, commandement, intimidation/DEF, implacable/1

Lors de la constitution de la liste d'armée, chaque carte de paladin ou de garde royal coûte 5PA de moins si Valdenar est dans la liste d'armée. Cette capacité est sans effet sur les cartes d'incarnés.

Les loups de l'Ephren : Cette capacité ne fait effet que si l'armée est affiliée à Doriman. Si Valdenar est encore sur la table alors que plus de 50% de la valeur de l'armée initiale amie a été éliminée, tous les combattants amis dans sa zone de galvanisation bénéficient de +1 en INI/ATT/DEF.

Armure d'Alérion (50PA) : armure sacrée. Les tests de dégâts subis par Valdenar ne peuvent infliger aucun dégât de plus que ceux indiqués dans le tableau de dégât. Une FOR supérieure à la RES de Valdenar est considérée comme égale à sa RES lors d'un test à son encontre.

Valdenar peut annuler tous les dégâts résultant d'un test de dégât à son encounter. S'il fait ainsi, l'armure d'alérion est détruite.

Ephren (50PA) : Ephren confère furie guerrière et implacable/+2 à Valdenar. Toutes ses attaques sont considérées comme des coups de maître.

L'amulette du gardien (50PA) : Lors de l'activation de Valdenar, n'importe quel magicien ami maîtrisant l'hermétisme peut dépenser 2 gemmes de lumière pour placer Valdenar en n'importe quel point de sa zone de contrôle, libre de tout adversaire.

Incarnés Mystiques de rang 1

Sardar le pur, 1, 40PA

10 4 2/2 3/5 - 6 4 magicien (5/lumière/hermétisme), aguerri/COU

Tu vaincras le mal 2 gemmes de lumière

niveau: 2, portée: contrôle, fréquence: rang, durée: permanent, aire d'effet: un combattant ami blessé.

La cible est soignée d'un cran de blessure (effet instantané). De plus, elle est immunisée aux malus de blessure.

Migaïl le sélénite, 1, 50PA

10 5 2/3 4/4 - 6 4 magicien (5/lumière/hermétisme, séléanisme), aguerri/(COU, POU(eau)), sélénite

Bâton de la lune (rang*5PA) : les sorts de la voie Séléanisme coûtent 1 gemme de moins (MIN 1).

Armure d'Allmoon (10PA) : Tous les adversaires au contact de Migaïl perdent un dé de combat. Le résistance de Migaïl passe à 5 et n'est pas modifiable.

Don de la lune 3 gemmes d'eau

Puissance: 3, portée: contrôle, fréquence: unique, durée: permanent, aire d'effet: un combattant ami

La cible acquiert aguerri ou intimidation dans une caractéristique au choix.

Misan le clairvoyant, 1, 30PA

10 4 1/1 3/3 - 6 6 fidèle(3/Arin), aguerri/COU

Grimoire des révélations (5PA) : La zone de contrôle de Misan est augmentée de 5cm.

Misan le clairvoyant II, 1, 45PA

10 4 1/1 3/3 - 6 6 fidèle(4/Arin), aguerri/COU, conscience

Incarnés Mystiques de rang 2

Sardar Tilius, le sage, 2, 95PA

10 5 3/4 4/7 - 7 6 aguerri/COU, commandement, magicien (6/lumière/terre/hermétisme/solaris/shamanisme)

7 (5PA) : Sardar maîtrise un élément de plus au choix sauf les ténèbres..

Tu vaincras le mal 2 gemmes de lumière

niveau: 2, portée: contrôle, fréquence: rang, durée: permanent, aire d'effet: un combattant ami blessé.

La cible est soignée d'un cran de blessure (effet instantané). De plus, elle est immunisée aux malus de blessure.

L'art du diplomate X gemmes neutres

puissance: 1, portée: personnel, fréquence: illimité, durée: instantané, aire d'effet: le magicien

Ce sort doit être lancé au moment où le magicien souhaite générer une tactique (donc seulement s'il est le commandeur). le coût de la tactique est réduit de XPT (MIN 0).

Méliador le céleste, 2, 100PA

10 6 3/4 4/5 - 8 6 aguerri/COU, éclaireur, magicien (7/lumière/air/hermétisme/shamanisme)

Jeux de prismes cristallin (15PA) : le jeu de prisme, une fois par tour, paye le coût de base d'un sort à la place du magicien. Le magicien ne pourra cependant pas augmenter la maîtrise ou la puissance de ce sort. Le coût de base du sort ne peut excéder 4 gemmes.

Tempête de lumière 4/air,lumière

puissance: 4, portée: personnel, fréquence: unique, durée: permanent, aire d'effet: le magicien
Lors de son activation, le magicien peut dépenser X gemmes de lumière pour infliger un jet de dégât de FOR 3*X (MAX FOR 9), à un combattant ennemi situé dans sa zone de contrôle, et sur lequel il dispose d'une LdV. Un même combattant ne peut être frappé qu'une seule fois par tour par un éclair.

Méliador le céleste II, 2, 130PA

10 6 3/4 4/5 - 8 6 aguerri/COU, immunité/peur, éclaireur, récupération/3, ennemi personnel/gorgone, magicien (8/air/lumière/hermétisme/shamanisme/circæus)

Jeux de prismes cristallin (15PA) : le jeu de prisme, une fois par tour, paye le coût de base d'un sort à la place du magicien. Le magicien ne pourra cependant pas augmenter la maîtrise ou la puissance de ce sort. Le coût de base du sort ne peut excéder 4 gemmes.

Tempête de lumière 4/air,lumière

puissance: 4, portée: personnel, fréquence: unique, durée: permanent, aire d'effet: le magicien
Lors de son activation, le magicien peut dépenser X gemmes de lumière pour infliger un jet de dégât de FOR 3*X (MAX FOR 9), à un combattant ennemi situé dans sa zone de contrôle, et sur lequel il dispose d'une LdV. Un même combattant ne peut être frappé qu'une seule fois par tour par un éclair.

Incarnés Mystiques de rang 3

Mirvillis, le Chevalier de la lumière, 3, Allmoon, 260PA

12,5/15 8 5/8 5/8 - 9/7 8 aguerri/COU, immunité/peur, magicien (9/lumière, eau, air/hermétisme, sorcellerie, féérie), autorité, conscience, aguerri/POU (lumière), immunité/déconcentration, vol, destrier.

Le chevalier de la Lumière peut cumuler des incantations avec n'importe quelle action exclusive.

Maître du domaine 2 gemmes

niveau 4, aire d'effet : spécial, portée : contrôle, durée : instantané, fréquence : rang
Ce sort doit être lancé juste avant l'incantation d'un sort, et cibler un point visible de Mirvillis et situé à portée. Le sort suivant tenté par Mirvillis sera considéré comme lancé à partir du point ciblé par le sort maître du domaine.

Serment de shaon (25PA) : confère +1 en ATT/DEF, contre-attaque et intimidation/DEF à Mirvillis. Les tests de dégâts infligés par Mirvillis au corps à corps voient leur FOR augmentée d'autant que le chiffre indiqué par le D6 du test d'attaque correspondant.

Orbe des immortels (20PA) : La capacité de sa réserve de mana devient POU*3.

(Libre) : Pour X gemmes il peut infliger un malus de 1 en ATT et DEF à tous les adversaires à X*7,5cm ou moins qui sont dans sa zone de contrôle. Cet effet n'est utilisable qu'une seule fois par tour.

Mirvillis d'Allmoon, 3, Allmoon, 185PA

10 7 5/5 5/7 - 9 8 aguerri/COU, immunité/peur, magicien (9/lumière, eau, air/hermétisme, sorcellerie, féérie), autorité, conscience, aguerri/POU(lumière)

Maître du domaine 2 gemmes

niveau 4, aire d'effet : spécial, portée : contrôle, durée : instantané, fréquence : rang
Ce sort doit être lancé juste avant l'incantation d'un sort, et cibler un point visible de Mirvillis et situé à portée. Le sort suivant tenté par Mirvillis sera considéré comme lancé à partir du point ciblé par le sort maître du domaine.

Serment de shaon (15PA) : confère +1 en ATT/DEF, contre-attaque et intimidation/DEF à Mirvillis. Les tests de dégâts infligés par Mirvillis au corps à corps voient leur FOR augmentée d'autant que le chiffre indiqué par le D6 du test d'attaque correspondant.

Orbe des immortels (20PA) : La capacité de sa réserve de mana devient POU*3.

(*Libre*) : Pour X gemmes il peut infliger un malus de 1 en ATT et DEF à tous les adversaires à X*7,5cm ou moins qui sont dans sa zone de contrôle. Cet effet n'est utilisable qu'une seule fois par tour.

Incarnés Mystiques de rang 4

La chimère, 4, mystique-guerrier, 500PA

20 8 14/16 10/14 - 15 6 chance/4, bond, hypérien, charge bestiale, cri de guerre/10, cri de ralliement, énorme, aguerri/POU(lumière), magicien (10/lumière/hermétisme, circaeus)

Alliance de la lumière (15PA) : la DIS de tous les Lions amis est augmentée de 2 points.

La chimère aux mille visages 5 gemmes

niveau : 5, aire d'effet : la chimère, portée : personnel, durée : instantané, fréquence : 1

Ce sort doit être lancé au moment où la Chimère est éliminée et si au moins un incarné Lion ami est présent sur le champ de bataille. Elle revient en jeu au contact d'un incarné Lion ami, ou le plus proche possible de lui. La chimère revient en jeu dans son état de début de partie.

La gemme parfaite (50PA) : La gemme parfaite confère récupération/rang à tous les magiciens amis dans la zone de contrôle de la chimère.

Sacrifice (50PA) : (*libre*) : cet effet est déclaré juste avant qu'un combattant ami autre que la chimère ne subisse un test de dégât alors qu'il se trouve dans la zone de contrôle de celle-ci. Le test de dégât est annulé et la chimère perd 1 PV. Si ce PV n'est pas effectivement perdu, le test de dégât n'est pas annulé.

La messagère de la lumière, 4, 500PA

10 6 4/6 6/10 - 13 8, chance/4, autorité, conscience, aguerri/POU(lumière), immortel de lumière, insensible/2, récupération/3, magicien (15/lumière/hermétisme, circaeus)

La chimère aux mille visages 5 gemmes

niveau : 5, aire d'effet : la chimère, portée : personnel, durée : instantané, fréquence : 1

Ce sort doit être lancé au moment où la Chimère est éliminée et si au moins un incarné Lion ami est présent sur le champ de bataille. Elle revient en jeu au contact d'un incarné Lion ami, ou le plus proche possible de lui. La chimère revient en jeu dans son état de début de partie.

La gemme parfaite (50PA) : La gemme parfaite confère récupération/rang à tous les magiciens amis dans la zone de contrôle de la chimère.

Sacrifice (50PA) : Cet effet est déclaré juste avant qu'un combattant ami autre que la chimère ne subisse un test de dégât alors qu'il se trouve dans la zone de contrôle de celle-ci. Le test de dégât est annulé et la chimère perd 1 PV. Si ce PV n'est pas effectivement perdu, le test de dégât n'est pas annulé. Le porteur peut être soigné par la suite cependant.

Alliance de la lumière (15PA) : la DIS de tous les Lions amis est augmentée de 2 points.

Baronnies

Kallienne

Baronnie/Fidèles du roi (5/5/10/10/15) : Ils bénéficient de Fanatisme.

Solo/Sang royal (rang*10) : Réservé au Commandeur. Lui confère Autorité et Commandement. S'il bénéficie déjà de Commandement, ce solo ne coûte que 5 PA. S'il bénéficie déjà de Autorité, ce solo coûte 5PA de moins.

Solo/Assassin royal (10) : Réservé aux combattants ayant une RES inférieure ou égale à 6. (7 pour les incarnés). Confère Assassin.

Solo/Officier royal (5) : Réservé aux gardes royaux. Lorsqu'il combat dans une mêlée, c'est toujours son camp qui sépare cette mêlée.

Doriman

Baronnie/Force (20/30/40/50/60) : Confère Aguerri/FOR. Ceux qui en bénéficient déjà bénéficient de +2 en FOR à la place.

Solo/Fureur de l'Ephren (10) : Interdit aux Incarnés. Confère Furie guerrière.

Solo/Déferlante (5) : Confère Implacable/1.

Solo/Eau (5) : Réservé aux magiciens. Confère la maîtrise de l'Élément Eau.

Allmoon

Baronnie/Aura gelée (10/15/20/25/30) : confère Instinct de survie. Ceux qui en bénéficient déjà acquièrent +1 en RES.

Solo/Champion de l'éternel hiver (X) : Réservé au Commandeur. Confère Intimidation/FOR. X=RES arrondi au multiple de 5 PA le plus proche.

Solo/Orphelin de Tycho (5) : Réservé aux magiciens. Confère Sélénite.

Luishana

Baronnie/Ruse (Spécial) : Juste après qu'un combattant de Luishana effectue un test dans le TRUC, le commandeur peut dépenser 1 PT. Le test bénéficie de la compétence Aguerri/X, où X est la caractéristique du test. Cet effet n'est utilisable que X fois par tour au maximum, où X est égal au format joué divisé par 100.

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

Solo/Incorruptible (5) : Réservé aux combattants de VAL supérieure ou égale à 50PA. Confère Insensible/2.

Solo/Lion des brumes (10) : Réservé aux combattants qui ont une résistance inférieure ou égale à 6 (7 pour les incarnés). Confère Éclaireur.

Manilia

Baronnie/Intrépidité (20/30/40/50/60) : Chaque fois qu'un combattant de Manilia élimine un combattant adverse, le joueur gagne un nombre de marqueurs égal à la valeur du combattant éliminé divisé par 10 (non arrondi). Lors de la phase d'entretien (résolution des effets positifs), le joueur peut dépenser des marqueurs pour faire bénéficier un combattant de Manilia d'un des avantages suivants :

- pour X marqueurs un magicien (ou un fidèle) gagne X gemmes de mana (ou X FT).
- pour 2X marqueurs, un combattant gagne X PV.

Baronnie/Sanctuaire de Hod (0) : Un maximum de 30% de la valeur d'une armée de Manilia peut être consacrée à l'enrôlement de combattants du Griffon. Ces combattants doivent comporter l'affiliation Hod dans leur rang.

Ils deviennent des combattants du Lion et ont accès aux solos de la baronnie Manilia.

Solo/Feu (5) : Réservé aux magiciens. Confère la maîtrise de l'élément Feu.

Solo/Charisme (5) : Réservé au Commandeur. Confère Autorité.

Laverne

Baronnie/Terre des Héros (10/15/20/25/30) : Une fois par partie, au début d'un tour, l'effet peut être déclenché. Tous les combattants bénéficient de Possédé jusqu'à la fin du tour suivant.

Solo/Héritage de Légende (10) : Confère un équipement au choix : soit Arme sacrée, soit Armure sacrée. Tous les combattants d'une carte doivent choisir le même équipement.

Solo/Éclaireur de Laverne (5) : Réservé aux Éclaireurs. La distance pour détecter un Éclaireur de Laverne caché, est diminuée de 5cm. Avec la compétence Conscience, la distance de détection des Éclaireurs de Laverne est de 10cm au lieu de 20cm. Tant qu'il est caché, il bénéficie de Éthéré.

Daneran

Baronnie/Incassables (10/15/20/25/30) : Confère Immunité/malus de charge.

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

Solo/Terre (5) : Réservé aux magiciens. Confère la maîtrise de l'élément Terre.

Solo/Vétéran de Kaïber (10) : Confère Immunité/(Intimidation, PEU).

Algérande

Baronnie/Magie (10/15/20/25/30) : Confère Récupération/rang à tous les magiciens d'Algérande.

Solo/Tour d'Ivoire (5) : Réservé aux magiciens. Confère la maîtrise d'un élément au choix parmi Terre, Air, Feu ou Eau.

Solo/Invocateur (5) : Confère Invocateur/+2.

Solo/Héritage de la Chimère (rang*5) : Confère Aguerri/POU(Hermétisme).

Icqor

Baronnie/Maîtres chasseurs (10/15/20/25/30) : Lors de son activation, un combattant du Lion de PUI 1 qui n'effectue qu'une marche et la termine à plus de 10 cm de tout combattant adverse est considéré comme un Éclaireur caché. Cet effet s'applique dès la fin du tour de parole en cours.

Solo/Archer d'Icqor (10) : Réservé aux Incarnés qui ne dispose pas de TIR. Il acquiert TIR 3 et bénéficie de l'équipement : Arc d'Icqor 5/25.

Solo/Tacticien d'Icqor (5) : Réservé aux Incarnés et aux Mystiques. La DIS du commandeur est augmentée de 1 point par carte dotée de ce solo qui représente au moins un combattant encore sur la table.

Solo/Air : Réservé aux Magiciens. Confère la maîtrise de l'élément Air.

Artefacts d'Armée

Insigne du glaive d'Arin (10PA) : Les tests résolus dans le TRUC ou le BIDULE, de tous les combattants amis, peuvent bénéficier de la compétence aguerri/X, où X est la caractéristique du test. A chaque fois qu'un combattant utilise cet effet et que le test relancé est un succès, il lance 1D6. Sur un 4, 5 ou 6, l'insigne du glaive d'Arin ne fait plus effet de la partie.

Orbe de puissance (10PA) : confère récupération/2.

Robes célestes (rang*10 PA) : seul un magicien ne maîtrisant ni les ténèbres, ni le feu, ni la terre, peut porter ces robes.

Lorsqu'il est la cible d'une attaque ou d'un tir, le porteur peut dépenser X gemme d'air après que le test soit lancé: le test est lu X colonnes plus à gauche dans le TRUC. (rang utilisations par tour maximum)

Lors de son activation il peut dépenser 1 gemme d'eau pour se soigner d'1PV. (1 utilisation par tour maximum)

Lors de son activation, il peut dépenser 1 gemme de lumière et cibler un combattant de sa zone de contrôle. Le porteur effectue un test de POU de difficulté égale à l'INI de la cible (il

peut augmenter la maîtrise comme pour une incantation). S'il réussit, la cible ne pourra effectuer aucune attaque au corps à corps, ni aucun tir, ni aucune formule mystique, ni aucun assaut, ciblant le magicien. (une utilisation par tour maximum)

Pavois des baronnies (Spécial) : La valeur de cet artefact est de $RES*3$, arrondi au multiple de 5 le plus proche. Le porteur peut reporter les dégâts qu'il subit, sur le pavois, dans la limite des points de structure de celui-ci. Le pavois possède 3 points de structure. Le pavois est réservé aux combattants dotés d'une RES supérieure ou égale à 7.

Torque des Lanhars (rang*5 PA) : La Torque des Lanhars augmente la FOR de son porteur d'un nombre de points égal à la différence entre son COU et celle de l'adversaire à son contact ayant le plus gros COU. Si la différence est négative, le COU du porteur devient égal à celui de cet adversaire.

Elle n'a aucun effet si aucun combattant doté d'un score de COU n'est présent à son contact.