

Jarekson : [Confrérie - Ordre de la Dame verte] Le grand galop (Auxerre)

| Cavalerie | | | | | | | | | |
|--|----|-----|----|-----|-------|----|--|--|-----|
| [3X] CENTAURES DE LA CONFRÉRIE : Régiment (10) - Taille 3 | | | | | | | | | 165 |
| Vit | Me | Tir | De | Att | Mo | PU | Charge fracassante (1), Éclaireur, Force dévastatrice (1), Fiole d'eau sacrée | | |
| 8 | 3+ | - | 4+ | 12 | 14/16 | 3 | Mots clés : Centaure | | |
| ORDRE DE LA CONFRÉRIE : Régiment (10) - Taille 3 | | | | | | | | | 215 |
| Vit | Me | Tir | De | Att | Mo | PU | Acharné, Charge fracassante (2), Fiole d'eau sacrée, Sang de l'ancien roi | | |
| 8 | 3+ | - | 5+ | 16 | 15/17 | 3 | Mots clés : Humain, Ordre | | |
| ORDRE DE LA CONFRÉRIE : Régiment (10) - Taille 3 | | | | | | | | | 215 |
| Vit | Me | Tir | De | Att | Mo | PU | Acharné, Charge fracassante (2), Bannière de la Dame verte, Fiole d'eau sacrée | | |
| 8 | 3+ | - | 5+ | 16 | 15/17 | 3 | Mots clés : Humain, Ordre | | |
| ORDRE DE LA CONFRÉRIE : Régiment (10) - Taille 3 | | | | | | | | | 205 |
| Vit | Me | Tir | De | Att | Mo | PU | Acharné, Charge fracassante (2), Fiole d'eau sacrée, Huile enflammée | | |
| 8 | 3+ | - | 5+ | 16 | 15/17 | 3 | Mots clés : Humain, Ordre | | |
| ORDRE DE LA RÉDEMPTION : Régiment (10) - Taille 3 | | | | | | | | | 265 |
| Vit | Me | Tir | De | Att | Mo | PU | Acharné, Charge fracassante (1), Force dévastatrice (1), Motivant, Régénération (5+), Bottes de marche de sire Jesse | | |
| 8 | 3+ | - | 5+ | 20 | 15/17 | 3 | Mots clés : Eau sacrée, Humain, Ordre | | |
| ORDRE DE LA RÉDEMPTION : Régiment (10) - Taille 3 | | | | | | | | | 285 |
| Vit | Me | Tir | De | Att | Mo | PU | Acharné, Charge fracassante (1), Force dévastatrice (1), Motivant, Régénération (5+), Potion d'adresse | | |
| 8 | 2+ | - | 5+ | 20 | 15/17 | 3 | Mots clés : Eau sacrée, Humain, Ordre | | |
| Monstres | | | | | | | | | |
| PÉGASE : Taille 4 | | | | | | | | | 80 |
| Vit | Me | Tir | De | Att | Mo | PU | Agile, Charge fracassante (1), Éclaireur, Vol | | |
| 10 | 3+ | - | 4+ | 3 | 10/12 | 1 | Mots clés : Bête | | |
| Héros | | | | | | | | | |
| AVATAR DE LA DAME VERTE : Taille 2 - Infanterie | | | | | | | | | 150 |
| Vit | Me | Tir | De | Att | Mo | PU | Éclaireur, Équilibre, Indépendant, Motivant, Rang d'incantation (3), Régénération (5+), Vol | | |
| 10 | 5+ | - | 5+ | 1 | 13/15 | 0 | Soin (6) Mots clés : Fantasma, Viridien | | |
| CHAMPION DE LA DAME VERTE : Taille 3 - Cavalerie | | | | | | | | | 210 |
| Vit | Me | Tir | De | Att | Mo | PU | Force dévastatrice (2), Indépendant, Motivant, Puissant, Ralliement (1 - eau sacrée uniquement), Régénération (4+), Tout-terrain | | |
| 8 | 3+ | - | 5+ | 7 | -/15 | 0 | Mots clés : Eau sacrée, Humain, Viridien | | |
| PARANGON DE LA RÉDEMPTION : Taille 3 - Cavalerie | | | | | | | | | 180 |
| Vit | Me | Tir | De | Att | Mo | PU | Acharné, Force dévastatrice (2), Indépendant, Motivant, Puissant, Régénération (5+) | | |
| 8 | 3+ | - | 5+ | 7 | 13/15 | 0 | Mots clés : Eau sacrée, Humain | | |

Mémo

| | |
|---------------------------------------|--|
| Acharné | L'état Ébranlé est remplacé par Désorganisé si un 3+ est obtenu sur un D6. |
| Agile | Donne un pivot à 90° supplémentaire lors d'un mouvement. Perdu si Désorganisé en mêlée par un ennemi possédant Entraves ou Phalanges. |
| Bannière de la Dame verte | Donne Éclaireur (aucune pénalité de mouvement ou de charge dans les terrains difficiles). |
| Bottes de marche de sire Jesse | [Usage unique] Donne Tout-terrain et éclaireur pour 1 tour. |
| Charge fracassante (1) | +1 sur le jet de blessure en mêlée. Perdu si unité Désorganisée, -1 sur charge gênée. |
| Charge fracassante (2) | +2 sur le jet de blessure en mêlée. Perdu si unité Désorganisée, -1 sur charge gênée. |
| Éclaireur | Aucune pénalité de mouvement ou de charge dans les terrains difficiles. |
| Équilibre | Au début du tour, donne Linceul de mort/Radiance de vie. Après le mouvement, les ennemis/amis dans les 6" subissent/retiennent 1 blessure. 1 seule source/tour. Pas de jet moral |
| Fiole d'eau sacrée | Donne le mot-clé [Eau sacrée]. Retire D2 blessures préalablement subies (usage unique). |
| Force dévastatrice (1) | +1 sur le jet de blessure en mêlée. |
| Force dévastatrice (2) | +2 sur le jet de blessure en mêlée. |
| Huile enflammée | Donne Force dévastatrice (+1) et Perforant (+1) contre les unités possédant Régénération. |
| Indépendant | Donne Agile, Furtif et Tir stable. Ne multiplie pas ses attaques (sauf sur MdG). Si détruit et que l'attaquant avance d'1d6, mêlée immédiate si contact avec un nouvel ennemi. |
| Motivant | Permet à une unité amie dans les 6" (ou soi-même) de faire relancer le jet de Moral si elle est mise en Déroute. |
| Potion d'adresse | Donne +1 aux jets d'attaque de Mêlée. |
| Puissant | Le personnage indépendant ne Cède plus la place. |
| Régénération (4+) | Lance autant de D6 que de blessures reçues, lors de la phase de mouvement. Chaque 4+ retire 1 blessure. |
| Régénération (5+) | Lance autant de D6 que de blessures reçues, lors de la phase de mouvement. Chaque 5+ retire 1 blessure. |
| Sang de l'ancien roi | [Usage unique] Donne Élite (mêlée) et Vieux (mêlée) pour 1 tour. Son utilisation doit être déclarée avant tout jet de dés. |
| Soin (6) | 12"/Amis, Soi-même/LC. Chaque touche obtenue retire 1 blessure à la cible. |
| Tout-terrain | Charges non gênées par les terrains difficile et les obstacles. |
| Vol | Passe au-dessus des terrains difficiles, infranchissables, etc. Doit atterrir en position dégagée à la fin du mouvement. Vol perdu si l'unité est Désorganisée. |