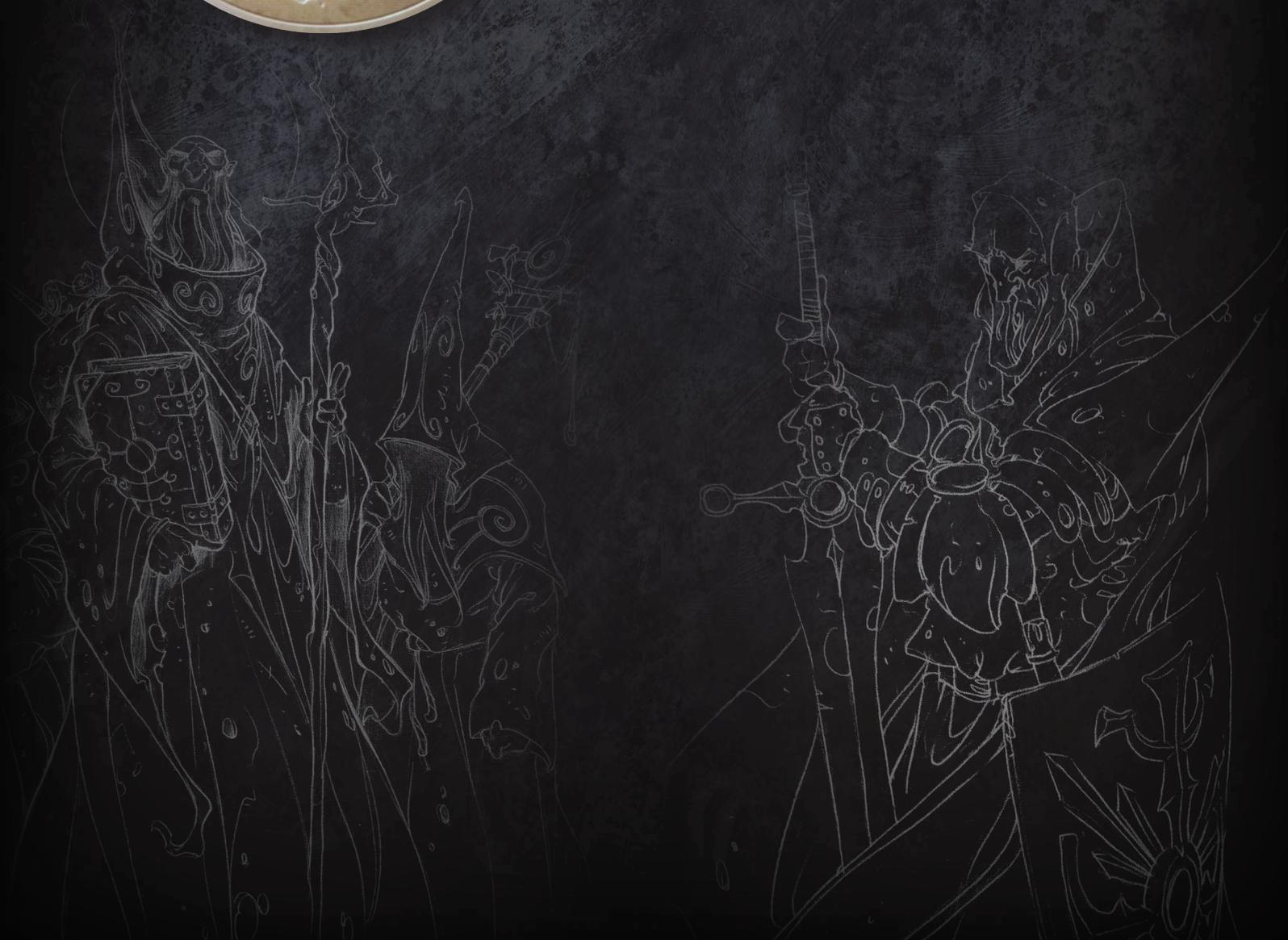


LA CITÉ FRANCHE
CADWALLON



Le TEMPLE
DU GRIFFON

Les Délégations - AB Temple



Sommaire

Section Joueur	page 3
Univers	page 3
Le Griffon de Lumière	page 5
Carnet de Voyage	page 7
Section Meneur de Jeu	page 12
Abel le Colérique	page 13
Tarhyn, Commandeur du Nord	page 14
Sévérien	page 15
Sered, Commandeur du Sud	page 16
Kyrus le sombre	page 17
Tarkhyn, Commandeur de l'Ouest	page 18
Melkyon le Flamboyant	page 19
Arkhos, Commandeur du Nord	page 20
Mirà la Téméraire	page 21
Fusilier	page 22
Lancier et Conscrit	page 23
Chasseur de Ténèbres	page 24
Templier	page 25
Exécuteur	page 26
Garde Prétorien	page 27
Cavalier de la Rédemption	page 28
Griffon	page 29

Les Délégations, kézaco ?

Les Délégations vont être une série de supplément basés sur les Army Book du jeu Confrontation : l'Age du Rag'narok.

Destiné aux joueurs et au MJ pour découvrir la nation Akkylanienne et utiliser des figurines de l'armée du Griffon, ce supplément ne contient pas toutes les informations portées dans le livre et je vous conseil vivement de vous le procurer (je m'adresse aux MJs), car il contient des informations sur l'univers et les personnages que je ne peux décemment pas reporter ici.

Il n'a pour but que de voir de près l'univers créé par leurs auteurs repectifs (j'ai nommé Rackham).

Arkabasthe / Chocofou

Extrait Cadwallon gratuit issu de l'AB Temple

Les Délégations : Le Temple du Griffon est un supplément pour Cadwallon, le jeu de rôle, inspiré de l'*Army Book Temple*.

Il contient tout ce qu'il faut au MJ pour faire jouer des personnages du Griffon de Lumière :

- Un extrait de l'histoire de l'empire d'Akkylannie et du Temple ;
- Les profils des Incarnés et des troupes relatifs au Temple ;
- Des nouveaux sortilèges, miracles et pouvoirs d'Incarné ;
- L'extrait Cadwallon gratuit de l'*Army Book Temple*.

Le Manuel des Joueurs de Cadwallon et Secret volume 1 et 2 sont nécessaires pour utiliser les règles de cet ouvrage.

Lectures Conseillées et Ressources

Army Book Temple, Rag'narok Univers, Cry Havoc 14 et 15, récit « Terres de Cauchemar », Hybrid et Nemesis.

Les figurines ont été créées par Rackham®.

Elles sont issues de l'univers Confrontation® et de rag'narok®, deux jeux publiés par rackham®.

cadwallon®, confrontation®, cry havoc®, hybrid®, le logo hybrid®, hybrides®, rackham®, le logo rackham®, rag'narok® et wolfen® sont des marques déposées rackham®.

Copyright © 1996-2006 Rackham®. Tous droits réservés.

Toutes les illustrations, photographies, figurines et noms des figurines sont des créations exclusives appartenant à Rackham®.

confrontation®, rag'narok®, hybrid® et cadwallon® sont des jeux publiés par Rackham®.

SECTION JOUEUR

UNIVERS

L'empire d'Akkyllannie

En Akkyllannie, les enfants sont instruits par l'Eglise dès leur plus jeune âge ; ils se rendent à l'église au moins une fois par semaine pour apprendre à lire et écrire. Peu avant l'âge adulte, chaque akkyllannien de sexe masculin sert sous les drapeaux pendant cinq ans en tant que conscrit. Cette conscription fait de l'armée impériale une des armées les plus puissantes du continent.

Les Akkyllanniens sont également très fier de leurs artisans. Leurs armures et leurs armes sont des chefs-d'œuvre, mortellement efficaces et remarquablement belles. Cette excellence est possible grâce aux gisements de qualité des monts Akkylahn. De puissantes guildes corporatives veillent à la transmission de ce précieux savoir-faire.

Toutefois, être Akkyllannien, c'est avant tout croire en Merin. Monothéiste, l'Akkyllannie présente un visage bien différent des autres nations : lorsqu'un jour est chômé, tout le monde s'arrête de travailler. Et lors d'une fête religieuse, toutes les rues du pays sont emplies de cris de joie. En Akkyllannie,

il n'y a qu'un seul dieu et un seul empire. La ferveur des Akkyllanniens n'a d'égale que leur ambition : convertir tous peuples pour les sauver ! Cela a conduit à de nombreux excès, les autodafés, les bûchers ou les effroyables chasses aux sorcières.

L'empire d'Akkyllannie est le seul gouvernement ainsi organisé et structuré : il est le seul dont l'existence et la légitimité soient distinctes de leurs celles de son dirigeant, l'Empereur Octave IX et le chef du culte, le Pape Innocent, le seul ou les serviteurs occupent des fonctions qui dépassent leur condition. Cela a le défaut de créer des hiérarchies complexes et tentaculaires : même le plus modeste des artisans doit remplir d'innombrables formulaires pour ouvrir une échoppe !

Au sein de ce peuple soudé et fervent, les templiers constituent une élite guerrière et spirituelle. Ils ne se contentent pas de défendre l'Akkyllannie et de prier Merin, ils combattent aux quatre coins d'Aarklash en affrontent les serviteurs des Ténèbres.

Histoire du Temple

L'Akkyllannie prend ses racines dans la baronnie de Laverne. Arcavius de Sabran était un baron respecté et un chef de guerre reconnu. Il eu un soir une révélation dans une forêt après une réunion avec les autres barons, un ange de feu lui révéla la parole de Merin et Arcavius décida de prendre la route en laissant derrière lui titres, terres et biens. Accompagné par ses plus proches compagnons, il traversa le royaume du Lion et vendit petit à petit des pièces de son armure en paiement du gîte et du couvert. Après plusieurs mois, il fut convoqué par le roi Heïan avec qui il parla longuement. Lors de l'entrevu, un ange de lumière intervint et convainquit le roi de donner une parcelle de terre abandonné à Arcavius et à ses disciples qui se comptaient dorénavant en millier, l'Akkylahn. Après s'être installé, Arcavius était reparti continuer sa quête, et ne devait plus jamais revenir.

Originellement appelé le « Siège des Affaires Extérieures », l'Ordre du Temple fut fondé par Karl, un des premiers compagnons d'Arcavius. Kelgar, un ancien baron d'Alahan, reçut le « Siège des Affaires Intérieures », depuis renommé Inquisition.

Près d'un siècle plus tard, après la première bataille de Kaïber, l'hérésie de Dirz avait mit le feu aux poudres. L'Inquisition avait brûlé de nombreux malheureux soupçonnés d'hérésie et les Templiers protestèrent contre l'Inquisition, mais cette dernière était trop puissante. Depuis cette période, ces deux institutions se livrent une rancune tenace, menant parfois jusqu'aux armes ! Craignant la guerre civile, l'empereur Octave II mit en place le système de conscription, nouveaux creuset de patriotisme.



LES PROTECTORATS

-  Empire d'Akkyllannie (Temple suprême)
-  Protectorat du Nord (Temple du Nord)
-  Protectorat des dunes d'Ivoire (Temple du Sud)
-  Protectorat de l'Est (Temple de l'Est)
-  Protectorat de l'Ouest (Temple de l'Est)

Hiérarchie du Temple

De manière officielle, le Temple ne connaît que trois distinctions : templier, commandeur et commandeur suprême. Toutefois, l'usage veut que les templiers s'attribuent des titres représentatifs de leur aptitude ou de leur expérience. Cette tradition informelle permet aux représentants de l'Ordre de s'organiser plus efficacement face à l'adversité. Par définition, Tous les représentants du Temple, à l'exception des commandeurs et du commandeur suprême, sont des templiers. Leurs droits sont identiques ; ils se doivent le respect.



Le Commandeur Suprême représente l'autorité régnante du Temple. Le Grand Maître Proteüs occupe ce poste.

Un Commandeur est la tête d'une des quatre commanderies cardinales : Thurbard au Nord, Arkhos à l'Est, Tarkhyn à l'Ouest et Sered au Sud. Les commanderies font office de chef-lieu pour toutes les loges placées sous leur protectorat.

Un Vénérable est souvent un proche conseiller des commandeurs du Temple. Beaucoup font preuve de grandes connaissances occultes.

Un Maître est vétéran du Temple. Le titre de Maître est le plus humble requis pour pouvoir fonder une Loge. Une loge est un lieu de rassemblement templier. En fonction de son effectif, une loge peut être divisée en Factions.

Un Chevalier est un templier expérimenté, que ses capacités ont naturellement désigné comme meneur. Il peut diriger une faction.

Un Sénéchal est un écuyer méritant. Il se substitue d'office à l'autorité si celle-ci vient à disparaître ou ne peut plus assurer son rôle. Sur ordre de son meneur, un Sénéchal peut prendre le commandement de tout ou partie de la Faction.

Un Ecuyer sert de relais entre le meneur et les templiers.

Hiérarchie

Quartier Général :

le Temple Suprême, Arcavia

Alliance : les voies de la Lumière

Commandeur Suprême : Temple Suprême

Commandeur : Temple

Vénérable : Loge

Maître : Loge

Chevalier : Faction

Sénéchal : Faction

Ecuyer : -

Templier : -

Chronologie

571 Révélation d'Arcavius

573 Fondation de l'empire d'Akkylannie

585 Fondation de l'Ordre du Temple

675 Première bataille de Kaïber

676 Hérésie de Dirz

677 Première croisade

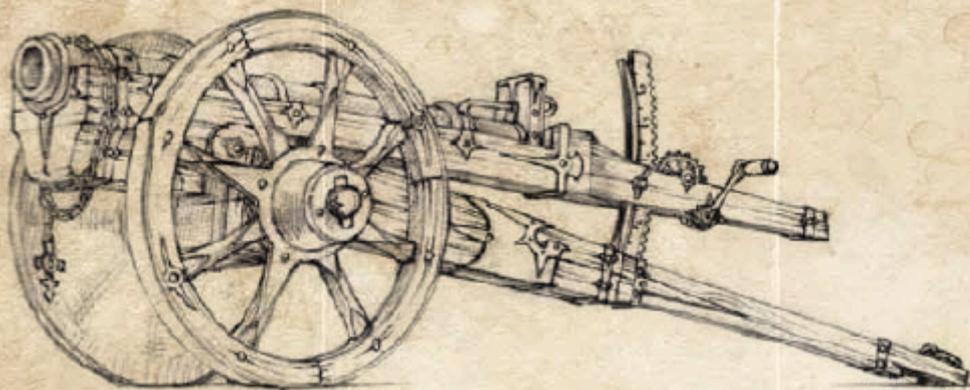
994 Seconde croisade

998 Sac de Kylaë

1000 Rituel de l'Aube

1001 Deuxième bataille de Kaïber (cf. la Faille de Kaïber)

1003 Invasion de Shurat en Akkylannie, début de la croisade intérieure



Alphabet Griffon

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
Λ Æ Ç È É Ê Ë Ì Í Î Ï Ñ Ò Ó Ô Õ Ö × ÷

Le Griffon de Lumière



Le Temple du Nord

Quartier général : Avagddu, au sud de Caer Laen

Maître : Thurbard

Alliés de prédilection : Alahan, Lanever, Tir-Nâ-Bor.

Constitution typique de la commanderie : escadre de 3 à 5 templiers soutenus par un magicien ou des fusiliers. Une pièce d'artillerie soutient régulièrement la compagnie. Une compagnie du nord à sa tête un commandeur ayant du sang-froid mais connaissant les vertus d'un affrontement franc, et utilise des stratégies audacieuses.

Installé au milieu de plaines inhospitalières et de marécages. Lorsqu'il ne pleut pas, il neige et un vent permanent balaye ces terres. Le temple du Nord protège de nombreux pèlerins décidés à coloniser ces terres au carrefour d'Aarklash. La majorité des terres sont occupées par des armées ennemies : la Hyène, le Loup, le Cerf.

Les templiers qui vivent là sont les reflets de leur caserne : sombres, inflexibles, manœuvrant avec la violence de la tempête et résistant avec la fermeté de la pierre. Ils sont tous sincèrement dévoués à la protection des pèlerins et colons, à tel point qu'ils sont transfigurés par la présence des prêtres et des fidèles. Ils ont néanmoins mauvaise réputation à cause de la garde noire du commandeur, combattants honorables mais effrayants.

Stratégie des templiers du Nord : Autorité Suprême

Une faction de templier du Nord peut, une fois par tour, transférer les dés de Pot d'un de ses templiers à un autre, dans la limite du moins bon rang de métier Templier/X des deux protagonistes. Seuls des combattants non-mystiques et ayant le métier Templier/X peuvent utiliser cette stratégie.

Le Temple du Sud

Quartier général : Syharhalna

Maître : Sered

Alliés de prédilection : Alahan, Lanever, Tir-Nâ-Bor.

Constitution typique de la commanderie : une équipe de 4 à 6 lanciers en première ligne, soutenus par un binôme de templier et/ou un fidèle. Un ou deux cavaliers de la rédemption prennent régulièrement les troupes adverses à revers. Au fil du temps, les templiers ont développé des techniques de guérilla adaptées à la guerre d'usure qu'ils mènent face aux Syhars.

Aucun autre akkylannien que les membres du temple du Sud, fortifications de pierre blanche enclavées dans un désert de sable et de roc construites autour d'oasis, ne vit ici.

Originellement situé à Kylaë, le temple du Sud est vite devenu une puissance maritime dans la mer de Migol. Aussi le temple reçut-il la charge d'organiser la première croisade, grâce à ses ressources et son expérience du voyage. Après avoir conquis Djaran, les templiers implantèrent leur QG dans le désert des Dunes d'Ivoires. En représailles, les Syhars mirent à sac Kylaë.

Les templiers du Sud se lancent corps et âme dans la bataille contre le Scorpion, cette détermination est exacerbée par la fierté de servir la première croisade et l'affront du sac de Kylaë. Elle est également soutenue par l'inépuisable trésor du temple du Sud, continuellement alimenté par son immense flotte.

Stratégie des templiers du Sud : Ferveur Ignée

Chaque templier du Sud peut, une fois par opposition, faire bénéficier les fidèles à proximité des effets du Don Féal/X. Seuls des combattants non-mystiques et ayant le métier Templier/X peuvent utiliser cette stratégie.





Le Temple de l'Est

Quartier général : Bran-O-Kor

Maître : Arkhos

Alliés de prédilection : Alahan, Tir-Nâ-Bor et la tribu de l'Arbre-Esprit.

Constitution typique de la commanderie : deux équipes de lancier pour une équipe de templier, soutenus par des fusiliers. Les compagnies de l'Est sont les plus promptes à utiliser des combattants spéciaux comme les chasseurs de Ténèbres, les exécuteurs, ou des batteries de canons. Beaucoup de fidèle de petite envergure encadrent les troupes.

Le protectorat de l'Est englobe de nombreux canyons de la région. La forteresse de pierre blanche se dresse dans le désert, ses pièces d'artilleries et ses hautes tours prêts pour la guerre.

La mission du temple de l'Est est de rechercher le tombeau d'Arcavius et de protéger le Bran-O-Kor des assauts du Scorpion. Les templiers sont si liés les uns aux autres qu'ils préfèrent mourir plutôt que de laisser l'un d'entre eux aux mains de l'ennemi. Le commandeur Arkhos est en contact avec les orques qui habitent la région, parfois, les armes prennent le pas sur la diplomatie.

La meilleure arme du commandeur de l'Est est la foi qui réside dans le cœur de ses hommes, une foi telle qu'elle en devient communicative ! Dans les années qui suivront, Arkhos se rapprochera des orques, certains d'entre eux suivront même le commandeur dans ses déplacements !

Stratégie des templiers de l'Est : Communion des Justes

Une fois par opposition, un fidèle de Merin peut transférer ses points de F.T à l'un de ses compagnons fidèles.

Le Temple de l'Ouest

Quartier général : Icquor

Maître : Tarkhyn

Alliés de prédilection : Alahan, Lanever, Tir-Nâ-Bor.

Constitution typique de la commanderie : Des escadres de cavaliers de la rédemption viennent enfoncer la première ligne du front et repartent pour laisser le soin aux formations compactes de templier de mater le chaos engendré par la charge. La cavalerie est au cœur des compagnies de l'Ouest et les troupes spéciales s'occupent des mystiques adverses pour pouvoir garder la suprématie magique.

Le temple de l'Ouest n'est qu'un quartier dans une grande cité. Les templiers y recueillent les miséreux de la ville et les blessés qui reviennent du front. Le temple ressemble plus à un monastère qu'à une caserne militaire, c'est un lieu de savoir autant qu'une place forte.

Après la première bataille de Kaïber et l'avènement de Scaëlin dans la forêt des Toiles, l'Ordre a jugé nécessaire de renforcer sa présence en Alahan. Par sa position et ses bonnes relations avec le pays du Lion, le temple de l'Ouest a été désigné pour bâtir sa forteresse dans la ville d'Icquor, ce qui lui permettra de veiller sur Ashinân et le Béhémot, deux régions particulièrement dangereuses.

Entre le commandeur Tarkhyn et le baron Egéus d'Icquor, les relations ont toujours été cordiales et l'entraide mutuelle. Le temple occupe un ancien hospice, offrant l'asile aux démunis, quels que soient leurs origines. Il comporte en outre une écurie dotée d'étalon barhans, pour la plus grande joie des cavaliers affectés à l'Ouest ! Qui plus est, les templiers de l'Ouest sont des magiciens émérites, grâce à l'enseignement de Tarkhyn et aux traditions du Lion, ainsi que des cavaliers accomplis.

Stratégie des templiers de l'Ouest : Sapience de Merin

Autant de templier que la valeur du contact (Tarkhyn) du plus haut gradé de la faction en opposition peut avoir appris les rudiments de la Théurgie grâce à Tarkhyn l'Avisé. Ces soldats acquiert Incanter (Feu)/Har 1 et le savoir Voie de Magie (Théurgie)/1 ainsi qu'un sort de cette voie de magie et une gemme éphémère mineure de feu. Seuls des combattants non-mystiques et ayant le métier Templier/X peuvent utiliser cette stratégie.

Si c'est Tarkhyn qui commande la faction, il peut avoir initié 6 guerriers à la magie.



Carnet de Voyage

NOUVEAUX CONTACTS

Ces nouveaux contacts font partis du Temple. Ce sont des personnages affectés de manière permanente à Cadwallon, dans divers quartiers de la ville. Ils peuvent être choisis dès la création de personnage par tous les joueurs de culture Griffon ou Griffon de Lumière.



Maître-Artisan Endymion (6)

Espèce : Humain

Culture : Griffon de Lumière

Métiers : Artisan/4 Clerc/2 Templier/2

Savoirs : Commerce 3, Culte (Merin) 4, Histoire (Akylannie) 2, Savoir-faire (inerte) 4, Savoir-faire (machine) 3

Signes particuliers : Don du Griffon (D), Furie-guerrière, Artisan Impérial

Localisation : Ogrokh (La Réserve)

Enjoué, ce grand gaillard est une perle de l'artisanat de guerre de l'Empire. Il excelle dans son travail et il paraîtrait que nombre de ses réalisations sont bénies par Merin lui-même.



Vénérable Perséus (6)

Espèce : Humain

Culture : Griffon de Lumière

Métiers : Clerc/3 Officier/3 Diplomate/2

Savoirs : Histoire (Temple) 4, Culte (Merin) 4, Faction (Temple) 5, Stratégie 4, Créatures 2

Signes particuliers : Don du Griffon (D), Furie-guerrière

Localisation : Soma (la Loge Solitaire)

Ce vieil homme un peu fou est l'une des éminences grises de la Loge Solitaire. Il a trop vu de bataille, surtout contre les Syhar, et est obsédés par d'étranges laboratoires secrets. En l'écoutant attentivement, il ne manquera pas de glisser une attention inspectrice sur « Hod » dans la discussion.



Révérend Lorem (4)

Espèce : Humain

Culture : Griffon de Lumière

Métiers : Moine-guerrier/3 Diplomate/1

Savoirs : Culte (Merin) 5, Etiquette (Noblesse) 4, Administration (Cadwallon) 3, Entités (Ange) 2, Symbolisme 1

Signes particuliers : Don du Griffon (D), Fanatisme, Juste

Localisation : Den Azhir

Le révérend Lorem fait office d'ambassadeur et de jonction entre le Temple de l'Ouest installé à Soma et la cour ducale. Cet homme pieu est toujours suivi par un angelot et ses paroles suaves et modérées sont toujours écoutées. On dit de lui qu'il serait lui-même un ange, et nombre de femme se plaignent du vœu de célibat de ce véritable apollon.



Démus, écuyer du Temple (4)

Espèce : Humain

Culture : Griffon de Lumière

Métiers : Espion/2 Templier/2

Savoirs : Faction (Temple) 2, Histoire 2

Signes particuliers : Don du Griffon (D), Furie-guerrière, Eclaireur, Gouaille de goblin (D)

Localisation : Drakaër ou Fort Griffon

Ecuyer rattaché aux délégations de passage à Cadwallon, ce jeune templier se tient au courant de tout ce qu'il se passe d'illégal dans la ville haute. Débrouillard, il ne manque jamais de rire et de sortir du rang pour infiltrer tous les réseaux possibles.

TACTIQUE

Une tactique peut être utilisée par un personnage « musicien » faisant parti de la section de combattant, faire appel à une tactique nécessite un test de Commander/Dis (7). Chaque tactique est connue par un corps d'armée différent et utilisable dans certaines conditions.

Un personnage du Temple peut acquérir l'une de ces tactiques pour 500 PE en accomplissant l'entraînement nécessaire dans le corps d'armée précisé.

Tortue

(Corps des Lanciers et Conscrits)

Cette tactique peut être utilisée par tous les lanciers ayant l'un des leurs en contact socle à socle ayant possédant un pavois, un bouclier ou autre. Les lanciers peuvent bénéficier des effets d'une réaction de Confrontation d'un allié adjacent, et vice versa.

Vengeance (Corps des Templiers)

Chaque templier accomplissant dans ce tour une action de Charger/Har bénéficie des avantages de ce talent jusqu'à la fin du tour.

A la garde

(Corps des Gardes Prétoriens)

Cette condition peut être utilisée par les gardes qui voient leur commandant si celui-ci n'a que des ennemis dans sa Zone de Contrôle. Les gardes prétoriens peuvent modifier leur ordre d'action avec leur commandant.

Piétinement (Corps des Cavaliers de la Rédemption)

La zone de Contrôle des cavaliers doit être libre de tout ennemi. Les cavaliers peuvent accomplir un test de Charger/Har en passant pardessus les personnages de Tai 3 ou inférieure, et arrêter leur mouvement sur une case occupée par l'ennemi, ceux-ci sont mis à terre.

A Cadwallon, cette tactique peut remplacer le talent Charger/Har des créatures de Tai 4 ou plus.

EQUIPEMENT / ERRATA

« Le tonnerre de Merin gronde à l'horizon, annoncé par les âcres nuages de la poudre à canon, le long sifflement des boulets et le souffle de la mitraille. Le refrain d'un nouvel âge de conquête résonne en Akkylannie, au son des canons de l'armée impériale, au nom du feu destructeur de Merin ! »

Canons : Les armées du Temple emploient parfois des Veuglaïres et des Coulevrines. Ce sont des canons détaillés dans Secret Vol.1.

Fusil du Griffon : la masse du fusil du griffon est 2kg.

Pistolet du Griffon : la masse du pistolet du griffon est 0.5kg.

Etendard du Griffon : si un personnage porte un Etendard du Griffon, tous ses alliés ayant un angle de vue sur lui gagne 1 pari gratuit pour tous ses tests de Commander/Dis, Défendre/Dis et Coordonner/Dis.

Objets magiques du Temple

Ces objets ne sont pas des Artefacts. Ils sont empreints d'un peu de mana qui se manifeste sous une apparence particulière. Tous les personnages peuvent utiliser ses objets sans restriction.

Croix du Griffon

« Ce symbole, religieux si l'ont tient compte du caractère pieu de la nation Akkylannienne toute entière, est le réceptacle de toute la foi et tout le patriotisme des Griffons. »

Le porteur de ce symbole bénéficie des effets de Bravoure.

Icône Ardente

« Priez pour ne jamais succomber à la tentation, car si l'esprit est ardent, la chair est faible... » - La Prêtresse de Fer.

Les Icônes Ardentes chassent la peur du cœur des fidèles grâce à l'écrasante aura de respect et de pouvoir des préceptes de Merin. Le personnage bénéficie d'un dé bonus pour tous ses jets de Commandement/Dis pour contrer la Peur.

Pistolets Consacrés

« Bénie par Merin, ces armes transportent le Feu Purificateurs jusqu'au cœur des Infidèles. » - Maître-Artisan Endymion

Originellement créées par l'ordre de l'Inquisition, ces pistolets équipent les Chasseurs de Ténèbres les plus méritants.

Ces armes sont Sacrées.

Sceptre de soumission

« Longtemps réservés aux hauts dignitaires de l'Inquisition, ces sceptres sont les symboles les plus respectés et craints. La légende veut que le premier sceptre aurait été remis à Arcavius par Merin en personne et reposerait à ses côtés dans son tombeau. Irradiant une aura aussi puissante et intense, ces sceptres sèment la terreur au cœur des imprudents qui posent le regard dessus. »

Le porteur du Sceptre de soumission engendre de la Peur.

Arme Sacrée : certaines armes ou armures sont bénies par magie ou des immortels. Sur chaque jet de blessure infligé avec une arme Sacrée, le plus mauvais dé est ajouté avant de déterminer le résultat final.

Armure Sacrée : certaines armes ou armures sont bénies par magie ou des immortels. Sur chaque jet de blessure infligé au porteur d'une armure Sacrée, le meilleur dé est écarté avant de déterminer le résultat final.



Nouveaux Miracles

Les miracles qui suivent sont surtout employés par les membres du Temple, bien que certaines prières soient parfois connues d'autres peuples. Ils peuvent être choisis dès la création de personnage sauf mention contraire.

CULTE DE MERIN

Serment du Condamné

Culte : Merin

Ferveur : 0

Difficulté : X (C, A ou D)

Cible : spécial

Portée : 4 cases

Durée : instantanée

Seul Seread connaît ce miracle, il est seul juge pour savoir à qui l'enseigner. A chaque fois qu'il subit une blessure, le fidèle peut lancer ce sort. Il choisit l'aspect à utiliser et la difficulté qu'il souhaite. En cas de réussite, tous les personnages ennemis à portée subissent un jet de dégâts (Pui = Difficulté/2).

Vengeance du Temple

Culte : Merin

Ferveur : X

Difficulté : 7 (C, A ou D)

Cible : des Templiers

Portée : 4 cases

Durée : fin du tour

Le fidèle choisi des personnages affiliés au Temple (savoir Faction (Temple) 3) à portée. La ferveur du miracle est égale au nombre de Templier choisis. Tous les Templiers acquièrent Coup de Maître/X, mais tous leurs talents de Confrontation sont égaux à 1.

Bénédictio de Merin

Culte : Merin

Ferveur : 2

Difficulté : 5 (C)

Cible : un personnage

Portée : zone

Durée : fin du tour

La cible de ce miracle est protégée par le pouvoir du Dieu Igné et bénéficie d'un bonus de +1 PRO, +1 par F.T supplémentaire dépensé.

LITANIES UNIVERSELLES

Messenger Divin

Culte : Litanies universelles

Ferveur : 1

Difficulté : 4 + F.T à transférer (A)

Cible : un personnage ami

Portée : contact

Durée : spécial

Le fidèle investit un de ses compagnons de points de F.T. Le personnage ainsi investi peut « transporter » autant de F.T que sa valeur en Discipline, pour toute la durée de l'opposition. Le fidèle, un fidèle ami ou un fidèle Iconoclaste peut réutiliser les points à tout moment en allant au contact avec le personnage ciblé.

Sainte Prière

Culte : Litanies universelles

Ferveur : 2

Difficulté : 6 (C)

Cible : un personnage

Portée : zone

Durée : fin du tour

La cible bénéficie des effets de Résolution/X.

Courroux Divin

Culte : Litanies universelles

Ferveur : 4

Difficulté : 9 (D)

Cible : un ennemi

Portée : zone

Durée : instantanée.

La cible de ce miracle subit autant de blessure qu'elle en a infligée.

Hospice Divin

Culte : Litanies universelles

Ferveur : 3

Difficulté : 6 (A)

Cible : un personnage

Portée : zone

Durée : jusqu'à la fin du tour.

La cible bénéficie des effets de Régénération/X.

LITANIE DE LA LUMIERE

Promesse Céleste

Culte : Litanie de la Lumière

Ferveur : 4

Difficulté : 7 (A ou D)

Cible : un personnage

Portée : 5

Durée : fin du tour

La cible est troublé par la vue de ce qui l'attend dans l'au-delà et subit 1 pari obligatoire pour tous ses jets jusqu'à la fin du tour. Ce miracle empêche également la cible de Se Ressourcer/Opp ou de Canaliser/Opp. Un F.T supplémentaire pour l'incantation permet d'augmenter la portée de 1 case ou la durée de 1 tour.



Nouveaux Sortilèges

Les sortilèges qui suivent sont surtout employés par les membres du Temple, bien que certains sorts soient parfois connus d'autres peuples. Ils peuvent choisis dès la création de personnage, sauf mention contraire.

Colonne de Feu

Coût : X +2 🔥

Voie de Magie : Théurgie, Hermétisme

Difficulté : X +2

Cible : cases

Portée : visibilité

Durée : instantanée

Une colonne de feu de Tai X s'élève jusqu'aux cieux. Les personnages prit dans les flammes subissent un jet de blessure Pui X.

Conscience Stratégique

Coût : 3 🔥

Voie de Magie : Théurgie, Hermétisme

Difficulté : 6

Cible : un personnage

Portée : 2 cases

Durée : spécial

Lors du prochain tour, la cible bénéficiera des effets de Stratège jusqu'à la fin du tour.

Feu Purificateur

Coût : 4 🔥

Voie de Magie : Théurgie, Hermétisme

Difficulté : 7

Cible : un personnage

Portée : 2

Durée : instantanée

La cible subit un jet de blessure Pui 2 et perd tous les effets mystiques qui l'affectaient. Un pari permet d'augmenter la portée du sort d'une case.

Météores

Coût : X 🔥

Voie de Magie : Théurgie, Hermétisme

Difficulté : 5

Cible : spéciale

Portée : zone

Durée : instantanée

Ce sort ne peut être utilisé qu'en extérieur. Les personnages prit dans une zone de X cases sont soumis à X dés. Ces dés peuvent être utilisés pour effectuer autant de jets de blessure que désiré par le magicien mais servent aussi à la Pui des attaques. Chaque pari permet d'augmenter le nombre de dés à lancer de 1.

Par exemple, lancé avec 5 mana, ce sort permet de lancer soit 1 jet de blessure à 4, soit 1 à 2 et 1 à 1, etc.

Volonté de Merin

Coût : 3 🔥

Voie de Magie : Théurgie, Hermétisme

Difficulté : 5

Cible : un personnage ami

Portée : 4

Durée : jusqu'à la fin du tour

La cible bénéficie des avantages de Bravoure.

Ange de Feu

Coût : 3 🔥 2 🌑

Voie de Magie : Théurgie, Hermétisme

Difficulté : 7

Cible : 1 personnage

Portée : 4 cases

Durée : 1 tour

Ce sort est réservé à Melkion le Flamboyant. Il est seul juge pour déterminer à qui enseigner ses secrets.

La cible est entourée par un ange de feu qui lui prodigue ses faveurs. Elle gagne +1 Pot. Si la cible n'inflige pas de blessure ce tour-ci, elle subit un jet de dégâts (Pui 1).

Chaque pari ou mana supplémentaires utilisés pour l'incantation augmente la durée du sort de 1 tour.

Brûlure Spirituelle

Coût : 3 🔥

Voie de Magie : Théurgie

Difficulté : 6

Cible : un personnage

Portée : 6 cases

Durée : 1 tour

La cible bénéficie de 2 paris gratuits lorsqu'elle attaque, mais subit 2 augmentations lorsqu'elle tente une action défensive. Chaque pari ou mana supplémentaires utilisés pour l'incantation augmente la portée du sort ou sa durée de 1 case ou tour. Les morts-vivants, constructs et immortels sont immunisés à ce sort.

Eclat de Lhan

Coût : 5 🔥 4 🌑

Voie de Magie : Théurgie, Hermétisme

Difficulté : 8

Cible : zone

Portée : spécial

Durée : instantanée

La zone devient Claire pour toute la durée de l'opposition. Les personnages qui ne sont pas affiliés à une culture de la Lumière sont Sonnés et ne peuvent tirer qu'à courte portée.

Souffle Ardent

Coût : 5 🔥

Voie de Magie : Théurgie, Cabale

Difficulté : X

Cible : spécial

Portée : spécial

Durée : instantanée

Le magicien choisi la difficulté du sort. S'il réussit, son souffle enflammé recouvre autant de case que la difficulté choisie, en partant du côté Face de son socle. Les zones recouvertes sont Enflammées, le magicien subit un jet de dégâts (Pui 1), et les personnages recouverts par le souffle subissent un jet de dégâts (Pui 1 + 1 pour 2 paris ou mana utilisés en suppléments de l'incantation).



Nouvelle Voie de Magie : Exorcisme

Après la révolte des alchimistes menés par Dirz, l'inquisiteur Impérial Corwin Khorto décida de créer un corps d'armée propre à l'Inquisition, capable de surveiller et sanctionner les déviants et les hérétiques, tels les magiciens.

Décorum :

·L'Exorciste lit à voix haute des passages du Codex de Merin.

·Il termine ses incantations en braquant ses adversaires avec un symbole sacré, tel le Codex de Merin.

Excommunication

Coût : 3 

Voie de Magie :

Exorcisme, Rédemption

Difficulté : 8

Cible : un personnage

Portée : 4 cases

Durée : jusqu'à la fin du tour

La cible perd les bénéfices de sa Peur.

Edit de Merin

Coût : 1 

Voie de Magie :

Exorcisme, Rédemption

Difficulté : 7

Cible : un magicien

Portée : 6 cases

Durée : instantanée

Le magicien peut utiliser des manas de Feu pour contrer n'importe quel sort.

Sanction

Coût : 4 

Voie de Magie :

Exorcisme, Rédemption

Difficulté : 5

Cible : une arme à feu

Portée : 0 case

Durée : instantanée

La Puissance de l'arme à feu est augmentée de 1 pour le prochain tir.

Cercle de Protection

Coût : 4 

Voie de Magie :

Exorcisme, Rédemption

Difficulté : 6

Cible : personnelle

Portée : 2 cases

Durée : jusqu'à la fin du tour

Le magicien ne peut plus se déplacer. En contrepartie, aucune créature ayant une Peur inférieure à 3 ne peut entrer dans le cercle. Chaque pari permet d'augmenter la portée du sort ou le niveau de Peur minimum de 1.

Section Meneur de Jeu

Les années à venir

Les années à venir vont être particulièrement violentes, mais amèneront l'Akkylannie à plus de stabilité politique.

En effet, en 1004, la bataille des forteresses volantes et la libération des Molochs coïncident avec de nombreuses batailles de très grande envergure, comme les Dunes d'Ivoires, le Défilé des Pleureuses ou la chute du Temple de l'Est en automne.

Jusqu'à fin 1005, Shurat et ses Dévoreurs sèment la destruction en Akkylannie. Il ne sera repoussé que par le sacrifice d'Octave IX, lors de la bataille d'Arcavia qui vit le retour d'un nouvel empereur et d'un nouveau pape, grâce à Proteüs et Melkion notamment.

Le Temple à Cadwallon

De nombreux templiers résident de manière permanente à Cadwallon. La plupart sous la tutelle de l'ambassadeur Iraëm, mais quelques loges habitent la cité.

Le Temple résous de nombreux traités à Cadwallon, du fait des guerres principalement, et utilise la ville comme une zone neutre où il peut traiter avec des peuples qui n'entrent pas dans l'Alliance de Lumière si, officiellement, ce n'était pas interdit... Officiellement.

Cadwallon permet également au Temple de bénéficier du soutien de certaines guildes, tels les Architectes et les Lames, en signant des accords basés sur certains savoir-faire, des minerais akkylanniens ou du soutien militaire.

Cadwallon est également un port d'attache idéal pour la flotte Akkylannienne, qui joui d'une expertise navale exceptionnelle du fait de la pluralité de ses citoyens. Cependant, les membres d'équipage ne débarquent jamais (toujours officiellement) à cause du vœu d'indépendance de la cité.

Les délégations du Temple ont toujours pour but la signature d'un traité, l'honneur d'une alliance ou encore la protection d'un templier escorté jusqu'à la mystérieuse loge de Hod. Il arrive en de rares occasions que les commandeurs en personne viennent à Cadwallon pour s'entretenir avec la cour du Duc de risque d'attaque sur les rives du Leäk-Shear, ou encore de la récente invasion de l'Inkarô par les Achéronniens.

Incarnés du Temple

Les Incarnés du Griffon peuvent utiliser des points d'Elixir pour réaliser ces actions en plus de celles accordées dans le livre Secret vol.1 (page 114).

Exploits des Incarnés

Aura du Tourment

Pour 1 point d'Elixir, l'Incarné peut relancer son jet de blessure, cet exploit ne peut être utilisé qu'une fois par tour.

Edit Divin

En dépensant 1 point d'Elixir, l'Incarné bénéficie d'un Dé Bonus pour tous ses tests liés à la Maîtrise, de Commandement/Dis, ainsi que tous les combattants bénéficiant de son Commandement jusqu'à la fin du tour.

Moment de Bravoure

Pour 1 point d'Elixir, l'Incarné bénéficie d'1 pari gratuit pour son prochain jet de dés lié à Confrontation.



Abel le Colérique

Soldat exemplaire, guerrier émérite, Abel a maintes et maintes fois résisté à des vagues ennemies pourtant supérieures en nombre. Son désir de vaincre n'a d'égal que le tempérament qui lui a valu son surnom. Ceux qui ont servi sous ses ordres et les généraux du Griffon le savent bien : le Colérique ne connaît pas le mot retraite, et pour lui la mort n'a de valeur que dans la gloire.

Interprétation

Abel est un homme qui croit en l'Empire et Merin plus que tout. Discret par souhait de rester anonyme, ce guerrier est capable d'entrer dans des colères incroyables qui lui valurent le surnom du « Colérique ». C'est un homme froid qui a vu mourir trop de ses compagnons.

Sur un plateau

Abel est fait pour être en première ligne



accompagné de soldats ou en protection d'un objectif particulier. Soit il avance vers ses opposants comme un furieux en utilisant ses capacités d'Incarné et la Furie Guerrière de Châtiment, soit il reste campé sur ses positions que rien ne délogera en utilisant les capacités de soin de son épée.

Espèce : Humain

Culture : Griffon de Lumière

Métiers : Soldat/3 Officier/2

Potentiel : 6

Taille : 3

Puissance : 3

Mouvement : 4

Pdv : 3

Signes particuliers : Don du Griffon (D), Fanatisme, Incarné : Enchaînement/3, Contre-attaque, Coup de maître/3, Tir d'assaut, Elixir (Aura du Tourment)/6.

Caractéristiques

·HAR 3 *

·ADR 2

·ELE 2

·OPP 2 (Def 3)

·SUB 4

·DIS 3 (Mai 4)

Talents

·Trancher /Har 4

·Endurer /Har 3

·Charger /Har 2

·Intimider /Har 2

·Transpercer /Har 2

·Forcer /Har 1

·Crapahuter /Adr 2

·Parer /Elé 4

·Lutter /Opp 2

·Commander /Dis 2

·Analyser /Dis 1

·Défendre /Dis 1

Savoirs

·Stratégie /2

·Faction (Temple)/ 3

·Culte (Merin) /2

·Langue (Akkylannien) /2

·Contrée (Akkylannie) /2

Contacts

·Ambassadeur Iraem (Dis) 2

Équipement

Encensoir de bataille (Def +1), Armure de conscrit (Pro.6, Mod.-2, 20kg), Bouclier (Mod. Par.+2, Mod.Dom.-1, 3kg), Châtiment (Artefact conférant Soins/3 et Furie Guerrière à Abel, Dom.+2, All.+1, Diss.-1), 100D.

Thurbard, Commandeur du Nord

Le Commandeur Thurbard est un vieux soldat pour qui la guerre n'a plus de secrets. Rigoureux avec ses hommes, il est sans pitié pour ses ennemis. Cette sombre figure veille, infaillible, sur les idéaux de la Lumière et de l'Empire. Son sang-froid lui permet d'accéder à la commanderie, d'établir les premières relations formelles avec les nains de Tir-Na-Bor ou d'éduquer deux orphelins, Arkhos et Mirà.

Cette dernière vola Hauteclair, l'épée d'Arcavius qui était sous sa garde. Effondré, il laissa la commanderie à ses lieutenants jusqu'à ce qu'une compagnie fut prise en tenaille par des Dévoreurs, il s'illustra avec sa Garde Noire. Il apprit finalement par le Maître de l'Ordre Protéus que sa fille est en sécurité.

Puis vint Shurat. Sa horde de Dévoreur est traversa son Protectorat jusqu'en Akkylannie en lui infligeant de cuisantes défaites.

Interprétation

Thurbard incarne une figure paternelle distante mais bienveillante. Il aidera toujours ses soldats dont la perte

lui causerait une grande douleur. Un homme pour qui le devoir et l'amitié ne sont pas de vains mots.

Sur un plateau

Thurbard est un stratège et un commandant d'exception, il avance avec ses hommes au cœur de la mêlée. S'il voit un de ses soldats en infériorité numérique, il ira le soutenir.



Espèce : Humain
Culture : Griffon de Lumière
Métiers : Officier/5 Soldat/4 Diplomate/2
Potentiel : 10
Taille : 3
Puissance : 3
Mouvement : 4
Pdv : 3
Signes particuliers : Don du Griffon (D), Stratège, Furie guerrière, Commandement/5, Incarné : Enchaînement/5, Contre-attaque, Coup de maître/5, Tir d'assaut, Elixir (Edit Divin)/10.

Caractéristiques

·HAR 4
·ADR 2
·ELE 2
·OPP 2 (Def 3)
·SUB 4
·DIS 4 * (Mai 5)

Talents

·Intimider/Har 5
·Trancher/Har 5
·Endurer/Har 4

·Charger/Har 3
·Forcer/Har 2
·Cogner/Har 2
·Transpercer/Adr 4
·Crapahuter/Adr 3
·Feindre/Adr 1
·Parer/Elé 5
·Chevaucher/Elé 5
·Séduire/Elé 3
·Lutter/Opp 3
·Embobiner/Opp 2
·Argumenter/Sub 3
·Identifier/Sub 4
·Commander/Dis 5
·Analyser/Dis 5
·Défendre/Dis 4
·Guetter/Dis 2
·Confondre/Dis 1

Savoirs

·Stratégie 5
·Faction (Temple) 5
·Histoire /2
·Culte (Merin) /2
·Langue (Akkylannien) /3
·Contrée (Akkylannie) /2
·Contrée (Avagddu) /2

Spécial

Soutien : Thurbard peut sacrifier un dé de sa RA pour augmenter de deux points la qualité de tous les gestes d'une cible alliée à vue jusqu'à la fin du round.
Maître du Temple : Thurbard est le maître du Temple du Nord. Le prestige d'une telle fonction lui octroie un pari gratuit pour tous ses tests d'Interaction.

Contacts

·Ambassadeur Iraem (Dis) 2
·Commandeur Arkhos (Sub) 6
·Commandeur Sered (Sub) 2
·Commandeur Tarkhyn (Adr) 1
·Mirà (Adr) 6
·Severian (Dis) 2

Equipement

Seeau du Patriarche (Quand il souhaite engager un opposant, Thurbard augmente son MOU de 1), Armure de Templier (Pro.6, Mod.-1, 20kg), Epée de qualité Supérieure (Confère une qualité par défaut, Dom.+2, All.+1, Diss.-1) Sauf-conduit, 200D.

Sévérian

Severian est l'exemple même de ce que le Temple est capable de faire. Originaire de Denda Cartho, Severian a grandi dans la rue et s'est investi très tôt dans la contrebande entre l'Akkylannie et Alahan. Il en devint vite une figure emblématique, costaud, fort en gueule, il terrifiait les autres maraudeurs et tournait en ridicule les forces de l'ordre. Quand il fut arrêté par les magistrats impériaux, il fut envoyé au bagne pour les trente prochaines années.

Là-bas aussi, il devint un personnage connu et charismatique, mais la captivité lui était insupportable. C'est alors que le Temple lui proposa la rédemption. Il accepta aussitôt et c'est au combat qu'il prit conscience que des idéaux de l'Empire, Mérim, et la noblesse n'étaient pas vains.

Après avoir désobéi à un ordre pour sauver son unité, Severian fut jugé par l'Etat-Major de Kaïber. Lors du procès, il plaida sa cause avec une telle ferveur que l'épée de son chef d'unité mort par de mauvaises instructions se nimbait d'un flot lumineux.

Les membres de l'Etat-Major y virent une manifestation de la Lumière.

Interprétation

Impétueux, colérique, opportuniste et sûr de lui, Sévérian aurait été un véritable mafieux s'il était né à Cadwallon. Cependant, le Temple le remit dans le droit chemin et depuis le mot « devoir » a prit à ses yeux un sens fier et impérieux.

Sur un plateau

Sévérian est un guerrier téméraire, brutal et flamboyant. Il cherchera le plus souvent à affronter plusieurs guerriers en même temps et évitera les affrontements ennuyeux et expéditifs avec les mages, les tireurs ou les éclaireurs, à moins que ces derniers tentent quelque chose contre lui ou que l'ordre lui en soit donné (qui a dit qu'il devait les respecter ?).



Espèce : Humain
Culture : Griffon de Lumière
Métiers : Coupe-jarret/2
Soldat/3
Potentiel : 6
Taille : 3
Puissance : 3
Mouvement : 4
Pdv : 3
Signes particuliers : Don du Griffon(D), Brutal, Ambidextre, Furie guerrière, Incarné : Enchaînement/3, Contre-attaque, Coup de maître/3, Tir d'assaut, Elixir (Moment de Bravoure)/6.

Caractéristiques

·HAR 4 *
·ADR 3
·ELE 2
·OPP 2 (Def 3)

·SUB 4
·DIS 3 (Mai 4)

Talents

·Forcer/Har
·Intimider/Har 1
·Endurer/Har 3
·Trancher/Har 4
·Cogner/Har 3
·Charger/Har 3
·Crapahuter/Adr 2
·Parer/Elé 3
·Dérober/Opp 2
·Lutter/Opp 4
·Se cacher/Opp 2
·Esquiver/Opp 1
·Guetter/Dis 1
·Commander/Dis 2

Savoirs

·Faction (Voleurs)/2
·Faction (Temple)/3

·Culte (Merin) /2
·Langue (Akkylannien) /2
·Contrée (Akkylannie) /2

Contacts

·Commandeur Thurbard (Har) 2
·Commandeur Arkhos (Har) 1
·Commandeur Sered (Har) 1

Equipement

Armure de Templier (Pro.6, Mod.-1, 20kg), Epée (Dom.+2, All.+1, Diss.-1), Justicière (Dom.+2, All.+1, Diss.-1, octroie Instinct de Survie/5 à Sévérian quand celui-ci utilise Furie Guerrière), 50D.

Sered, Commandeur du Sud

Le Commandeur Sered dirige le Temple du Sud d'une main de fer. Il doit faire preuve d'autorité et d'intransigeance, car au-delà des murailles s'étend le désert de Syharhalna où se terrent les ennemis héréditaires de l'Empire d'Akkylannie : les Scorpions de Dirz. Pour éliminer l'obstacle que représente le Templier, les Alchimistes ont délégué l'une des leurs, la Technomancienne Sasia Samaris, aux frontières de leur domaine. La lutte qui oppose la Rose et le Templier est devenue légendaire et même les oracles ne sauraient prévoir l'issue de ce combat.

Interprétation

Acharné et fanatique, Sered est bruyant et emporté dans ses discours. Le calme revenu, il paraît sombre et antipathique.



Sur un plateau

Sered est un personnage très polyvalent qui, entouré des soldats qui lui communiqueront leur foi, peut lancer un grand nombre de sort pour attaquer l'ennemi ou soutenir ses troupes. Il attaquera les mages et fidèles dans un torrent de fanatisme religieux s'il en a l'occasion.

Espèce : Humain
Culture : Griffon de Lumière
Métiers : Soldat/3 Officier/5 Moine-guerrier/5
Potentiel : 11
Taille : 3
Puissance : 3
Mouvement : 4
Pdv : 3
Signes particuliers : Don du Griffon (D), Fanatisme (D), Bravoure, Furie guerrière, Ennemi personnel/Sasia Samaris Exalté, Incarné : Enchaînement/5, Contre-attaque, Coup de maître/5, Tir d'assaut, Elixir (Edit Divin)/10.

Caractéristiques

·HAR 4
·ADR 2
·ELE 2
·OPP 2 (Def 3)
·SUB 4
·DIS 5 * (Mai 6)

Talents

·Trancher/Har 5
·Censurer/Har 4
·Charger/Har 5
·Intimider/Har 4
·Endurer/Har 5
·Forcer/Har 1

·Cogner/Har, 5
·Altérer/Adr 3
·Transpercer/Adr 4
·Crapahuter/Adr 2
·Fanatiser/Elé 2
·Riposter/Elé 2
·Parer/Elé 5
·Chevaucher/Elé 2
·Séduire/Elé 2
·Lutter/Opp 2
·Détruire/Dis 5
·Commander/Dis 4
·Analyser/Dis 3
·Défendre/Dis 3
·Argumenter/Sub 1
·Guetter/Dis 1
·Identifier/Sub 1

Savoirs

·Culte (Merin) 5
·Stratégie 4
·Faction (Temple) 5
·Langue (Akkylannien) /3
·Contrée (Akkylannie) /2
·Contrée (Syharhalna)/2

Contacts

·Ambassadeur Iraem (Har) 2
·Commandeur Arkhos (Sub) 3
·Commandeur Thurbard (Adr) 3
·Commandeur Tarkhyn (Opp) 2

·Kyrus (Dis) 2

Spécial

Châtiment Divin : Sered peut dépenser des points de FT pour jeter autant de dés supplémentaires que de points dépensés lors d'un jet de blessures.

Soutien : Sered peut sacrifier un dé de sa RA pour augmenter de deux points la qualité de tous les gestes d'une cible alliée à vue jusqu'à la fin du round.

Maître du Temple : Sered est le maître du Temple du Sud. Le prestige d'une telle fonction lui octroie un pari gratuit pour tous ses tests d'Intéraction.

Équipement

Armure de Templier (Pro.6, Mod.-1, 20kg), Marteau de Zélios (Permet à Sered de relancer un dé de dégât mais doit garder le nouveau résultat, Dom.+3, All.+2, Diss.-3) Emblème de la Félicité (si Sered utilise cet artefact, il acquiert Iconoclaste), Sceau du Temple (confère un pari gratuit à ses tests de Commandement), Sauf-conduit, 200D.

Miracles

Bras Vengeur de Merin, Commandement Divin, Brûlure des Infidèles, Toucher Purificateur, Arme des Anges, Bannissement, Aura de Droiture, Serment du Condamné.

Kyrus le Sombre

Kyrus est un templier sombre à la fureur meurtrière. Le statut de messager du temple sied parfaitement à ce guerrier solitaire. Il ne faut pas imaginer que le templier affectionne le subterfuge et la ruse : Kyrus est avant tout un guerrier, qui ne se révèle qu'au cœur du combat parmi les cris de douleur des hérétiques !

Colérique depuis son enfance, Kyrus trouva au temple le moyen d'exprimer sa colère d'une façon à ne pas risquer la vie de ses frères d'armes. Il apprit à la contrôler et n'en devint que plus violente.

Pendant la Danse du Scorpion en 1004, Kyrus sera le messager le plus sollicité entre les temples du nord et du sud. Il finira par prendre le commandement d'une unité et mènera une guérilla contre les Syhar. C'est comme ça, en attaquant une partie de la caravane de Claudia Nessalith (cf. Army Book Créature de Dirz), qu'il put informer le commandeur Arkhos d'une attaque des Scorpion, mais qui ne permettra pas la chute du temple du nord.

Kyrus reste un messager du Temple. Il peut être affecté à n'importe quel Temple, pas seulement celui du Sud.



Interprétation

Sombre, taciturne, peu engageant, Kyrus ne voit plus que les missions qu'il doit mener à bien. Tout ce qui se met en travers de sa route sera impitoyablement éradiqué.

Sur un plateau

Kyrus est un solitaire, il se rue au combat comme un forcené et force toujours le passage. Combattre seul face à plusieurs adversaires ne lui fait pas peur, bien au contraire ! Ses compagnons d'armes risqueraient de subir sa colère.

Espèce : Humain

Culture : Griffon de Lumière

Métiers : Soldat/4 Messager du Temple/2

Potentiel : 7

Taille : 3

Puissance : 3

Mouvement : 4

Pdv : 3

Potentiel : Don du Griffon (D),

Bravoure (D), Pèlerin (D),

Brute épaisse, Furie guerrière,

Cri de guerre/4, Incarné :

Enchaînement/4, Contre-

attaque, Coup de maître/4,

Tir d'assaut, Elixir (Aura du

Tourment)/7.

Caractéristiques

·HAR 5 *

·ADR 3

·ELE 2

·OPP 2 (Def 3)

·SUB 4

·DIS 3 (Mai 4)

Talents

·Chevaucher/ELE 2

·Guetter/DIS 2

·Survivre/OPP 2

·Embobiner/OPP 1

·Endurer/HAR 5

·Cogner/HAR 5

·Forcer/HAR 4

·Trancher/HAR 3

·Intimider/HAR 3

·Charger/HAR 4

·Parer/Elé 5

·Chevaucher/Elé 2

·Crapahuter/Adr 4

·Lutter/Opp 4

·Analyser/Dis 2

Savoirs

·Culte (Merin) 2

·Faction (Temple) 3

·Langue (Akkylannien) /2

·Contrée (Akkylannie) /2

·Contrée (Aarklash)/2

Contacts

·Ambassadeur Iraem (Dis) 1

·Commandeur Sered (Dis) 2

Equipement

Armure de Templier (Pro.6, Mod.-1, 20kg), Fléau Fatal (Kyrus acquiert Implacable/3, de plus, il peut gratuitement infliger une fois par tour 1D6 de dégâts à tous les personnages à moins de 3 cases, Dom.+3, All.+1, Diss.-1), 50D.

Tarkhyn, Commandeur de l'Ouest

Tarkhyn est un commandeur dans la force de l'âge. Sage, avisé, il réfléchit toujours avant d'agir et ne s'emporte que lorsque la situation l'exige. Par son calme et sa pratique de la magie, il passe pour excentrique au sein du Temple. Tous ceux qui l'ont rencontré peuvent néanmoins témoigner de sa vaillance et de son attachement aux idéaux de la Lumière.

Demi-elfe, il vécut son enfance à la cour de Kalienne, en Alahan, où il se lia d'amitié avec le prince héritier Gorgyn. Au terme de sa conscription, il décida de rejoindre le Temple pour sa tradition ésotérique et au bout de quelques années, il fut nommé commandeur de l'Ouest à Iquor. Il devint l'ambassadeur officieux et lors de la présentation officielle au roi, il rencontra Trys la Divine. Pendant les années qui suivirent, Trys et Tarkhyn devinrent amants.

Intrigué par les pouvoirs et les étranges relations de la reine d'Alahan, Tarkhyn la força à révéler ses secrets : Trys la Divine est une Chroniqueuse, une mystique érudite et historienne plongée dans les secrets du monde. Ils cessèrent leur relations, mais Tarkhyn, investi d'une conscience supérieure, devint capable, sans professeur, de recourir à la théurgie et l'hermétisme.

Proteüs, le maître suprême du Temple informera Tarkhyn très tôt d'un coup d'état visant à destituer le Pape.



Interprétation

Tarkhyn est un homme vif et curieux qui pose beaucoup de questions. Il est compréhensif et chaleureux dans toutes ses démarches diplomatiques, et concentré et résolu dans toutes ses démarches professionnelles.

Sur un plateau

Tarkhyn restera en retrait le temps de mettre en place une tactique millimétrée et pour soutenir ses hommes avec ses nombreux sorts. Mais dès que la bataille tournera au chaos où aucune stratégie ne sera efficace, il foncera dans la mêlée au milieu de ses hommes.

Espèce : Humain

Culture : Griffon de Lumière

Métiers : Soldat/ 3 Officier/5 Mage/4 Erudit/3

Potentiel : 10

Taille : 3

Puissance : 3

Mouvement : 4

Pdv : 3

Signes particuliers : Don du Griffon (D),

Furie guerrière, Stratège, Lettré (D), Incarné :

Enchaînement/5, Contre-attaque, Coup de

maître/5, Tir d'assaut, Elixir (Edit Divin)/10.

Caractéristiques

·HAR 3

·ADR 2

·ELE 2

·OPP 2 (Def 3)

·SUB 5*

·DIS 5 (Mai 6)

Talents

·Survivre/Elé 2

·Trancher/Elé 5

·Endurer/Har 3

·Charger/Har 2

·Crapahuter/Adr 2

·Lutter/Opp 2

·Forcer/Har 1

·Tirer/Adr 1

·Commander/Dis 5

·Intimider/Har 5

·Transpercer/Adr 5

·Défendre/Dis 4

·Parer/Elé 5

·Chevaucher/Elé 3

·Séduire/Elé 3

·Guetter/Dis 2

·Canaliser/Opp 4

·Incantier (Feu)/Dis 4

·Ressentir/Sub 4

·Dominer/Elé 3

·Soumettre/Har 3

·Incantier (Lumière)/Sub 2

·Enchanter/Adr 1

·Argumenter/Sub 5

·Crypter/Sub 4

·Identifier/Sub 5

·Étudier (poudre)/Sub 2

·Examiner/Elé 2

·Embobiner/Opp 1

·Analyser/Dis 5

Savoirs

·Culte (Méridien) 5

·Langue (Akkylianien) 5

·Contrée (Alahan) 3

·Contrée (Akkylianien) 3

·Faction (Temple) 5

·Voie de magie (primagie) 4

·Voie de magie (Théurgie) 4

·Voie de magie (Hermétisme) 2

·Voie de magie (Feu) 3

·Symbolisme 3

·Artefact (magiques) 3

Spécial

Soutien : Tarkhyn peut sacrifier un dé de sa RA pour augmenter de deux points la qualité de tous les gestes d'une cible alliée à vue

jusqu'à la fin du round.

Maître du Temple : Tarkhyn est le maître du Temple de l'Ouest. Le prestige d'une telle fonction lui octroie un pari gratuit pour tous ses tests d'Interaction.

Génie surhumain : Tarkhyn s'est incarné dans le savoir de son exceptionnelle intelligence. Il a si bien mit à contribution ses ressources qu'il bénéficie du Don Lettré 2 fois ! Il possède donc 2 niveaux minimum dans TOUS les savoirs possibles (il pourrait enseigner n'importe quelles voies de magie, s'il en avait envie).

Contacts

·Ambassadeur Iraem (Har) 2

·Commandeur Arkhos (Sub) 3

·Commandeur Thurbard (Adr) 3

·Commandeur Sered (Dis) 2

·Melkion (Adr) 2

Sorts

(Primagie) Aura, Chaîne élémentaire, Marche forcée, Soins mineur, (Feu) Boule de feu, Diplomatie des armes, Mur de feu, (Hermétisme) Confession dévouée, Vision de sagesse, (Théurgie) Brûlure de l'acier (cf.AB), Lumière divine (cf.AB), Protection divine (cf.AB), Marque d'Infamie.

Équipement

Armure de Templier (Pro.6, Mod.-1, 20kg), Épée de qualité Supérieure (Confère une qualité par défaut, Dom.+2, All.+1, Diss.-1), Sceau du Temple (Stratège devient un Don), Sauf-conduit, 200D.

Melkyon le Flamboyant

Gardien d'un des Phoenix sacrés d'Akkylannie, Melkion le Flamboyant a passé la majorité de sa vie à tenter de percer les mystères de la Magie du Feu, le "Coeur de Merin". La solide alliance entre les Collèges de Magie d'Alahan et les Prédicateurs d'Akkylannie lui ont apporté de nombreuses réponses : la Magie n'a rien à voir avec la foi qui l'habite. Le Feu est une manifestation du pouvoir de Merin et la Magie la manière de modifier la Création. Le Magicien qui abuse de ses pouvoirs s'expose au courroux du dieu unique...

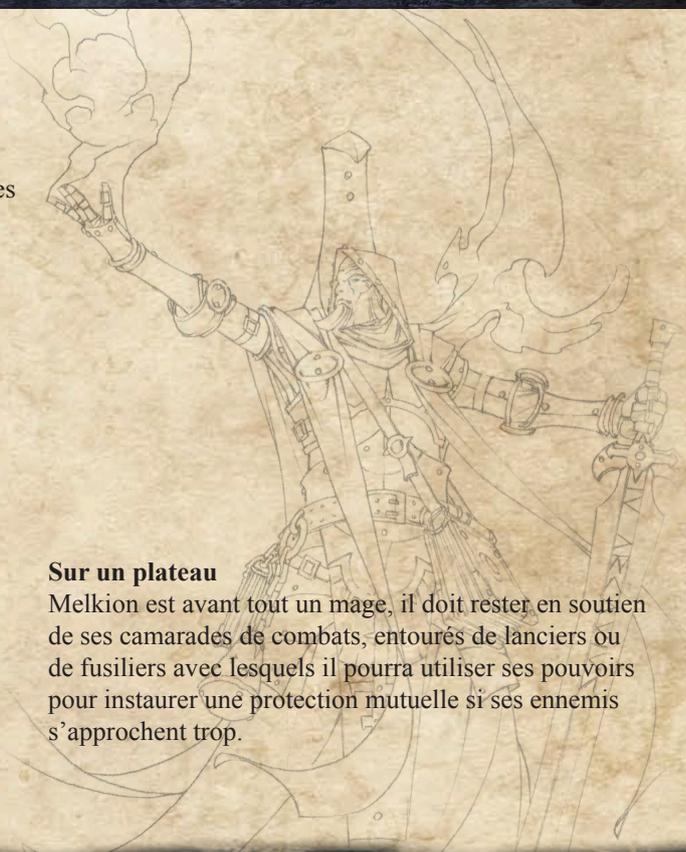
Mais la quête de Melkion ne s'arrête pas là : il s'est joint aux pèlerins partis en croisade pour accomplir sa destinée et améliorer ses connaissances des Arcanes. Peut-être que Merin n'est pas dans les sanctuaires et les tombeaux, mais peut-être bien au sein de la Magie elle-même ?

Interprétation

Melkion est un homme d'âge mûr dont la verve éclatante n'a d'égal que son sang-froid. Chaleureux et accueillant, Melkion est un homme à l'intellect poussé.

Sur un plateau

Melkion est avant tout un mage, il doit rester en soutien de ses camarades de combats, entourés de lanciers ou de fusiliers avec lesquels il pourra utiliser ses pouvoirs pour instaurer une protection mutuelle si ses ennemis s'approchent trop.



Espèce : Humain
Culture : Griffon de Lumière
Métiers : Mage/5 Voyageur/2 Soldat/2
Potentiel : 8
Taille : 3
Puissance : 3
Mouvement : 4
Pdy : 3
Signes particuliers : Don du Griffon (D),
Focus, Incarné : Enchaînement/4, Maîtrise
des arcanes, Elixir (Edit Divin)/8.

Caractéristiques

·HAR 4
·ADR 2
·ELE 2
·OPP 2 (Def 3)
·SUB 5*
·DIS 5 (Mai 6)

Talents

·Commander/Sub 2
·Survivre/Elé 2
·Trancher/Elé 4
·Endurer/Har 2
·Parer/Elé 2
·Charger/Har 1
·Crapahuter/Adr 1

·Lutter/Opp 1
·Incanter (Lumière)/Sub 4
·Négociateur/Sub 2
·Canaliser/Sub 1
·Dominer/Elé 1
·Canaliser/Opp 5
·Incanter (Feu)/Dis 5
·Ressentir/Sub 5
·Dominer/Elé 4
·Soumettre/Har 4
·Crypter/Sub 2
·Enchanter/Adr 2

Savoirs

·Culte (Mérim) 5
·Langue (Akkylanien) 4
·Contrée (Akkylannie) 2
·Entités (Elémentaires) 2
·Voie de magie (Lumière) 3
·Voie de magie (Feu) 4
·Voie de magie (Théurgie) 5
·Voie de magie (Hémétisme) 4
·Royaume (Pays du Phoenix) 1
·Faction (Temple) 4

Contacts

·Ambassadeur Iraem (Opp) 2
·Commandeur Tarkhyn (Har) 5

Equipement

Armure de Templier, épée de qualité supérieure, atours, bourse, érin à gemmes, gemme immortelle majeure (Feu), gemme immortelle mineure (Lumière), Codex de Merin, encensoir de Bataille, 175D.

Sorts

Angé de Feu, Brûlure Spirituelle, Eclat de Lhan, Souffle Ardent, Présence Glorieuse, Protection des Aîeux, Vision de Sagesse, Boule de Feu, Diplomatie des Armes, Aveu, Carté Invisible, Sonder l'Esprit.

Spécial

Phoenix : Melkion entretient une relation symbiotique avec son phoenix sacré. Grâce à son pouvoir, Melkion peut censurer les miracles comme si c'était des sorts. La symbiose apporte également à Melkion un bonus de +1 en Hargne et Discipline (inclus dans le profil).

Incarné : Melkion peut changer de sortilèges à chaque période d'inactivité d'au moins six heures.

Joailleur arcanique : Melkion est immunisé à la Rupture.

Arkhos, Commandeur du Nord

Le Commandeur de l'Orient est un homme sans concession doublé d'une fine lame. Comme tous les Maîtres du Temple, il mène ses hommes par l'exemple et sait insuffler dans leur cœur une inébranlable volonté de vaincre. Pour retrouver le tombeau du prophète Arcavius et ainsi achever une croisade depuis trop longtemps entamée, il devra faire preuve d'un courage sans faille. D'ici là, ni son bras ni son esprit ne trouveront le repos.

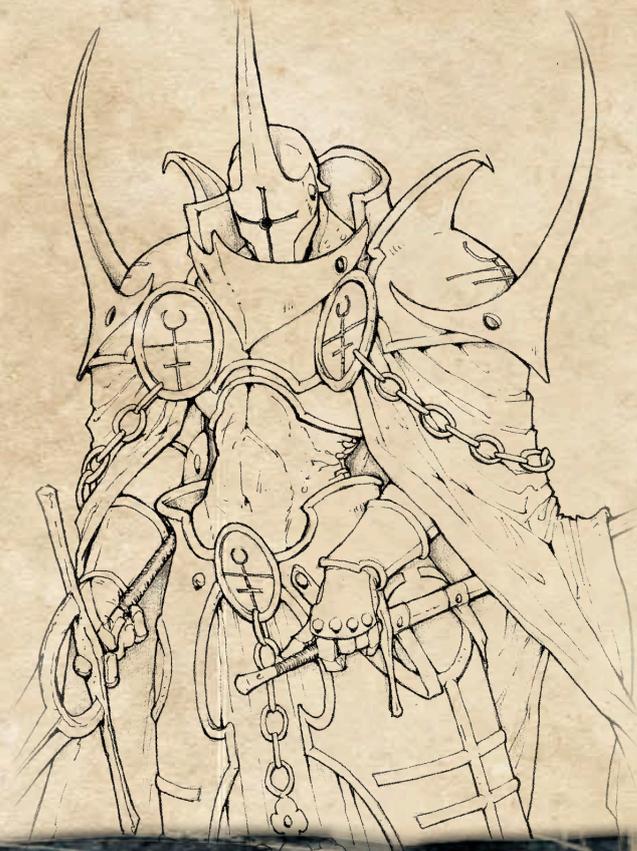
Mais Arkhos est aussi un individu au passé tourmenté. Qui sait quel visage prendra son destin quand il le rencontrera dans les canyons de Bran-Ô-Kor ?

Interprétation

Arkhos est un homme puissant, d'une droiture et d'une bravoure rare. Son sens de la justice et de la force, et son ton hautain et moralisateur lui attirent en général soit la sympathie soit la haine de ses interlocuteurs.

Sur un plateau

Arkhos est un excellent commandant et un combattant exceptionnel. Il reste en général en retrait pour établir une situation favorable puis vient en soutien de ses troupes.



Espèce : Humain

Culture : Griffon de Lumière

Métiers : Officier/4 Templier/5

Potentiel : 10

Taille : 3

Puissance : 3

Mouvement : 4

Pdv : 3

Signes particuliers : Don du Griffon (D), Commandement /5, Furie guerrière, Bravoure (D), Stratège, Bretteur, Incarné : Enchaînement/5, Contre-attaque, Coup de maître/5, Tir d'assaut, Elixir (Moment de Bravoure)/10.

Caractéristiques

·HAR 4

·ADR 2

·ELE 2

·OPP 4 (Def 5)

·SUB 4

·DIS 4 (Mai 5)*

Talents

·Cogner/Har 2

·Commander/Dis 5

·Intimider/Har 5

·Trancher/Har 5

·Analyser/Dis 4

·Défendre/Dis 4

·Parer/Elé 5

·Chevaucher/Elé 3

·Séduire/Elé 3

·Argumenter/Sub 4

·Guetter/Dis 4

·Identifier/Sub 3

·Charger/Har 5

·Endurer/Har 5

·Transpercer/Har 5

·Forcer/Har 4

·Survivre/Opp 5

·Chevaucher/Elé 3

·Estimer/Sub 3

Savoirs

·Culte (Mérim) 5

·Langue (Akkylianien) 3

·Contrée (Akkylianie) 3

·Faction (Temple) 5

·Contrée (Bran-O-Kor) 3

·Stratégie 5

Spécial

Tortue : le personnage peut bénéficier des effets d'une réaction de Confrontation d'un allié adjacent, et vice versa.

Maître du Temple : Arkhos est le maître du Temple de l'Est. Le prestige d'une telle fonction lui octroie un pari gratuit pour tous ses tests d'Interaction.

Contacts

·Ambassadeur Iraem (Opp) 2

·Commandeur Tarkhyn (Sub) 3

·Commandeur Thurbard (Dis) 6

·Commandeur Sered (Har) 2

·Mirà (Har) 6

Equipement

Sceau du Temple (Stratège devient un Don), Armure de Templier (Pro.6, Mod.-1, 20kg), Epée de qualité Supérieure (Confère une qualité par défaut, Dom.+2, All.+1, Diss.-1) Sauf-conduit, 200D.

Mirà la Téméraire

Le destin peut réserver bien des surprises.

D'abord Thurbard, Commandeur de l'Ordre du Temple, qui trouva autrefois un nourrisson abandonné alors qu'il accompagnait son fils adoptif Arkhos à sa première bataille... Puis une jeune femme, quelques années plus tard, ignorant tout de sa naissance et du hasard de sa découverte, lorsqu'elle désobéit à son père et revêtit une armure du Temple pour repousser une horde d'assaillants...

Ensuite ce fut Arkhos, devenu Commandeur du Temple de l'Est quand il fut rejoint par sa sœur dans les canyons hostiles de Bran-Ô-Kor... Et enfin tous les ennemis de l'Empire du Griffon lorsqu'ils affrontent le Temple et se retrouvent soudain confrontés à Mirà la Téméraire !

Mirà n'est pas une Aventurière comme les autres. Malgré la brillante carrière militaire qui l'attendait, elle a décidé de devancer son destin et de découvrir le monde par elle-même. Sa seule amie est une épée, Hauteclaire, arme légendaire dotée de pouvoirs depuis longtemps oubliés. L'odyssée de l'héroïne du Temple ne fait que commencer : accompagnez-la sur les sentiers d'une route qui promet d'être aussi longue que riche en rebondissements !

Interprétation

Enflammée, cette jeune femme n'hésite pas à rompre les traditions pour arriver ses fins. Heureusement, le sens de la justice et du devoir que lui a inculqué son frère adoptif Arkhos ainsi que la foi inébranlable qu'elle tire de son père adoptif Thurbard sont ses meilleures armes, après l'épée d'Arcavius, Hauteclaire.

Sur un plateau

Mirà est une puissante combattante doublée d'une fidèle que les pouvoirs rendent plus fort encore. Ces compétences de Templier la rendent aussi agressive au corps à corps que ses compagnons d'armes qu'elle commande parfois.

Espèce : Humain
Culture : Griffon de Lumière
Métiers : Templier/4 Moine-guerrier/2
Potential : 7
Taille : 3
Puissance : 3
Mouvement : 4
Pdv : 3
Signes particuliers : Don du Griffon (D), Bravoure, Furie guerrière, Immunité/Feu, Incarné : Enchaînement/4, Contre-attaque, Coup de maître/4, Tir d'assaut, Elixir (Moment de Bravoure)/7.

Caractéristiques

·HAR 4 *
·ADR 3
·ELE 2
·OPP 2 (Def 3)
·SUB 4
·DIS 3 (Mai 4)

Talents

·Commander/Dis 4
·Survivre/Opp 2
·Trancher/Har 5
·Charger/Har 5
·Endurer/Har 4
·Tirer/Har 4

·Forcer/Har 3
·Intimider/Har 4
·Chevaucher/Elé 1
·Parer/Elé 3
·Cogner/Har 2
·Créer 2
·Censurer/Har 1
·Détruire 1

Savoirs

·Culte (Mérin) 4
·Langue (Akkylianien) 2
·Contrée (Bran-O-Kor) 1
·Contrée (Akkylianie) 2
·Contrée (Ville Haute) 1
·Faction (Temple) 4
·Artefact 1

Contacts

·Ambassadeur Iraem (Opp) 1
·Commandeur Arkhos (Har) 5

Equipement

Armure de Templier (Pro.6, Mod.-1, 20kg), Hauteclaire (Epée enflammée conférant une qualité par défaut, Dom.+2, All.+1, Diss.-1), le Poing d'Arcavius, 380D.

Spécial

Hauteclaire : la puissance de l'Artefact dégage une telle aura que les compagnons de Mirà bénéficient tous d'une qualité par défaut pour leurs jets de blessures. Qui plus est, cette énergie lui permet également une fois par opposition de regagner 8PV.

Un avec le Feu : une fois par opposition, Mirà peut utiliser cette technique qui consiste à brûler un peu de son essence vitale pour brûler un adversaire à moins de 4 cases qui subit immédiatement un jet de dégâts (Pui 2). Mirà est alors Sonnée.

Le Poing d'Arcavius : Mirà possède une infime partie de l'armure d'Arcavius. Elle rend toutes ses attaques Sacrées. Cependant, juste avant de revêtir le masque de Miséricorde, Mirà rendra le Poing d'Arcavius à Protéus qui le confiera au Cardinal Aerth. Le MJ doit en tenir compte pour le background.

Miracles

Brûlure des Infidèles, Bouclier de Lumière, Toucher purificateur.

Fusilier

Grâce au don des Cynwälls, les Akkylanniens sont les maîtres de la poudre et des armes à feu. Ils produisent en grande quantité les longs fusils qui sont confiés aux soldats impériaux pour assurer la suprématie du dieu unique. Ces armes font des fusiliers du Griffon les meilleurs tireurs d'Aarklash. Occupant les hauteurs, ils sèment la terreur sur le champ de bataille. Et lorsqu'ils sont pris dans la mêlée, ils n'hésitent pas à utiliser leurs pistolets de défense.

Interprétation

Les fusiliers ne sont que des soldats de métiers, stricts et professionnels.

Sur un plateau

Les fusiliers sont postés de façon à soutenir l'avancée de leurs compagnons en affaiblissant l'adversaire, à couvert. Certains sont aussi postés

en retrait de façon à sniper les ennemis, ou plus rarement en avant pour les appâter en couvert d'une première vague de troupe.



Espèce : Humain

Culture : Griffon de Lumière

Métiers : Tireur/2

Potentiel : 3

Taille : 3

Puissance : 3

Mouvement : 4

Pdv : 3

Signes particuliers : Don du Griffon (D), Fanatisme

Caractéristiques

·HAR 2

·ADR 3 *

·ELE 2

·OPP 2 (Def 3)

·SUB 4

·DIS 3 (Mai 4)

Talents

·Commander/Sub 2

·Survivre/Elé 2

·Trancher/Elé 2

·Défendre/Dis 2

·Guetter/Dis 2

·Tirer/Adr 2

·Identifier/Sub 1

·Riposter/Elé 1

·Se cacher/Opp 1

Savoirs

·Faction (Temple) 2

·Culte (Méridien) 2

·Langue (Akkylanien) 2

·Contrée (Ville haute) 2

·Savoir-faire (poudre)/2

Contacts

·Héros d'un Temple donné (Dis) 2

·Héros du même Temple (Dis) 2

Equipement

Armure de cuir, fusil, 50 coups, 45D.

Spécial

Vétéran : certains soldats ont déjà vécus mille affrontements. Ceux-là sont devenus des vétérans reconnus dans leur corps de métier. Un vétéran gagne +1 Pot et le signe particulier Tireur d'élite.

Lancier et Conscrit

« Il y a quelques mois encore, ces hommes étaient garçons de ferme, commis ou encore apprentis. Puis, pris d'un élan inspiré par l'amour du dieu unique, ils avaient rejoint l'armée impériale d'Akkylandie... Mirà les regardait l'un après l'autre tout en leur dévoilant son plan et, observant la résolution dans leurs regards, sentit ses doutes céder la place à une immense fierté. Peut-être y'avait-il encore un espoir, finalement... »

D'innombrables régiments du Griffon se battent partout sur Aarklash. Certains prétendent que les disciples du dieu Merin veulent asservir le monde. D'autres affirment qu'ils veulent le libérer. Les guerriers des croisades, eux, le savent bien : ils affrontent le Mal au nom de leur foi et de la Lumière.

Les Conscrits du Griffon sont les plus nombreux des guerriers de l'Empire d'Akkylandie et on compare souvent leurs régiments à des océans d'acier où l'ennemi vient mourir sur des vagues rutilantes...

Interprétation

Les fusiliers ne sont que des soldats de métiers, stricts et professionnels, même s'ils sont parfois familiers entre eux.



Sur un plateau

Avançant en rang bien ordonné, les lanciers possèdent une bonne allonge avec leur lance, c'est pourquoi ils sont souvent déployés en grand nombre, ce qui fait leur force. Dans certains cas où la lance leur serait un désavantage, ils n'hésitent pas à sortir leurs épées.

Espèce : Humain

Culture : Griffon de Lumière

Métiers : Soldat/2

Potentiel : 2

Taille : 3

Puissance : 3

Mouvement : 4

Pdv : 3

Signes particuliers : Don du Griffon (D), Fanatisme

Caractéristiques

·HAR 3 *

·ADR 2

·ELE 2

·OPP 2 (Def 3)

·SUB 4

·DIS 3 (Mai 4)

Talents

·Commander/Sub 2

·Survivre/Elé 2

·Trancher/Elé 2

·Endurer/Har 2

·Parer/Elé 2

·Transpercer/Adr 2

·Charger/Har 1

·Crapahuter/Adr 1

·Lutter/Opp 1

Savoirs

·Faction (Temple) 2

·Culte (Méridien) 2

·Langue (Akkylandien) 2

·Contrée (Ville haute) 2

Contacts

·Héros d'un Temple donné (Dis) 2

·Héros du même Temple (Dis) 2

Équipement

Armure de conscrit, Pavois, Lance, épée, 50D.

Spécial

Aumônier : un conscrit peut parfois avoir le statut d'Aumônier, il possède un point de Pot supplémentaire, le Talent Altérer/Adr 1 et le Miracle Sursis Miraculeux ainsi qu'un Codex de Merin, et est considéré comme un Moine-guerrier.

Vétéran : certains soldats ont déjà vécus mille affrontements. Ceux-là sont devenus des vétérans reconnus dans leur corps de métier. Un vétéran gagne +1 Pot et le signe particulier Acharné.

Tactique : les lanciers connaissent la tactique « Tortue ».

Chasseur de Ténèbres

Celui qui menaça le plus l'empire d'Akylannie fut la révolte des Moines Alchimistes menés par Dirz l'Hérésiarque. L'Inquisition décida alors de créer un corps spécialisé dans la lutte contre les Magiciens hérétiques : les Chasseurs de Ténèbres. L'armement et les techniques d'investigation diffèrent, mais l'esprit est unique et incorruptible : exorcisme et rédemption vont de pair.

Les Chasseurs de Ténèbres sont les meilleurs agents d'investigation et d'espionnage de l'Inquisition. Leur efficacité les rend impossibles à congédier par le commun des mortels et leur mandat officiel leur permet d'enquêter au cœur même du Temple ! Cela fait d'eux des êtres particulièrement haïs des templiers.



Interprétation

Méprisants et suspicieux, les Chasseurs de Démon ne font jamais bonne impression. Ce sont des fanatiques de la parole de Merin qui restent avant tout des membres de l'Inquisition. Cependant, ils respectent la Lumière et les personnes qui prennent leurs responsabilités à cet égard.

Sur un plateau

Les Chasseurs sont des éclaireurs, avançant jusque derrière les lignes ennemies pour les déstabiliser au moment opportun. Ils se laissent parfois emportés dans des élans de fanatisme démonstratif quand ils se battent contre des agents des Ténèbres.

Espèce : Humain
Culture : Griffon de Lumière
Métiers : Tireur/2 Guerrier mage/2
Officier/1
Potentiel : 4
Taille : 3
Puissance : 3
Mouvement : 4
Pdv : 3
Signes particuliers : Don du Griffon (D), Eclaireur, Fanatisme

Caractéristiques

·HAR 3
·ADR 3
·ELE 2
·OPP 3 (Def 4)
·SUB 4
·DIS 3 * (Mai 4)

Talents

·Commander/Sub 4
·Survivre/Elé 2

·Trancher/Elé 4
·Défendre/Dis 2
·Guetter/Dis 2
·Tirer/Adr 3
·Identifier/Sub 1
·Riposter/Elé 1
·Se cacher/Opp 1
·Intimider/Har 2
·Incanter (Feu)/Dis 2
·Endurer/Har 1
·Soumettre/Har 1
·Parer/Elé 1

Savoirs

·Faction (Inquisition) 3
·Faction (Temple) 2
·Culte (Merin) 2
·Langue (Akkylianien) 2
·Contrée (Ville haute) 2
·Savoir-faire (poudre) 2
·Voie de Magie (Exorcisme) 2
·Stratégie 1

Contacts

·Héros d'un Temple donné (Dis) 2
·Héros du même Temple (Dis) 2

Sorts

Edit de Merin et Excommunication *ou* Sanction et Cercle de Protection.

Equipement

Armure de cuir renforcé de qualité supérieure, Epée, Paire de Pistolet, gemme immortelle mineure de feu, codex de Merin, 75D.

Spécial

Chasse aux sorcières : les Chasseurs de Ténèbres sont spécialisés dans la traque des magiciens. Ils bénéficient d'un pari gratuit pour toutes les actions réalisées à leur rencontre.

Templier

Le Temple, bras armé de l'Akkylannie, est en première ligne des batailles de l'Alliance de Lumière. L'officier templier Sévérien et ses guerriers incarnent, aux yeux de leurs frères, la foi, la ténacité et la sainte fureur de Merin. Peu d'individus hors des frontières d'Akkylannie sont capables de mesurer l'importance du rôle des chevaliers du Griffon. Protecteurs de la foi, guerriers loyaux et banquiers de l'Empire, ils forment un ordre soudé par des liens aussi solides que l'acier de leurs armes. L'ordre des chevaliers du Griffon cache de nombreux secrets.

Les chapelains du Temple, gardiens de la foi dans les croisades du Griffon, proviennent souvent d'horizons différents. Certains sont des moines qui ont rejoint les rangs du Temple. D'autres sont des chevaliers qui ont découvert que leur foi leur permettait de faire appel aux bienfaits du Dieu Igné. Sur le champ de bataille, cependant, l'origine importe peu pour les chevaliers. Les chapelains exaltent leurs frères au combat et prouvent que Merin les accompagne. Convaincus de se battre pour une juste cause et galvanisés par la proximité de leur dieu, les chevaliers deviennent alors d'implacables combattants.

Interprétation

Fervent, calme et même parfois grand seigneur, les Chevaliers croient en la justice et leur propre foi en Merin. Ils sont des agents de la Lumière et combattent pour elle.

Sur un plateau

Les Chevaliers sont des troupes de choc qui n'arrêtent le combat qu'à la mort.



Espèce : Humain

Culture : Griffon de Lumière

Métiers : Templier/4

Potentiel : 4

Taille : 3

Puissance : 3

Mouvement : 4

Pdv : 3

Signes particuliers : Don du Griffon (D), Furie guerrière

Caractéristiques

·HAR 3 *

·ADR 2

·ELE 2

·OPP 3 (Def 4)

·SUB 4

·DIS 3 (Mai 4)

Talents

·Charger/Har 4

·Endurer/Har 4

·Trancher/Har 5

·Forcer/Har 3

·Intimider/Har 3

·Survivre/Opp 5

·Commander/Dis 4

·Chevaucher/Elé

·Parer/Elé

Savoirs

·Faction (Temple) 3

·Culte (Mérim) 4

·Langue (Akkylanien) 2

·Contrée (Ville haute) 2

·Contrée (Un Temple au choix) 3

Contacts

·Héros d'un Temple donné (Dis) 2

·Héros du même Temple (Dis) 2

Equipement

Armure de Templier, Pavois, Epée, 50D.

Spécial

Chapelain : un templier peut parfois avoir le statut de Chapelain, il possède un point de Pot supplémentaire, le Talent Altérer/Adr 1, le Miracle Bras Vengeur de Merin ainsi qu'un Codex de Merin et est considéré comme un Moine-guerrier.

Vétéran : certains soldats ont déjà vécus mille affrontements. Ceux-là sont devenus des vétérans reconnus dans leur corps de métier. Un vétéran gagne +1 Pot et le signe particulier Acharné.

Tactique : les Chevaliers connaissent la tactique « Vengeance ».

Exécuteur

L'Ordre des Moines Rouges est sans doute l'un des plus anciens d'Akkylannie. Lorsque la raison ne suffit plus ou que le temps presse, les Exécuteurs revêtent le masque d'une justice sommaire et éliminent tout ce qui menace l'intégrité de l'Eglise d'Akkylannie avec une froide efficacité. La rumeur prétend que chaque dignitaire de l'Empire disposerait d'un assassin personnel dans sa suite. Certains seraient même assignés à une charge particulière plus qu'à l'individu qui l'assume.

Mais qui dirige réellement l'ordre des Exécuteurs ? Qui connaît l'étendue réelle de leur influence ?

Interprétation

Chaque Exécuteur a une histoire particulière et chacun est fondamentalement différent des autres Exécuteurs. Cependant, la discrétion et la foi en la droiture de leurs actes sont à tous communs.

Sur un plateau

Les Exécuteurs sont là pour cibler les personnages particulièrement gênants, les commandeurs, les artificiers ou les mystiques adverses.



Espèce : Humain

Culture : Griffon de Lumière

Métiers : Exécuteur/5

Potentiel : 5

Taille : 3

Puissance : 3

Mouvement : 4

Pdv : 3

Signes particuliers : Don du Griffon (D), Eclaireur, Assassin.

Caractéristiques

·HAR 3

·ADR 3

·ELE 2

·OPP 3 (Def 4) *

·SUB 4

·DIS 3 (Mai 4)

Talents

·Commander/Dis 2

·Survivre/Opp 2

·Cogner/Har 2

·Intimider/Har 5

·Se cacher/Opp 5

·Trancher/Har 5

·Esquiver/Opp 4

·Grimper/Adr 4

·Guetter/Dis 4

·Empoisonner/Opp 3

·Voltiger/Elé 3

·Feindre/Elé 2

·Traquer/Opp 2

Savoirs

·Faction (Temple) 5

·Culte (Mérin) 2

·Langue (Akkylanien) 2

·Contrée (Ville haute) 2

·Stratégie 2

·Savoir (Herboristerie) 5

Spécial

Exécution : en dépensant 1 dé de sa RA, le personnage ignore les protections d'un adversaire surpris.

Contacts

·Héros d'un Temple donné (Dis) 3

·Héros du même Temple (Dis) 2

Equipement

Armure de cuir renforcé de qualité supérieur, épée (*2), masque, vêtements usés, 25D et (3) larme de tueur.

Garde Prétorien

« — Oui, je sens la présence de l'esprit dont le Vénérable m'a parlé. Il est incroyablement puissant. Si puissant que seul, je ne pourrai pas... »

Un titan de chair et d'acier sortit de sa cachette et se rua en direction du guerrier de Merin. Ce dernier n'eut que le temps de dégainer son épée avant d'être projeté contre un plan de travail couvert d'éprouvettes. Ses compagnons dévoilèrent leurs armes à feu et le tonnerre de Merin envahit la salle... La créature criblée de projectiles s'effondra en poussant un long hurlement. Tel un écho, une clameur animale monta des profondeurs du laboratoire. L'Exorciste se releva péniblement et tapa du poing sur la table.

« — Si. Je trouverai la force de le vaincre. Purifions cet antre maléfique ! »

La Garde Prétorienne, élite de l'armée impériale du Griffon. Ces combattants à la réputation prestigieuse sont des officiers efficaces en plus d'être des soldats impitoyables. C'est au sein de ce corps d'armée prestigieux qu'a été choisi le guerrier qui veille sur la sécurité du Pape Innocent : le Diacre Tibérius. Cet homme aux nerfs d'acier est connu et craint d'Arcavia à Lythis, de Klûne à Shamir.



Interprétation

Ce sont les plus grands soldats de l'Empire, surentraînés, dévoués et courageux. Ce sont les hérauts de la Lumière, de Merin, et de la justice.

Sur un plateau

Ils rivalisent en combat avec les Incarnés, ils possèdent une force de frappe prodigieuse avec leur Coup de Maître. Ils sont tout désignés pour réduire au silence les personnages adverses les plus puissants.

Espèce : Humain
Culture : Griffon de Lumière
Métiers : Templier/6
Potentiel : 6
Taille : 3
Puissance : 3
Mouvement : 4
Pdv : 3
Signes particuliers : Don du Griffon (D), Coup de maître/3, Hypérien, Brute épaisse.

Caractéristiques

· HAR 4 *
· ADR 2
· ELE 2
· OPP 3 (Def 4)
· SUB 4
· DIS 4 (Mai 5)

Talents

· Charger/Har 5
· Endurer/Har 5
· Trancher/Har 5
· Forcer/Har 5

· Intimider/Har 5
· Survivre/Opp 5
· Commander/Dis 5
· Chevaucher/Elé 3
· Parer/Elé 3
· Argumenter/Sub 2

Savoirs

· Faction (Temple) 5
· Culte (Mérim) 4
· Langue (Akkylandien) 3
· Contrée (Ville haute) 3
· Stratégie 4

Contacts

· Héros d'un Temple donné (Dis) 2
· Héros du même Temple (Dis) 2

Équipement

Armure prétorienne, épée à deux mains.

Spécial

Exorciste : un garde prétorien peut parfois avoir le statut d'Exorciste,

il possède un point de Pot supplémentaire, le Talent Détruire/Dis 2, les Miracles Bannissement et Brûlure des Infidèles ainsi qu'un Codex de Merin et est considéré comme un Moine-guerrier.

Tortue : le personnage peut bénéficier des effets d'une réaction de Confrontation d'un allié adjacent, et vice versa.

Les piliers de l'empire : les gardes prétoriens sont extrêmement prestigieux et leur présence stimule tous les personnages de culture Griffon à moins de 4 cases d'eux : ils acquièrent Fanatisme, si c'est déjà le cas, Fanatisme devient un Don.

Tactique : les Gardes Prétoriens connaissent la tactique « A la garde ».

Cavalier de la Rédemption

Les cavaliers de la rédemption forment la cavalerie lourde de l'Ordre du Temple. Ces templiers experts en équitation sont triés sur le volet. Armés et protégés par le meilleur métal des forges akkylanniennes, ils portent le châtiment à la vitesse d'un cheval au galop. Lorsqu'ils chargent, le sol tremble et l'on pourrait croire que Merin lui-même les accompagne.

Interprétation

Fervent, calme et même parfois grand seigneur, les Templiers croient en la justice et leur propre foi en Merin. Ils sont des agents de la Lumière et combattent pour elle.

Sur un plateau

Peu de cavaliers sont déployés, surtout à Cadwallon. En général dans les abords, à Bourghiéron ou la Ville Haute. S'ils en ont la place, ils traversent le plateau en chargeant tous les ennemis qu'ils croisent, avant de reprendre une position à l'écart pour re-manceuvrer leur monture.



Espèce : Humain

Culture : Griffon de Lumière

Métiers : Templier/5

Potentiel : 5

Taille : 3

Puissance : 3

Mouvement : 4

Pdv : 3

Signes particuliers : Don du Griffon (D), Furie guerrière

Caractéristiques

·HAR 3 *

·ADR 2

·ELE 2

·OPP 3 (Def 4)

·SUB 4

·DIS 3 (Mai 4)

Talents

·Charger/Har 5

·Endurer/Har 5

·Trancher/Har 5

·Transpercer/Har 4

·Forcer/Har 4

·Intimider/Har 4

·Survivre/Opp 5

·Commander/Dis 5

·Chevaucher/Elé 3

·Parer/Elé 3

Savoirs

·Faction (Temple) 4

·Culte (Mérim) 5

·Langue (Akkylanien) 2

·Contrée (Ville haute) 2

·Contrée (Un Temple au choix) 4

Contacts

·Héros d'un Temple donné (Dis)
2

·Héros du même Temple (Dis) 2

Équipement

Destrier caparaçonné, Armure de Templier, Pavois, Lance, Epée, 75D.

Spécial

Vétéran : certains soldats ont déjà vécus mille affrontements. Ceux-là sont devenus des vétérans reconnus dans leur corps de métier. Un vétéran gagne +1 Pot et le signe particulier Acharné.

Tortue : le personnage peut bénéficier des effets d'une réaction de Confrontation d'un allié adjacent, et vice versa.

Tactique : les Cavaliers de la Rédemption connaissent la tactique « Piétinement ».

Griffon

« Disciplinés, bien équipés, les Akkylanniens ont choisi pour les guider un symbole à leur image : le Griffon, qui allie la détermination du lion et la vigilance du rapace. »

Les griffons sont des créatures fabuleuses qui vivent aux abords du massif de l'Akhyhahn. Ces majestueux prédateurs sont nés de la symbiose entre les émanations du Feu et les animaux nés de la région. En dépit de leur nature magique, ils ne sont pas immortels.

Les griffons se tiennent généralement à l'écart des humains, mais ils n'hésitent pas à attaquer lorsque leur territoire est menacé. Les Akkylanniens sont une exception : depuis la rencontre mystique entre Arcavius et un griffon, le peuple de Merin et les nobles créatures vivent en harmonie.

Bien que les griffons ne soient pas aussi intelligents au sens où l'entendent les humains, leur instinct

très développé et leurs perceptions magiques les placent à mi-chemin entre l'homme et l'animal.

Interprétation

Un griffon obéira toujours à son maître. S'il n'en a pas, le griffon n'a vraisemblablement aucune raison d'être à Cadwallon et partira immédiatement pour l'Akkylannie. Ce genre d'animal fier et noble peut entrer dans des rages incontrôlables, mais veillera toujours sur les innocents.

Sur un plateau

Surpuissant, un griffon harcèlera ses adversaires en les chargeant en piqué. Il ne se posera que pour les achever.

Espèce : Griffon
Culture : Lumière
Potentiel : 9
Taille : 4
Puissance : 4
Mouvement : 6
Pdv : 6*

Signes particuliers : Vol (D),
Acharné (D), Colossal (D)*,
Furie-guerrière, Inébranlable,
Instinct de Survie.

Caractéristiques

·HAR 5 (Peur 6) *
·ADR 3
·ELE 3
·OPP 4 (Def 5)
·SUB 4
·DIS 3 (Mai 4)

Talents

·Dérober/Opp 2
·Lutter/Opp 5

·Se cacher/Opp 3
·Esquiver/Opp 5
·Guetter/Dis 4
·Intimider/Har 4
·Survivre/Opp 3
·Grimper/Adr 3
·Nager/Har 2
·Cogner/Har 5
·Traquer/Opp 4
·Désarmer/Sub 4
·Forcer/Har 3
·Analyser/Dis 2
·Endurer/Har 2
·Charger/Har 2
·Se fendre/Elé 1
·Provoquer/Sub 3

Savoirs

·Contrée (Akkylannie) 4
·Créatures 4
·Nature 4

Spécial

Le griffon est un Titan. Il peut utiliser ses techniques propres.

Balayage : le griffon peut tenter un test de Cogner/Har contre toutes les figurines dans son allonge sans subir la majoration des actions cumulées.

Charge en piqué : le griffon peut effectuer une Charge après un mouvement en Vol. Il bénéficie alors des effets de Charge Bestiale.

Rugissement : une fois par tour, le griffon peut forcer toutes les figurines ennemies dans la zone à faire un test de Peur.

Maître : le maître du griffon lui octroie Instinct de Survie (D) et Destrier. De plus, le griffon obéi toujours à son maître.

Contacts

·Son maître (Har) 4



LA CITÉ FRANCHE
CADWALLON

CADWALLON



Poussés par leur ferveur, les templiers ont voyagé partout sur Aarklash. Leurs pas en ont mené certains à la Cité franche. La plupart des exilés du Griffon qui résident à Cadwallon servent auprès de l'ambassade ou de Fort Griffon. Les autres sont des brebis égarées qui tentent d'échapper à l'Inquisition ou qui cherchent simplement à oublier Merin, ce dieu tellement strict...

FRANC-LIGUEUR

Ce chapitre présente de nouveaux éléments pour créer un personnage du Temple. Il ne modifie pas les règles présentées dans le *Manuel des joueurs*, de *Cadwallon*, sauf lorsque cela est précisé.

LE GRIFFON DE LUMIÈRE

Le Griffon de Lumière rassemble les humains et les nains modelés par la tradition militaire et ésotérique de l'Ordre du Temple. Le personnage est né ou a vécu parmi des pèlerins ou des templiers avant de s'exiler à Cadwallon.

SIGNES PARTICULIERS

Les signes particuliers présentés ici sont étroitement liés la culture du Griffon de Lumière. Ils sont réservés aux personnages de cette culture. Ils peuvent être acquis lors de la création ou par le biais de l'expérience.

Don du Griffon (passif)

Le personnage a été formé aux rigueurs de la discipline militaire du Temple. Le joueur peut mettre un dé de côté pendant la phase de déclaration, lorsqu'il doit les répartir entre RA et RR. Au terme de cette phase, il place ce dé dans la réserve de son choix.

Don du Griffon ne peut être choisi que lors de la création de personnage, par les personnages humains de la culture du Griffon de Lumière. **Il est toujours un don.**

Artisan impérial (Passif)

Le personnage a appris son métier dans une forge akkylannienne. Il bénéficie d'un dé bonus pour ses tests d'Assembler/ADR lorsqu'il tente de construire une des inventions suivantes :

- Armure de conscrit, de templier ou de garde prétorien ;
- Épée, lance, lance de cavalerie, masse d'armes ;
- Fusil ou fusil du Griffon ;
- Pistolet ou pistolet du Griffon.

Obligation : La main-d'œuvre employée doit être akkylannienne.

GRIFFON DE LUMIÈRE	
HARgne	+ 1
ADResse	-
ELEgance	-
OPPortunisme	-
SUBtilité	-
DIScipline	+ 1
Talents culturels	Commander/DIS Survivre/OPP Trancher/HAR
Savoir	Culte (Merin)
Signe particulier	Don du Griffon
Contact culturel	CY, GR, LI, NA

Lettré (Passif)

Grâce à l'imprimerie, le personnage a eu accès à de nombreux ouvrages, ce qui lui a permis d'appréhender divers sujets. Il est considéré comme ayant au moins un niveau dans tous les savoirs suivants :

- Administration (toutes) ;
- Art (tous) ;
- Culture (toutes) ;
- Histoire (toutes).

Obligation : Le personnage doit avoir accès à une bibliothèque pour se rafraîchir la mémoire.

Pèlerin (Passif)

Au gré des pèlerinages ou des expéditions militaires, le personnage a voyagé presque partout sur Aarklash. Il est considéré comme ayant au moins un niveau dans tous les savoirs suivants :

- Contrée (toutes) ;
- Culte (tous) ;
- Culture (toutes) ;
- Langue (toutes).

Obligation : Le personnage doit avoir en sa possession un objet lié au savoir qu'il utilise, probablement un souvenir de son voyage.

MÉTIERS

Les métiers présentés ici sont représentatifs de la culture du Griffon de Lumière. Ils sont réservés aux personnages issus de cette culture. Ils peuvent être acquis lors de la création ou par le biais de l'expérience.

Certains métiers peuvent être utilisés pour mettre en scène des professions ou des troupes typiques du Griffon de Lumière :

- Le soldat (cf. *Manuel des joueurs*, p.145) permet de créer un garde prétorien ;
- Le tireur (cf. *Manuel des joueurs*, p.145) est idéal pour créer un fusilier ;
- Le missionnaire (cf. *Manuel des joueurs*, p.151) peut également être un pèlerin voyageant à travers Aarklash.

Messenger du Temple (exploration)

Pour assurer une coordination efficace et une bonne circulation des informations, le Temple a besoin de messagers rapides et sûrs. Ces aventuriers sont aussi de redoutables combattants et ils n'ont pas leur pareil pour traverser les frontières sans heurt.

Rang 1 : Analyser/DIS, Survivre/OPP, Trancher/HAR, un savoir au choix.

Rang 2 : Chevaucher/ELE, Guetter/DIS, Embobiner/OPP.

Rang 3 : Identifier/SUB, Parer/ELE.

Rang 4 : Se cacher/OPP, Feindre/ADR, un savoir au choix.

Rang 5 : Mémorisation. Le personnage est capable de mémoriser un message d'une page. Hormis le destinataire, personne ne peut le forcer à le révéler, sauf par des moyens mystiques.

Rang 6 : Accourtrier/ELE, un savoir au choix.

Équipement : Armure de templier, besace, épée, rations (x 5), vêtements usés, 25 ducats et (3) bouclier.

Exécuteur (confrontation)

Assassins redoutés, les exécuteurs ont donné naissance à de nombreuses légendes. Tous ne sont pas cependant des machines à tuer. L'éducation qui leur est dispensée leur donne suffisamment de libre arbitre pour désertier. Ces francs-ligueurs figurent parmi les plus formidables défenseurs de Cadwallon.

Rang 1 : Intimider/HAR, Se cacher/OPP, Trancher/HAR, un savoir au choix.

Rang 2 : Esquiver/OPP, Grimper/ADR, Guetter/DIS.

Rang 3 : Empoisonner/OPP, Voltiger/ADR.

Rang 4 : Feindre/ADR, Traquer/OPP, un savoir au choix.

Rang 5 : Exécution. En dépensant un dé sa RA, le personnage ignore les protections d'un adversaire surpris.

Rang 6 : Accourtrier/ELE, Dissimuler/OPP.

Équipement : Armure de cuir renforcée de qualité supérieure, épée (x 2), masque, vêtements usés, 25 ducats et (3) larme de tueur (x 5).



Templier (confrontation)

Les templiers sont le bras armé du Temple. Voyageurs, guerriers et hommes de foi, la flamme de la ferveur brûle en eux. Mais cette flamme s'éteint parfois ; ces templiers ratés n'ont alors d'autre choix que de désertier, honteux. D'autres rejoignent Cadwallon, à la poursuite d'une quête qu'ils sont les seuls à comprendre. Même ceux qui se sont détournés de Merin ne peuvent renier leur entraînement et leur façon d'être.

Rang 1 : Charger/HAR, Endurer/HAR, Trancher/HAR, Faction (Temple).

Rang 2 : Forcer/HAR, Intimider/HAR, Survivre/OPP.

Rang 3 : Commander/DIS, Culte (Merin).

Rang 4 : Chevaucher/ELE, Parer/ELE, un savoir au choix.

Rang 5 : Tortue. Le personnage peut bénéficier des effets d'une réaction de confrontation d'un allié adjacent, et vice versa.

Rang 6 : Argumenter/SUB, Stratégie.

Équipement : Armure de templier, besace, épée, rations (x 5), vêtements usés, 25 ducats et (3) codex de Merin (voir Équipement plus bas).

Diplomate (Interaction)

Le Temple n'envoie pas que des guerriers au-delà des frontières d'Akkylannie : de nombreux lettrés portent la parole de Merin partout sur le continent. Passés maîtres dans l'art de la négociation et du compromis, ces diplomates se libèrent parfois du carcan de l'état akkylannien et rejoignent alors la Cité franche.

Rang 1 : Analyser/DIS, Embobiner/OPP, Identifier/SUB, un savoir au choix.

Rang 2 : Argumenter/SUB, Confondre/DIS, Feindre/ADR.

Rang 3 : Crypter/SUB, un savoir au choix.

Rang 4 : Fouiller/DIS, Négocier/SUB, un savoir au choix.

Rang 5 : Immunité. À la place d'une réaction, le joueur peut annuler une action dont son personnage est la cible. Il doit pour cela dépenser autant de dés de sa RR que son adversaire en a dépensé pour cette action.

Rang 6 : Dissimuler/OPP, un savoir au choix.

Équipement : Atours (x 2), bourse, nécessaire de calligraphie, 100 ducats et (3) sauf-conduit (voir Équipement plus bas).



INCANTATION

Les sortilèges qui suivent appartiennent à la voie de la théurgie. En principe, ils ne sont enseignés qu'à des Akkylanniens. Mais à Cadwallon, il est toujours possible de trouver un professeur contre des ducats sonnants et trébuchants.

BRÛLURE DE L'ACIER

Coût : 2 
Difficulté : 5
Cible : Objet.
Portée : 8 cases.
Durée : 2 rounds.

Lorsqu'une attaque est effectuée avec l'objet ciblé, la Protection du personnage attaqué est réduite de (1 + paris).

LUMIÈRE DIVINE

Coût : 10 
Difficulté : 9
Cible : 3 cases.
Portée : 0
Durée : 5 rounds.

Le joueur choisit quels personnages sont affectés dans l'aire d'effet. Ceux qui bénéficient du sortilège sont insensibles à la peur et sont ralliés s'ils étaient déjà effrayés.

PROTECTION DIVINE

Coût : 5 
Difficulté : 7
Cible : 3 cases.
Portée : 10 cases.
Durée : 5 rounds.

L'armure des personnages situés dans l'aire d'effet devient sacrée. Sur chaque jet de Blessures infligé au porteur d'une armure sacrée, le meilleur dé est écarté avant de déterminer le résultat final.

DIVINATION

Les miracles qui suivent appartiennent aux litanies de Merin. Ils font partie de ceux qui fonctionnent à Cadwallon (cf. *Manuel des joueurs*, p. 306). Ils sont appelés par ces templiers qui ont fui le Temple mais qui n'ont pas oublié Merin !

BRAS VENGEUR DE MERIN

Ferveur : 3
Difficulté : 5 (A)
Cible : Personnage.
Portée : 0
Durée : 2 rounds.

Une arme de la cible devient sacrée. Sur chaque jet de Blessures infligé avec une arme sacrée, le plus mauvais dé est ajouté avant de déterminer le résultat final.

COMMANDEMENT DIVIN

Ferveur : 7
Difficulté : 9 (A)
Cible : 3 cases.
Portée : 0
Durée : 5 rounds.

Le joueur choisit quels personnages sont affectés dans l'aire d'effet. Lors de la phase de déclaration, les personnages affectés répartissent leurs dés au moment de leur choix. Si plusieurs personnages affectés veulent répartir leurs dés au même moment, ils sont départagés selon les règles habituelles.

ARTICLE	ORIGINE	LÉGALITÉ	DISPONIBILITÉ	MASSE	PRIX
Bâton de pèlerin	GR	Oui	2	2 kg	2 D
Besace (5 kg)	GR	Oui	4	-	1 D
Cache-poussière	GR	Oui	6	2 kg	10 D
Chaussures de marche	GR	Oui	3	1 kg	5 D
Codex de Merin	GR	Oui	10	1 kg	50 D
Encensoir de bataille	GR	Oui	6	1 kg	25 D
Sauf-conduit	GR	Spécial	10	-	Spécial

ARTICLE	PRO	MOD	TAI	ORIGINE	LÉGALITÉ	DISPONIBILITÉ	MASSE	PRIX
Armure de conscrit	6	-2	3	GR	Non	10	20 kg	250 D
Armure de garde prétorien	7	-1	3	GR	Non	10	20 kg	500 D
Armure de templier	6	-1	3	GR	Non	10	20 kg	200 D

ARTICLE	PUI	FRÉ	PORTÉE	REC	TAI	DISS	ORIGINE	LÉGALITÉ	DISPONIBILITÉ	MASSE	PRIX
Fusil du Griffon	6	1	10/20/30	3	3	-2	GR	Non	8	2 kg	100 D
Pistolet du Griffon	6	1	4/6/8	3	2	0	GR	Oui	8	5 kg	50 D

SENTENCE DU CONDAMNÉ

Ferveur : 3
Difficulté : 5 (A)
Cible : Personnage.
Portée : 0
Durée : 2 rounds.

Lorsqu'il effectue un tir, le personnage affecté ignore les paris obligatoires et les modificateurs positifs à la DEFense de la cible.

ÉQUIPEMENT

Codex de Merin : Ce codex a été béni par un prêtre de Merin. Il confère à chaque tour un point de FT supplémentaire aux fidèles de Merin sur le plateau de jeu.

Encensoir de bataille : La DEFense du porteur d'un encensoir de bataille est augmentée de 1.

Sauf-conduit : Ce document, nominatif, atteste que son porteur est un citoyen de l'empire d'Akkylannie. Il permet d'obtenir l'aide des autorités impériales, notamment l'asile de l'ambassade. Il n'est délivré qu'à ceux pouvant faire la preuve de leur citoyenneté. Il est possible de s'en procurer un faux pour 250 ducats. Les Akkylanniens punissent de mort l'usage d'un faux sauf-conduit.