

## Garde français

French Guard



### Mot-Clés

Faction (Le Vatican), Acolyte,  
Humain

### Compétences du personnage

Borné



Coût



10

Socle



30 mm

MOV	DEX	ATT	PRO	PSY
4	4	3	4	3

Arme	Portée	Précision	Dommages	Pénétration	Capacités
-	-	-	-	-	-
Corsèque	2"	-1	-	-	Deux mains

### Capacités spéciales

-

-



# Martyr

## Martyr



### Mot-Clés

Faction (Le Vatican), Acolyte,  
Humain

### Compétences du personnage

Berserk, Charge vélocé (1),  
Déplacement restreint, Borné



Coût



9

Socle



30 mm

MOV	DEX	ATT	PRO	PSY
4	3	3	3	1

Arme	Portée	Précision	Dommages	Pénétration	Capacités
-	-	-	-	-	-
Couperet	0"	-	-	-	-

### Capacités spéciales

-

-



## Garde de l'évêque

### Bishop Guard



### Mot-Clés

*Faction (Le Vatican), Acolyte, Humain*

### Compétences du personnage

Garde du corps (Leader),  
Défenseur Expert



**Coût**



**12**

**Socle**



**30 mm**

MOV	DEX	ATT	PRO	PSY
4	4	4	5	3

Arme	Portée	Précision	Dommages	Pénétration	Capacités
-	-	-	-	-	-
Hallebarde	2"	-	+1	-	Deux mains

### Capacités spéciales

-

-



## Lacrimosa

### Lacrimosa



### Mot-Clés

*Faction (Le Vatican), Acolyte,  
Humain, Discipline (Dévotions)*

### Compétences du personnage

Mage (1), Défense Parfaite (3),  
Attaque Vampirique (2)



**Coût**



**11**

**Socle**



**30 mm**

MOV	DEX	ATT	PRO	PSY
4	4	1	3	3

Arme	Portée	Précision	Dommages	Pénétration	Capacités
-	-	-	-	-	-
Désarmé	0"	-	-	+1	Aquatique

### Capacités spéciales

Âme Ingénue - Lorsque ce personnage jette ou dissipe un sort, il perd 1PV après que l'effet du sort ait été résolu. Ce personnage ne peut pas récupérer de PV à l'aide de ses pouvoirs.



## Enfant de chœur

### Altar Boy



### Mot-Clés

*Faction (Le Vatican), Acolyte, Humain*

### Compétences du personnage

**Discrétion (+2), Insaisissable (3)**



**Socle**

**30 mm**

MOV	DEX	ATT	PRO	PSY
4	5	2	2	2

Arme	Portée	Précision	Dommages	Pénétration	Capacités
-	-	-	-	-	-
Désarmé	0"	-	-	+1	Aquatique

### Capacités spéciales

COMMANDEMENT: Encenser - Tous les personnages amis dans un rayon de 6" gagnent Charge Véloce (2) jusqu'à la fin du tour

Porteur d'encens - Tous les personnages dans un rayon de 6" gagnent Courageux. Ce personnage ne peut utiliser ses CDT que pour ses propres capacités de commandement.



# Prêtre

Priest



## Mot-Clés

Faction (Le Vatican), Acolyte,  
Humain

## Compétences du personnage

Combattant Expert (1)



Coût



11

Socle



30 mm

MOV	DEX	ATT	PRO	PSY
4	4	3	3	2

Arme	Portée	Précision	Dommages	Pénétration	Capacités
-	-	-	-	-	-
Massue	0"	-	-	-	Assomant

## Capacités spéciales

-

-



## Espion de l'Inquisition

### Inquisitorial Spy



### Mot-Clés

*Faction (Le Vatican), Acolyte, Humain*

### Compétences du personnage

Infiltration, Pickpocket, Parade  
(1)



**Coût**



**12**

**Socle**



MOV	DEX	ATT	PRO	PSY
5	5	3	3	4

Arme	Portée	Précision	Dommages	Pénétration	Capacités
-	-	-	-	-	-
Dague acérée	0"	-	-	-	-

### Capacités spéciales

Informations confidentielles: Pour chaque personnage avec cette capacité dans votre gain au début du tour, vous pouvez relancer 1 dé de n'importe quel jet dans le round.

-



## Traqueur de sorcières

Witch Finder



### Mot-Clés

*Faction (Le Vatican), Acolyte, Humain*

### Compétences du personnage

Combattant Expert (1),  
Impitoyable (2)



12

Socle



MOV	DEX	ATT	PRO	PSY
4	4	3	4	4

Arme	Portée	Précision	Dommage	Pénétration	Capacités
-	-	-	-	-	-
Collet	2"	-	-	-1	Deux mains, Assomant

### Capacités spéciales

Fléau des sorcières: Ce personnage peut tenter de Dissiper un sortilège comme s'il était Mage (2)



## Harceleur

Stalker



### Mot-Clés

*Faction (Le Vatican), Acolyte, Humain*

### Compétences du personnage

**Infiltration, Tireur Expert (1),  
Discrétion (1)**



Coût



14

Socle



30 mm

MOV	DEX	ATT	PRO	PSY
4	5	4	4	3

Arme	Portée	Précision	Dommages	Pénétration	Capacités
-	-	-	-	-	-
Arbalète de poing	8"	-	-	-1	Rechargement (1)

### Capacités spéciales

**Filature:** Au début de chaque tour, choisissez un personnage ennemi. Une fois dans le round, si ce personnage ennemi effectue une action de mouvement en ligne de vue de ce personnage ou d'un autre personnage avec cette capacité, ce personnage peut effectuer immédiatement une action de mouvement hors champ.

Cette action ne peut pas être utilisée pour entrer ou rompre un contact de socle. Tous les personnages dotés de cette capacité doivent choisir le même personnage ennemi.



## Prélat de l'Épée Enflammée

Prelate of the Flaming Sword



### Mot-Clés

*Faction (Le Vatican), Héro,  
Humain*

### Compétences du personnage

Courageux, Combattant Expert  
(2), Discrétion (-1), Borné



16

Socle

30 mm

MOV	DEX	ATT	PRO	PSY
4	4	4	5	2

Arme	Portée	Précision	Dommages	Pénétration	Capacités
-	-	-	-	-	-
Lame incandescente	1"	+1	+1	-5	Deux mains

### Capacités spéciales

Aura incandescente - Les armes des personnages amis dans un rayon de 3" gagnent Pénétration (-2)



## Prêtre Invocateur

### Summoner Priest



### Mot-Clés

*Faction (Le Vatican), Héro, Humain, Discipline (Destin)*

### Compétences du personnage

Mage (1), Défense Parfaite (3)



12

Socle

30 mm

MOV	DEX	ATT	PRO	PSY
4	4	2	3	4

Arme	Portée	Précision	Dommages	Pénétration	Capacités
-	-	-	-	-	-
Désarmé	0"	-	-	+1	Aquatique

### Capacités spéciales

COMMANDEMENT: Que S'Assemblent Les Pierres Qui Les Immoleront - Un Golgotha ami dans un rayon de 3" gagne Berserk jusqu'à la fin du jeu

Invocateur - Les Golgotha amis peuvent utiliser les VOL de ce personnage comme s'ils étaient les leurs



## Chevalier de Malte

Knight of Malta



### Mot-Clés

Faction (Le Vatican), Héro,  
Humain

### Compétences du personnage

Berserk, Garde du corps (Leader,  
Héro), Courageux, Défenseur  
Expert (2)



14

Socle

30 mm

MOV	DEX	ATT	PRO	PSY
4	4	4	6	3

Arme	Portée	Précision	Dommages	Pénétration	Capacités
-	-	-	-	-	-
Epée	0"	-	+1	-	-

### Capacités spéciales

-

-



# Thomas Thieme

## Thomas Thieme



### Mot-Clés

*Faction (Le Vatican), Héro, Humain, Unique*

### Compétences du personnage

Chasseur, Garde du corps (Felix Baumgartner), Courageux, Insaisissable (2), Charge véloce (1)



**Coût**



**15**

**Socle**



**30 mm**

MOV	DEX	ATT	PRO	PSY
5	5	4	4	3

Arme	Portée	Précision	Dommages	Pénétration	Capacités
-	-	-	-	-	-
Marteau et pieu	0"	+1	+1	-	-

### Capacités spéciales

Chasseur de Vampire - Ce personnage gagne Combattant Expert (3) lorsque la cible de son attaque possède la compétence Mage (x) ou le mot-clé Mort-Vivant



## Agent de l'Inquisition

Inquisition Commissioner



### Mot-Clés

*Faction (Le Vatican), Héro, Humain*

### Compétences du personnage

Garde du corps (Inquisiteur),  
Tireur Expert (2)



15

Socle

30 mm

MOV	DEX	ATT	PRO	PSY
4	4	4	4	4

Arme	Portée	Précision	Dommages	Pénétration	Capacités
Pistolet	8"	+1	-	-1	Poudre Noire, Rechargement 2
Epée courte	0"	+1	+1	-	-

### Capacités spéciales

COMMANDEMENT: Toiser l'ennemi

Tous les personnages amis dans un rayon de 6"  
gagnent Parade (1) jusqu'à la fin du round



## Diaque porteur de la Croix

Cross-bearing Deacon



### Mot-Clés

*Faction (Le Vatican), Héro,  
Humain*

### Compétences du personnage

**Bagarreur (1), Peur (0), Défense  
Parfaite (5)**



17

Soce

30 mm

MOV	DEX	ATT	PRO	PSY
4	4	4	5	4

Arme	Portée	Précision	Dommages	Pénétration	Capacités
-	-	-	-	-	-
Symbole sacré	2"	+1	+1	-	Deux mains

### Capacités spéciales

COMMANDEMENT: Tu As Pardonné Mes Fautes, Ô Dieu de Vérité - Tous les personnages amis dans un rayon de 12" gagent Courageux jusqu'à la fin du tour

Sainte Relique - Tous les personnages amis dans un rayon de 6" peuvent utiliser les VOL de ce personnage comme s'ils étaient les leurs. Si ce personnage est retiré du jeu comme perte, tous les personnages amis dans un rayon de 3" reçoivent un marqueur Sonné



# Bourreau

Executionner



## Mot-Clés

*Faction (Le Vatican), Héro, Humain*

## Compétences du personnage

Bagarreur (1), Combattant  
Expert (1)



16

Socle



MOV	DEX	ATT	PRO	PSY
4	4	5	3	2

Arme	Portée	Précision	Dommages	Pénétration	Capacités
-	-	-	-	-	-
Hache de bourreau	1"	+1	+1	-	-

## Capacités spéciales

Décapitation - Lorsque ce personnage obtient un Coup de Maître sur une action de combat, la cible perd 2PV de plus



## Golgotha

### Golgotha



### Mot-Clés

Faction (Le Vatican), Héro,  
Monstre

### Compétences du personnage

Compagnon (Prêtre Invocateur),  
Discrétion (-1), Peur (2), Borné,  
Primitif



Coût



20

Socle



50 mm

MOV	DEX	ATT	PRO	PSY
4	4	6	7	1

Arme	Portée	Précision	Dommage	Pénétration	Capacités
-	-	-	-	-	-
Poings de pierre	0"	+1	+2	-	Aquatique

### Capacités spéciales

-

-



## Garde d'Avignon

### Avignon Guard



### Mot-Clés

*Faction (Le Vatican), Héro, Humain*

### Compétences du personnage

Bagarreur, Expert Défense (3),  
Défense Parfaite (3)



16

Socle



40 mm

MOV	DEX	ATT	PRO	PSY
4	3	5	6	3

Arme	Portée	Précision	Dommages	Pénétration	Capacités
-	-	-	-	-	-
Epée à deux mains	2"	+1	+2	-	Deux mains

### Capacités spéciales

Armure de plaques: Lorsque ce personnage entre dans l'eau, il reçoit un marqueur Sonné qu'il ne peut perdre que lorsqu'il sort de l'eau



## Exorciste

Exorcist



### Mot-Clés

*Faction (Le Vatican), Leader, Humain*

### Compétences du personnage

Peur (1), Défense Parfaite (3),  
Attaque Vampirique (1)



23

Socle

30 mm

MOV	DEX	ATT	PRO	PSY
4	4	3	5	6

Arme	Portée	Précision	Dommages	Pénétration	Capacités
-	-	-	-	-	-
Touché divin	0"	-	-	-	Aquatique, Assomant

### Capacités spéciales

Exorcisme - S'il effectue une action d'attaque contre un personnage Mort-Vivant ou la capacité Mage (x), l'arme de ce personnage gagne Pénétration (-7)

Heaume de Pénitence - Ce personnage peut tenter de Dissiper un sort comme s'il était Mage (3) et Sorcier Expert (3)

COMMANDEMENT: Craignez le Seigneur - Tous les personnages amis dans un rayon de 6" gagnent Peur (0) jusqu'à la fin du tour



# Félix Baumgartner

## Félix Baumgartner



### Mot-Clés

*Faction (Le Vatican), Leader, Humain, Unique*

### Compétences du personnage

**Bagarreur (1), Combattant Expert (2), Chasseur, Défense Parfaite (2)**



**Coût**



**22**

**Socle**



**30 mm**

MOV	DEX	ATT	PRO	PSY
4	4	4	4	5

Arme	Portée	Précision	Dommages	Pénétration	Capacités
-	-	-	-	-	-
Instruments bénis	0"	-	-	-	-

### Capacités spéciales

COMMANDEMENT: Eau bénite - choisissez un personnage ami dans un rayon de 6". L'arme de ce personnage gagne Pénétration (-7) jusqu'à la fin du tour

Gibier Mort-Vivant - Tous les personnages amis dans un rayon de 6" gagnent +2 ATT lorsqu'ils ciblent un ennemi avec la capacité Mage (x) ou le mot-clé Mort-Vivant



## Inquisiteur

Inquisitor



### Mot-Clés

*Faction (Le Vatican), Leader, Humain, Discipline (Rites de Sang, Runes de la Souveraineté, Entropie)*

### Compétences du personnage

**Mage (3), Défense Parfaite (3)**



**Coût**



**23**

**Socle**



MOV	DEX	ATT	PRO	PSY
4	5	3	4	5

Arme	Portée	Précision	Dommages	Pénétration	Capacités
-	-	-	-	-	-
La Main de Dieu	0"	-	-	-2	-

### Capacités spéciales

COMMANDEMENT: Pour La Gloire Du Seigneur - Tous les combattants amis dans un rayon de 3" gagent la capacité Combattant Expert (2)

Stigmates - Si une attaque avec La Main De Dieu provoque des dommages (avant le jet de Protection), la cible souffre de -3 PRO jusqu'à la fin du tour. Un personnage ne peut être affecté qu'une fois par tout par cette capacité



## Evêque Patriarche de Bernis

Patriarch Bishop de Bernis



### Mot-Clés

*Faction (Le Vatican), Leader, Humain, Unique, Discipline (Dévotions, Runes de la Souveraineté, Entropie)*

### Compétences du personnage

**Courageux, Mage (3), Sorcier Expert (1), Défense Parfaite (3)**



**Coût**



**25**

**Socle**



MOV	DEX	ATT	PRO	PSY
4	4	3	4	6

Arme	Portée	Précision	Dommages	Pénétration	Capacités
-	-	-	-	-	-
Goupillon	2"	-	-	-	-

### Capacités spéciales

COMMANDEMENT: Bénédiction du Très Haut - Tous les personnages amis dans un rayon de 3" gagnent la capacité Défense Parfaite (3) jusqu'à la fin du tour.

Evêque Patriarche - Tous les personnages amis dans un rayon de 6" gagnent la capacité Compagnon (Leader). Si ce personnage est retiré du jeu comme perte, tous les personnages dans un rayon de 6" regagnent 3 VOL.

