



Connétable Lotharius

Taille 2
Expert (Brutale)
Sans Peur
Connétable-Templier (speciale)



Connétable Lotharius du Temple des Vêpres



40pt

Expert (Brutale)

Une figurine qui possède cette compétence gagne 1 dé de bonus à son jet de Combat lorsqu'elle choisit la CC Brutale.

Sans Peur

Une figurine Sans Peur n'a pas besoin d'effectuer de jet d'Esprit dans le cadre des effets des compétences Effrayant. On considère qu'elle les réussit automatiquement.

Connétable-Templier

Quand Lotharius est recruté dans une troupe Avalonienne, les Templiers voient leur limitation de recrutement passer à 2. Tant que Lotharius est en jeu, tous les Novices du Temple acquièrent la compétence Expert (Brutale).



Templier Avalonien

Taille 2
Sans Peur
Expert (Brutale)
Maitre (Corps à corps)



Templier Avalonien (I)



33pt

Sans Peur

Une figurine Sans Peur n'a pas besoin d'effectuer de jet d'Esprit dans le cadre des effets des compétences Effrayant. On considère qu'elle les réussit automatiquement.

Expert (Brutale)

Une figurine qui possède cette compétence gagne 1 dé de bonus à son jet de Combat lorsqu'elle choisit la CC Brutale.

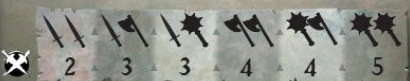
Maitre (Corps à corps)

Une fois par tour, au cours de son activation ou en réaction, la figurine dotée de cette compétence peut effectuer gratuitement une action de combat.



Hospitalier du Temple des Complies

Taille 2
Sans Peur
Sans Faille
Imposition des mains



Hospitalier du Temple des Complies (I)



35pt

Sans Peur

Une figurine Sans Peur n'a pas besoin d'effectuer de jet d'Esprit dans le cadre des effets des compétences Effrayant. On considère qu'elle les réussit automatiquement.

Sans Faille

Lorsqu'une figurine dotée de cette compétence choisit la CC « Parade » elle peut forcer son adversaire à relancer son jet de combat avant qu'elle-même n'effectue le sien. Le second jet doit être conservé et ne peut être relancé.

Imposition des mains

L'hospitalier peut soigner une figurine amie au contact socle à socle. L'hospitalier soigne la figurine amie par tranche de 2 PV pour 1 PV perdu en retour. Il peut soigner tant qu'il est en état indemne (blanc). Il peut utiliser cette capacité gratuitement 1 fois par tour.

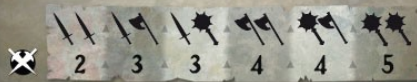
Novice du Temple



▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲

6
3 2 3
10
4/6/10

Taille 2
Allonge



Novice du Temple



▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲

6
3 2 3
10
4/6/10

Taille 2
Allonge



Novice du Temple



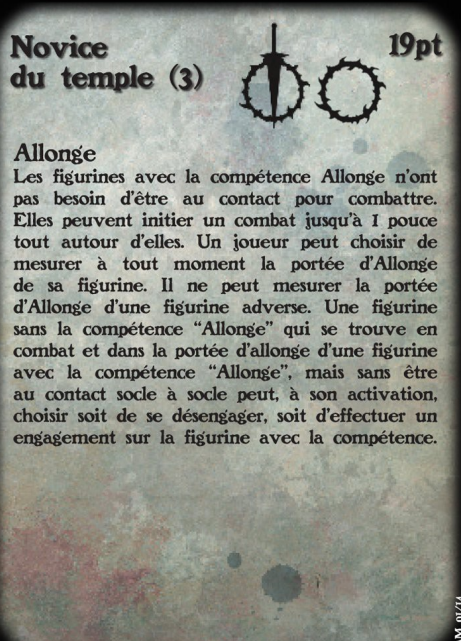
▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲

6
3 2 3
10
4/6/10

Taille 2
Allonge



Novice du temple (3) 19pt



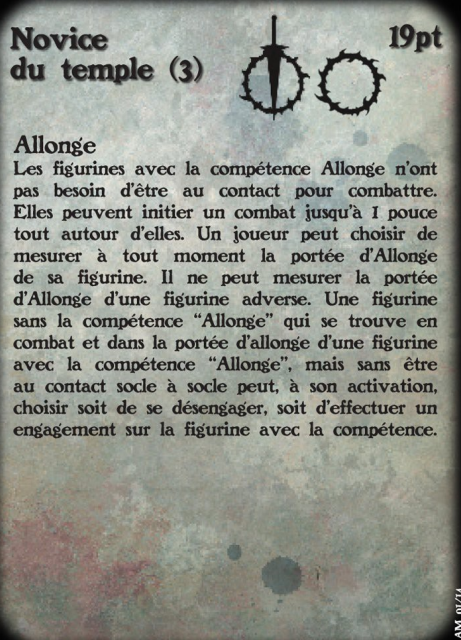
▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲

6
3 2 3
10
4/6/10

Allonge

Les figurines avec la compétence Allonge n'ont pas besoin d'être au contact pour combattre. Elles peuvent initier un combat jusqu'à 1 pouce tout autour d'elles. Un joueur peut choisir de mesurer à tout moment la portée d'Allonge de sa figurine. Il ne peut mesurer la portée d'Allonge d'une figurine adverse. Une figurine sans la compétence "Allonge" qui se trouve en combat et dans la portée d'allonge d'une figurine avec la compétence "Allonge", mais sans être au contact socle à socle peut, à son activation, choisir soit de se désengager, soit d'effectuer un engagement sur la figurine avec la compétence.

Novice du temple (3) 19pt



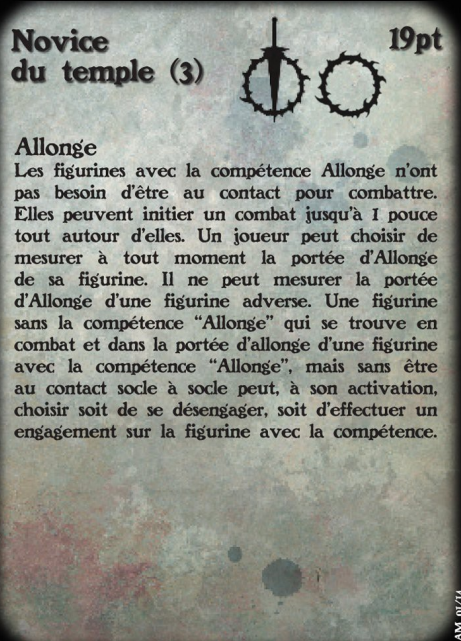
▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲

6
3 2 3
10
4/6/10

Allonge

Les figurines avec la compétence Allonge n'ont pas besoin d'être au contact pour combattre. Elles peuvent initier un combat jusqu'à 1 pouce tout autour d'elles. Un joueur peut choisir de mesurer à tout moment la portée d'Allonge de sa figurine. Il ne peut mesurer la portée d'Allonge d'une figurine adverse. Une figurine sans la compétence "Allonge" qui se trouve en combat et dans la portée d'allonge d'une figurine avec la compétence "Allonge", mais sans être au contact socle à socle peut, à son activation, choisir soit de se désengager, soit d'effectuer un engagement sur la figurine avec la compétence.

Novice du temple (3) 19pt



▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲

6
3 2 3
10
4/6/10

Allonge

Les figurines avec la compétence Allonge n'ont pas besoin d'être au contact pour combattre. Elles peuvent initier un combat jusqu'à 1 pouce tout autour d'elles. Un joueur peut choisir de mesurer à tout moment la portée d'Allonge de sa figurine. Il ne peut mesurer la portée d'Allonge d'une figurine adverse. Une figurine sans la compétence "Allonge" qui se trouve en combat et dans la portée d'allonge d'une figurine avec la compétence "Allonge", mais sans être au contact socle à socle peut, à son activation, choisir soit de se désengager, soit d'effectuer un engagement sur la figurine avec la compétence.