L'ÂGE DU RAG'NAROK

CONFRONTATION®

WOLFEN®

ARMY BOOK

RACKHAM®

LEVER UNE ARMÉE

Lors d'une partie, chaque joueur contrôle une compagnie. Comme dans une véritable armée médiévale, cette compagnie est composée de plusieurs groupes plus petits, les bannières, elles-mêmes divisées en unités. Lors de cette phase préparatoire, chaque joueur choisit ses unités pour assembler des bannières
conformes aux méthodes de combat d'un peuple. Ces
choix sont notés sur une feuille de. Une fois que le joueur a choisi ses unités, il peut en déterminer l'effectif et la composition. Une compagnie doit comprendre au moins un Incarné pour la diriger. L'Incarné dont l'Autorité est la plus élevée est le Commandeur de la compagnie. Si plusieurs Incarnés peuvent revendiquer le commandement, le joueur choisit le Commandeur parmi eux. Une unité peut compter un Incarné au maximum

ORDRE DES BANNIÈRES.

Chaque armée est formée selon une structure hiérarchique précise : l'ordre des bannières.
L'ordre des bannières est présenté sous la forme d'une liste de sept choix. Chaque choix est optionnel, à l'exception de celui marqué d'un « ! », qui est obligatoire. Chaque choix porte sur la Catégorie (infanterie , cavalerie , créatures , machines de guerre ou titans) et sur le Rang, indiqué entre parenthèses, de l'unité. Une bannière qui comporte les sept choix est complète. Chaque choix ne peut être pris qu'une fois par bannière. Une compagnie peut comprendre un nombre illimité de bannières. Une nouvelle bannière ne peut être entamée que si la précédente est complète.

Une compagnie est constituée de bannières. Une bannière regroupe 7 unités.
Infanterie * (!)
Infanterie */**
Infanterie */**/***
Infanterie */**/***
Infanterie **
Infanterie ***
Infanterie */**

(!): cette unité doit être recrutée obligatoirement pour commencer une bannière.

LES UNITÉS.

Dans cette section, les unités sont passées en revue. Chacune y est décrite sous son intitulé. Quelques paragraphes présentent son historique et sa tactique de déploiement, puis les informations techniques utiles pour la jouer.
La composition d'une unité indique son effectif possible, entre standard et maximum, ainsi que le nombre de combattants spéciaux qu'elle peut comporter.
Le tableau « Coût d'une unité » indique sa valeur (en points d'armée, ou P.A.) en fonction de son effectif, de ses options d'équipement et de ses éventuels combattants spéciaux. Note : Chaque troupe est indiquée en français puis en anglais car sur les cartes Confrontation leur nom est en anglais.

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

• **Catégorie** : Indique la nature (et le Rang) de l'unité.
Ces informations sont utiles pour respecter l'ordre des bannières.
• **Effectif** : Indique la quantité minimum et maximum
de combattants dans l'unité.
• **Équipement** : Il est compris dans le coût de l'unité. À l'exception des Incarnés, tous les combattants de l'unité en sont dotés.

- **Combattants spéciaux** : Précise la nature des combattants spéciaux auxquels l'unité a droit. Chaque combattant spécial remplace un combattant normal de l'unité pour le coût indiqué dans le tableau. Le nombre de combattants spéciaux autorisé par unité est indiqué dans le tableau « Coût d'une unité ».

TABLEAU « COÛT D'UNE UNITÉ »

• **Effectifs standard et maximum** : Pour chaque

type
d'unité, un tableau indique la valeur en P.A. de l'unité à effectif standard et maximum. Ce tableau précise également le nombre de combattants spéciaux autorisé.
• **Combattant supplémentaire** : Cette valeur indique le
coût en P.A. de chaque combattant éventuellement ajouté à l'effectif standard.

DON DU LOUP..

Don du Loup : Les échecs obtenus sur les tests de Force au corps à corps et à distance des combattants dotés de ce don sont relancés une fois de plus.

EXPLOIT: INSTINCT DE PRÉDATION

L'usage d'Instinct de prédation est déclaré au moment où l'unité de l'Incarné devrait être activée. Pour 2 points d'Élixir, le joueur peut jouer une deuxième unité immédiatement après celle de l'Incarné ou passer son tour.

LES INCARNÉ DU LOUPS.

Les incarnés du Loups peuvent rejoindre n'importe quel type d'unité.

Par ailleurs, Asgahr, Irix et Kylliox peuvent former des unités à eux seuls.

SERETHIS

« Sache qu'un bon chasseur ne laisse jamais sa proie lui échapper. Il est temps de passer à la mise à mort... »

Incarnation

Serethis est un orphelin. Petit croc, il fut recueilli par des wolfens nomades qui traversaient la forêt de Diisha. Sous leur tutelle, il voyagea jusqu'aux plaines d'Avagddu où le gibier était abondant et les meutes moins territoriales. Il s'adapta comme les autres enfants de la meute à cette vie nomade, allant d'un point d'eau à un autre, évitant si possible l'affrontement avec les tribus barbares.

Cette vie d'errance tourna malheureusement au drame lorsque la route de sa meute croisa celle d'une bande de drunes en quête de distraction. Les drunes, plus nombreux, parvinrent à tuer tous les guerriers wolfen malgré de nombreuses pertes.

Une femelle de la meute était cependant restée en retrait et emmena avec elle Serethis et deux autres jeunes wolfens qui n'étaient pas encore en âge de se battre. À grandes enjambées, ils remontèrent vers le nord en essayant de mettre le plus de distance possible entre les drunes et eux. Ils vécurent ainsi plusieurs semaines dans la crainte d'être rattrapés par leurs assaillants assoiffés de carnage ou de croiser des maraudeurs gobelins en quête d'esclaves à vendre au marché.

Ne faisant que de courtes haltes, les quatre wolfens finirent par atteindre le couvert des arbres de la grande forêt de Diisha. Il ne leur fallut pas longtemps pour rencontrer une meute et demander à l'intégrer. Face à ces trois jeunes wolfens et à la femelle, le chef de meute fut plus conciliant qu'à l'accoutumée, conscient qu'il n'avait pas dû être évident pour ces quatre rescapés de parvenir jusqu'ici. Après réflexion, il fut convenu qu'ils pourraient intégrer la meute.

Serethis, qui avait déjà connu l'expérience de l'intégration au sein d'une nouvelle meute, s'adapta plus facilement et plus rapidement que les autres rescapés. Jeune croc, il intégra le groupe des chasseurs, apprenant avec eux les techniques de chasse et d'embuscade.

Quand vint l'âge de prouver qu'il était un adulte, le chef de meute l'envoya près de la tombe de Tyresiax le Scribe. La rumeur courait qu'un gardien avait retrouvé sa sépulture et qu'il maintenait une garde vigilante auprès du tertre. D'autre part, des éclaireurs avaient vu des hommes traîner aux alentours. Ramener la tête de ces pillards serait une bonne occasion pour Serethis de montrer à tous sa valeur et sa bravoure.

Serethis entama son périple vers la tombe de Tyresiax, espérant trouver la trace de ces hommes et les pister. Ses recherches finirent par porter leurs fruits lorsqu'il découvrit un feu de camp éteint et des empreintes. Lancé sur cette piste, il ne vit pas les hommes l'épier. Certains pillards étaient en effet restés en retrait afin de couvrir leurs compagnons en cas de danger.

Lorsqu'elles virent ce jeune croc, les sentinelles se mirent en position pour l'encercler et l'éliminer. Toutes ces manœuvres n'avaient cependant pas échappé à un autre wolfen du nom d'Isakar, qui était lui aussi à la poursuite de ces pillards. Voyant que le chasseur était devenu la proie, Isakar et ses wolfens lancèrent l'assaut. Serethis, alerté par les cris de guerre, releva la tête et comprit qu'il s'était laissé surprendre. Après avoir analysé la situation, il se jeta dans la bataille, prêtant main-forte aux autres wolfens qui venaient de lui sauver la vie.

Une fois les derniers hommes mis en fuite, Isakar se présenta à Serethis. Après quelques échanges, il lui proposa de l'escorter jusqu'à la tombe de Tyresiax. Là-bas, les wolfens firent la rencontre de Deliox, un gardien des sépultures, et apprirent l'histoire de Tyresiax le worg, le premier scribe wolfen.

Serethis resta plusieurs jours en compagnie de Deliox. Ils assistèrent ensemble au départ d'Isakar et de ses compagnons. Le jeune croc se résigna ensuite à quitter Deliox et à rejoindre sa meute. Sa quête avait échoué car sans l'intervention d'Isakar, il serait mort. En outre, il ne pouvait se résoudre à ramener les trophées de pillards qu'il n'avait pas tué lui-même. Le cœur plein d'amertume, il fit part de son revers à la meute. Fort déçu, le chef le bannit, lui interdisant de porter le nom de la meute et de traverser à nouveau son territoire.

Serethis, qui commençait à avoir une certaine expérience de la solitude, décida de rejoindre Deliox. Ravi d'avoir un peu de compagnie, le gardien des sépultures le prit sous son aile et décida de parfaire son apprentissage. Pendant des nuits, le vieux gardien lui conta l'histoire de Tyresiax et des worgs, des connaissances qu'il avait pu déchiffrer sur la tombe du worg et de celles inscrites sur les bandelettes de murmures.

Un jour, alors qu'il allait chercher de l'eau, Serethis vit une étrange brume recouvrir la source. Il entendit d'abord un bouillonnement, puis des clapotis de plus en plus rapides. Serethis scruta la brume, mais ne parvint pas à distinguer l'origine du bruit. Alors qu'il s'approchait du rebord, une grande colonne d'eau jaillit dans un tourbillon d'écume. Le wolfen fut projeté en arrière. Reprenant ses esprits, il vit son agresseur onduler et prendre forme. Des bras translucides jaillirent alors et un visage vaguement humain se dessina au milieu de la colonne. Avant qu'il puisse ouvrir la bouche, Serethis fut assailli par l'Élémentaire d'Eau. Celui-ci parlait une langue que Serethis ne pouvait comprendre, mais les intentions de cette créature étaient claires : elle voulait sa mort !

Guidé par son instinct, Serethis ne tarda pas à attaquer l'Élémentaire. Malheureusement, les coups qu'il portait semblaient inefficaces, s'enfonçant dans le corps de la créature comme dans de l'eau. Alors qu'il se retrouvait impuissant, Serethis fut projeté dans la source. Il tenta de reprendre son souffle mais sentit une étreinte puissante le tirer vers le fond. Au bord de l'asphyxie, Serethis commença à sentir ses yeux se fermer. Ses doigts raclèrent le sable. Alors qu'il sentait sa mort venir, ses mains se refermèrent sur un manche. Dans un dernier sursaut, il frappa là où il pensait que se tenait le bras de la créature. Un éclair aveuglant la frappa et Serethis fut projeté hors de l'eau.

Le jeune chasseur s'écrasa violemment contre la pierre et put entendre une sorte de grognement provenir de la source. Reprenant son souffle, il contempla la lance qu'il tenait entre ses mains.

Heureux d'avoir pu échapper à la mort, Serethis s'empressa d'aller raconter son histoire à Deliox et de lui montrer sa lance. Après discussion, ils en conclurent que ce ne pouvait être qu'un don d'Yllia. Pour une raison que Serethis ne connût pas, elle avait porté son regard sur lui et l'artefact était un de ses élixirs. Il était désormais un Incarné.

Serethis quitta sa retraite paisible et Deliox pour s'enfoncer de nouveau dans la grande forêt de Diisha. Là-bas, il perfectionna son art et découvrit les propriétés magiques de la lance. Au contact de l'eau, cette dernière créait une brume, masquant ainsi son porteur et ceux qui l'entouraient.

Cette lance lui permit à maintes reprises de déjouer la vigilance de chasseurs wolfens. Très vite, la rumeur de la présence d'un chasseur invisible se répandit parmi les meutes de Diisha.

Serethis finit par gagner la reconnaissance des chefs de meute et prit part au combat à leurs côtés.

Maintenant que le Rag'narok a éclaté, Serethis est heureux de pouvoir apporter son soutien et de mettre ses talents au service des autres meutes. Le fait qu'il n'ait pas vraiment d'attaches lui permet de voyager d'un groupe à l'autre. Il se joint à une meute le temps de la bataille puis reprend sa route au gré de la volonté d'Yllia. Serethis se considère aujourd'hui comme le champion des chasseurs et a à cœur de pouvoir leur enseigner tout ce qu'il sait. Tout comme Deliox l'avait fait pour lui, il n'hésite pas à prendre sous son aile de jeunes wolfens et à parfaire leur entraînement pour en faire de braves guerriers.

Tactique

Serethis est un champion parfait pour accompagner une unité de chasseurs. Disposant d'un mouvement considérable, de bonnes capacités de combat et d'un artefact conférant la compétence « Éclaireur » à son unité, il peut s'approcher dangereusement de toute unité de tireurs adverses.

Il convient de déployer Serethis et son unité le plus tard possible afin d'empêcher tout adversaire d'anticiper ses intentions et, si possible, une fois la position des unités de tireurs adverses connue.

Formation d'une unité

~~Serethis peut intégrer n'importe quelle unité de chasseurs. Il ne remplace pas un combattant, mais s'ajoute à l'effectif déjà présent. Son coût est ajouté à celui de l'unité.~~

Recrutement de l'Incarné

Serethis : 225 P.A.

Résurrection/Duel : 5 points d'Élixir.

Lance : Un combattant doté d'une lance peut attaquer les adversaires à son contact ou situés à moins de 3 cm.

Attributs

Serethis dispose de 1 point pour acheter ses artefacts.

Lance des brumes (1) : Cet artefact procure à son porteur, ainsi qu'à l'unité qu'il accompagne, la compétence « Éclaireur ». Lorsque la compagnie est mise en jeu dans une zone de déploiement, les unités composées d'éclaireurs peuvent être déployées n'importe où sur le champ de bataille mais hors du contact d'une unité ennemie.

Exploit : Instinct de prédation

~~L'usage d'Instinct de prédation est déclaré au moment où l'unité de l'Incarné devrait être activée. Pour 2 points d'Élixir, le joueur active à la place une autre unité de son camp. Les cartes correspondant aux deux unités sont interverties dans la séquence d'activation. En mode « Maraudeur », cet exploit permet de mettre la carte de l'unité de l'Incarné en réserve. Cette réserve s'ajoute à celle auxquelles a droit le joueur.~~

ONYX

« Il est temps de montrer à nos proies quelle est leur véritable place. »

Incarnation

Onyx est né dans la meute du Trône des étoiles, la plus crainte et la plus célèbre d'Aarklash. Il a grandi au côté de Killyox, de Kassar et de Managarm dans la forêt de Caer Mnà. Son enfance a été bercée par les légendes des anciens héros de la meute, des récits d'honneur et de fierté.

D'un tempérament autoritaire et indépendant, Onyx s'écarta bien vite de Kassar et de Killyox, exaspéré par leur rivalité. Il préférait passer de longs moments avec Managarm à parfaire ses talents de guerrier et de traqueur.

Les deux wolfens chassaient souvent ensemble. Onyx prenait plaisir à pister ses proies et à tendre des pièges. Managarm, elle, appréciait surtout le combat et la mise à mort. Chacun respectait les talents de l'autre.

Puis vint le moment du passage à l'âge adulte. Les anciens étaient persuadés que le lien entre les deux wolfens ne pourrait être que bénéfique pour la meute. Pour le renforcer, ils permirent à Onyx et Managarm d'affronter cette épreuve ensemble. Se reposant l'un sur l'autre, les deux wolfens triomphèrent aisément des épreuves. Ils étaient désormais membres à part entière du Trône des étoiles. Killyox et Kassar, déjà reconnus comme des adultes par leurs pairs, ne manquèrent pas de les féliciter.

Onyx et ses compagnons développèrent leurs talents au fil des saisons et nouèrent un solide sentiment fraternel au combat. Ce fut contre les Syhars qu'Onyx remporta sa première victoire.

Les Scorpions, menés par un champion Kératis, lancèrent un raid contre le Trône des étoiles. Ils avaient pour mission de rapporter un spécimen wolfen afin d'exploiter son code génétique. Pendant que des clones faisaient diversion et éloignaient les guerriers de la meute, le Kératis, accompagné de quelques soldats, parvint à capturer un chasseur wolfen.

À leur retour au cercle de pierre, les guerriers découvrirent la disparition. Avec quelques guerriers crocs, Onyx partit à la poursuite des ravisseurs. Il retrouva rapidement la piste des Syhars et leur tendit une embuscade.

À l'affût dans les fourrés, les wolfens bondirent sur leurs ennemis. La vue de ces hommes faits de chair et de métal, une perversion de la nature, brisa leur élan. Le champion Kératis réagit promptement. S'interposant entre les assaillants déconcertés et son captif, il faucha les deux premiers wolfens. La sauvagerie des guerriers ne pouvait rien contre la rapidité et la puissance artificielles du Syhar. Constatant que le combat tournait en sa défaveur, Onyx chargea le Kératis et ordonna à ses compagnons de libérer le jeune chasseur.

L'engeance des Ténèbres repoussa sans peine les premiers assauts du courageux wolfen. Onyx avait beau tenter de griffer et de mordre, sa proie lui échappait avec une agilité surnaturelle. Les fluides répugnants qui coulaient dans les veines de la créature en étaient certainement la cause. Onyx, perdant son sang par plusieurs entailles, se força alors à penser en chasseur. Sa proie était monstrueusement puissante, mais elle était, au moins partiellement, de chair. Et, malgré toutes les drogues de combat, la chair s'épuise. Onyx se mit donc sur la défensive.

L'abomination syhare et le wolfen combattirent longuement. Onyx s'efforçait d'économiser ses forces, esquivant et feintant. Le Kératis, lui, devenait de plus en plus enragé. Repassant brusquement à l'attaque, le wolfen bondit. Le Kératis réagit avec une rapidité surprenante mais l'effet de ses drogues s'était estompé. Onyx passa sous sa garde et déchiqueta la gorge de sa proie, qui s'effondra dans un râle inhumain.

Épuisé, écœuré par l'odeur de son ennemi tombé, l'enfant d'Yllia promena un regard las autour de lui. Ses compagnons avaient acculé le dernier Syhar et le jeune chasseur était sain et sauf. Soulagé, Onyx reporta son attention sur le Kératis.

Ses yeux tombèrent sur l'arme du Syhar. Un instinct impérieux s'empara de lui. Incapable de résister, il s'approcha et ramassa la lame.

Quelques années plus tard, Killyox devint le chef de la meute du Trône des étoiles. Intransigeant envers tous les étrangers, il ordonna de nombreuses attaques contre les intrus et les campements en bordure de son territoire. Naturellement, Onyx, Kassar et Managarm furent au premier rang.

Cette fraternité fut cependant ébranlée lorsque Kassar fut chassé du groupe suite à un différend avec Killyox. Managarm et Onyx ne prirent pas part à la querelle et se rangèrent du côté de l'alpha de la meute.

La suprématie du Trône des étoiles prit brutalement fin en 999 avec l'avènement de Vile-Tis. Managarm, succombant aux révélations de la Bête, partit rejoindre les Dévoreurs. Espérant la ramener à la raison, Onyx partit à sa poursuite. Killyox ordonna même aux meilleurs guerriers de la meute de l'accompagner.

Malgré ses efforts, Onyx ne parvint pas à convaincre la renégate. Impuissant, il assista au spectacle de son amie massacrant les wolfens envoyés par Killyox. Lorsqu'il vit le plaisir qu'elle prenait à cette tuerie, il comprit que nul espoir n'était plus permis pour elle. Pour le Trône des étoiles, Managarm devint « la Traîtresse ».

La meute était exsangue après la mort de tant de guerriers. Il ne fallut pas longtemps à Azaël, une nécromancienne qui rêvait de s'entourer de wolfens zombies, pour saisir l'occasion. Accompagnée de ses créatures démoniaques, elle attaqua la meute privée de défenseurs et anéantit sans peine cet ennemi autrefois si redouté. Seuls Killyox, Irix, et Onyx en réchappèrent.

Toutefois, Onyx subit de nombreuses blessures durant cette bataille. Aux portes de la mort, son esprit rencontra celui d'Yllia. La déesse lui donna la force nécessaire pour surmonter ses blessures et survivre à l'affrontement. Aussitôt, sa fatigue s'envola, remplacée par une vigueur invincible, une extraordinaire impression de puissance. Onyx se sentit plus lucide, plus… pur.

Onyx venait de connaître une incarnation. Cependant, Yllia ne manqua pas de lui rappeler que viendrait un jour où il devrait la remercier pour cette faveur.

Après cette terrible défaite, les trois survivants se séparèrent, pleins de haine pour les serviteurs des Ténèbres. Irix partit en quête pour Yllia et Killyox devint un paria. Onyx resta seul pour relever le cercle de pierres et faire renaître le Trône des étoiles.

Obsédé par la défaite infâmante de sa meute, Onyx ne songeait plus qu'à se venger. Sa fierté et son assurance avaient été renversées. Accompagné d'une poignée de wolfens qu'il avait rassemblés, il était constamment au combat. Yllia, mécontente de l'abandon du cercle du Trône des étoiles, mit un terme à cette fuite en avant en faisant appel à un wolfen immortel, Y'Anrylh. Les nombreux combats et connaissances de ce dernier parvinrent à canaliser la fureur d'Onyx et l'incitèrent à relever le cercle de pierres.

À l'écoute des conseils avisés de Y'Anrylh, Onyx dirige désormais la meute d'une poigne de fer tout en poursuivant son combat contre les Ténèbres. À la tête des wolfens les plus déterminés et les plus sauvages, il n'aura pas de répit tant qu'il n'aura pas déchiré Azaël de ses griffes.

Tactique

Onyx est un parfait combattant de Rang 1. Grâce au don du Loup lui permettant de relancer ses échecs sur ses tests de Force et la Lame de Kératis qui décale la lecture des tests de Force vers la droite, il est assuré de faire de nombreuses pertes dans les rangs adverses. Disposé au contact d'un grand nombre d'adversaires, Onyx peut faire plus de deux pertes par combat, surtout s'il parvient à déclencher l'Instinct de prédation.

Accompagné d'une unité de crocs, Onyx est un adversaire redoutable. Ces derniers éviteront qu'il soit pris pour cible. Leurs attaques ajoutées à celles d'Onyx vous assureront d'éradiquer l'unité adverse, surtout s'ils disposent du bonus de charge.

Enfin, sa valeur de Peur garantit à l'unité qu'il accompagne de meilleures chances de réussir les tests de Courage.

Formation d'une unité

~~Onyx peut intégrer n'importe quelle unité de crocs. Il ne remplace pas un combattant, mais s'ajoute à l'effectif déjà présent. Son coût est ajouté à celui de l'unité.~~

Recrutement de l'Incarné

Onyx : 185 P.A.
Résurrection/Duel : 4 points d'Élixir.

Attributs

Onyx dispose de 1 point pour acheter ses artefacts.

Lame de Kératis (1) : Le résultat à obtenir sur les tests de Force au corps à corps réalisés par Onyx est lu une colonne plus à droite.

Amulette du Loup (1) : Cet artefact ne peut être joué que lorsque Onyx et Y'Anrylh sont dans la compagnie. Dans ce cas, Onyx doit en être équipé. Cet artefact confère à Onyx une Autorité de 3 lorsqu'il la porte.

Exploit : Instinct de prédation

~~L'usage d'Instinct de prédation est déclaré au moment où l'unité de l'Incarné devrait être activée. Pour 2 points d'Élixir, le joueur active à la place une autre unité de son camp. Les cartes correspondant aux deux unités sont interverties dans sa séquence.~~

~~L'usage de cet exploit est différent en mode « Maraudeur ». Il permet de mettre la carte de l'unité de l'Incarné en réserve. Cette réserve s'ajoute à celle auxquelles a droit le joueur.~~

Y'ANRYLH

« De la mort je reviens, et dans la mort je vais t'envoyer. »

Incarnation

Y'Anrylh naquit en 582 dans la forêt de Caer Mnà. La nuit de sa naissance, Yllia était rouge sang. Un bien sinistre présage. Toutefois, le père de Y'Anrylh, chef de la meute, refusa d'écouter les avertissements des anciens : le sang des worgs était puissant chez ce nouveau-né.

Enfant, Y'Anrylh était robuste, vigoureux, impétueux et colérique. Les jeunes crocs redoutaient ses accès de fureur aveugle. Poussé par son instinct de prédateur, il se battait constamment pour établir sa domination.

À peine adulte, il combattit avec sa meute pour protéger son territoire contre les Keltois. Frappés par trois années de sécheresse consécutives, les barbares venaient piller les terres de chasse des wolfens pour se nourrir. Après une de ces batailles, une querelle éclata entre Y'Anrylh et son père. Ils convoitaient tous deux le même trophée, une pierre précieuse récupérée sur le cadavre d'un Keltois. Y'Anrylh, furieux qu'on lui tienne tête, se jeta toutes griffes dehors sur son parent. Il était jeune et inexpérimenté, mais sa force était colossale. Le combat fut bref. Lorsqu'Y'Anryhl se releva, un sourire carnassier aux lèvres, son adversaire gisait au sol. Il avait la nuque brisée. Après concertation, les fidèles wolfens choisirent Y'Anrylh comme nouveau chef de meute. Avec sa carrure de prédateur et son tempérament agressif, nul ne lui contesta ce privilège.

En 608, la moitié de la meute périt à la suite d'une impitoyable bataille contre les humains. La première décision que Y'Anrylh prit en tant que chef fut d'éliminer la menace et d'exterminer tous les Keltois qu'il croiserait.

Pendant les neuf années qui suivirent, le Trône des étoiles terrorisa la région. Enfants, femmes, vieillards, nul n'échappait à la fureur de Y'Anrylh, possédé par l'instinct du prédateur.

Bientôt, il ne resta plus aucun village keltois au sud-ouest d'Avagddu. Faute de proies à traquer sur leur territoire, Y'Anrylh et les siens s'en prirent aux gobelins et aux compagnies akkylanniennes aux alentours. La région fut plongée dans la guerre. La sauvagerie du chef du Trône des étoiles devint légendaire. Sa renommée dépassa les frontières et ses victoires attirèrent même l'attention d'Yllia.

Elle fit de lui un Incarné lorsqu'il s'aventura jusqu'aux portes du Temple du Nord en 618. Aux prises avec un contingent d'Akkylannie mené par un fidèle de Merin, il faillit perdre la vie. Guidé par son instinct, Y'Anrylh se précipita sur ce dévot. La fureur du fauve s'opposa au feu purificateur du dieu igné. La violence du combat était telle que de part et d'autre, les soldats s'interrompirent pour regarder l'affrontement.

Malgré sa force colossale, Y'Anrylh ne parvenait pas à atteindre son adversaire qui s'entourait de flammes protectrices infranchissables. Ce dernier maintenait le wolfen à l'écart tout en lui infligeant de terribles brûlures grâce aux pouvoirs de sa foi. Y'Anrylh sentait la victoire lui échapper et ses forces commençaient à décliner. Risquant le tout pour le tout, il décida de recevoir l'attaque du fidèle de plein fouet, pour lui arracher le sceptre qui servait de focus à ses pouvoirs. Ce n'est qu'en brisant le sceptre de commandement qu'il put mettre fin aux imprécations de son adversaire et se débarrasser des serviteurs de Merin.

Cette victoire fut un symbole pour les wolfens et un signe de supériorité sur les esclaves de la Lumière. Leur volonté d'imposer une vision étriquée aux autres peuples avait été ébranlée. Cependant, les blessures de Y'Anrylh et les nombreuses pertes de la meute les contraignirent à battre en retraite, laissant l'occasion aux survivants akkylanniens de se réfugier derrière les murs protecteurs du Temple. Yllia vit en Y'Anrylh un champion pour incarner les idéaux de l'Instinct. Elle fit de lui un Incarné et lui enseigna l'art de la divination. Y'Anrylh, fort de ses nouveaux pouvoirs, ne songea qu'à plus de carnages et de batailles pour mener sa destinée.

En représailles, le Temple du Nord mit sur pied une expédition punitive dans la forêt de Caer Mnà. Les templiers employèrent la ruse pour éliminer Y'Anrylh : après avoir franchi les frontières du territoire de la meute du Trône des étoiles, ils allumèrent plusieurs foyers d'incendie afin de disperser les wolfens, puis encerclèrent le chef de meute séparé de ses guerriers. Y'Anrylh chargea pour briser les rangs des assaillants, mais les humains se replièrent. Fou de rage, le wolfen se lança à leur poursuite. Lorsque son instinct l'avertit du piège, il était déjà trop tard. Des filets s'abattirent sur lui et l'emprisonnèrent ; Y'Anrylh se débattit comme une bête furieuse, mais il ne parvint qu'à resserrer ses entraves. Les fusiliers restés en retrait s'avancèrent alors et firent feu sur le chef sans défense.

Les balles le transpercèrent de part en part. Y'Anrylh sentit la vie s'écouler par ses blessures. Frissonnant à la froide caresse de la mort, il invoqua l'aide d'Yllia, mais la déesse-lune ne lui répondit pas. Abandonné, plein d'amertume, le chef wolfen brisé rendit son dernier souffle.

Y'Anrylh fut condamné à errer sous la forme d'un esprit : Yllia avait toléré ses accès de colère et de carnage tant qu'il lui apportait la victoire. Cette défaite fut l'occasion de montrer ce qu'attendait la déesse de ses héros. Incapable de communiquer avec les siens, le wolfen sombra dans la folie. Les siècles passèrent. Impuissant, Y'Anrylh assista à l'évolution de sa meute.

À la veille du Rag'narok, il fut témoin du départ de Managarm et de la chute du Trône des étoiles. Yllia rappela alors à elle cet ancien fidèle qu'elle avait puni. Elle lui redonna une enveloppe charnelle et lui permit de fouler à nouveau le monde

des vivants. En échange, il devrait convaincre Onyx de relever le Trône des étoiles et l'assister dans sa tâche en tant que fidèle de la meute.

Y'Anrylh assume désormais le rôle d'un fidèle entièrement dévoué à la cause de sa déesse. Il partage ses connaissances avec Onyx et le conseille dans sa guerre contre les Méandres des Ténèbres. Le Rag'narok est pour lui une occasion rêvée de montrer sa bravoure et de libérer toute la rage accumulée durant des siècles. Il reste tout de même prudent afin de ne pas décevoir sa déesse mais ne désespère pas d'assumer de nouveau le rôle de chef de meute.

Tactique

Y'Anrylh est un puissant Incarné dont l'adversaire doit apprendre à se méfier. Sa haute valeur de Peur est un atout supplémentaire pour prendre l'avantage.

Ses miracles et ses caractéristiques élevées en font un appui utile pour accompagner une unité de prédateurs sanglants. Les communions telles que « Armée de la destinée » ou « Baiser de la louve » assurent une grande longévité à l'unité et « Rage aveugle » ou « Condamnation du chasseur » permettent de triompher de n'importe quelle unité adverse au corps à corps. Y'Anrylh et son unité de prédateurs risquant fort d'attirer toute l'attention de l'adversaire, il faudra se montrer prudent et profiter de tous les couverts pour frapper convenablement. Il sera parfois utile de détourner l'attention de votre adversaire en envoyant Y'Anrylh et ses prédateurs le plus loin possible des objectifs de mission. Votre adversaire focalisera alors toute son attention sur votre champion et laissera ainsi le chemin libre à vos autres unités pour décrocher la victoire. Enfin, en tant que fidèle de Rang 3, il a accès aux communions « Pleine lune » et « Appel d'Ekynox » qui ne manqueront pas d'augmenter la puissance de votre armée dans le premier cas, et de faire de votre Incarné de Rang 3 un demi-dieu, dans le second cas.

Formation d'une unité

~~Y'Anrylh peut intégrer n'importe quelle unité de prédateurs sanglants. Il ne remplace pas un combattant mais s'ajoute à l'effectif déjà présent. Son coût est ajouté à celui de l'unité.~~

Recrutement de l'Incarné

Y'Anrylh : 380 P.A.

Résurrection/Duel : 8 points d'Élixir.

Brute épaisse : Chaque ou obtenu sur un test de Force au corps à corps réalisé avec une brute épaisse donne droit à un dé supplémentaire.

Tueur-né : Lorsqu'il effectue un test d'Attaque au corps à corps, le joueur jette un dé de plus. Ce dé n'est pas un dé supplémentaire et peut faire l'objet de relances.

Attributs

Y'Anrylh dispose de 3 points pour acheter ses artefacts et ses communions.

Y'Anrylh est un fidèle du culte d'Yllia. Il maîtrise les aspects de l'altération, de la création et de la destruction.

Bandelettes spectrales (1) : Y'Anrylh acquiert Éthéré. Les résultats + , + et sont interprétés comme des + lors des tests d'Attaque réalisés par l'adversaire à l'encontre d'un éthéré.

Épaulière ensanglantée (1) : Annule le premier point de dégât que subit Y'Anrylh à chaque test de Force qui lui est infligé.

Le Tranchant de Y'Anrylh (2) : L'usage de cet artefact est déclaré une fois par tour, lors de l'activation de Y'Anrylh. Tous les ennemis au contact de son unité subissent un test de Force dont la valeur d'action est 6.

Exploit : Instinct de prédation

~~L'usage d'Instinct de prédation est déclaré au moment où l'unité de l'Incarné devrait être activée. Pour 2 points d'Élixir, le joueur active à la place une autre unité de son camp. Les cartes correspondant aux deux unités sont interverties dans sa séquence.~~

~~L'usage de cet exploit est différent en mode « Maraudeur ». Il permet de mettre la carte de l'unité de l'Incarné en réserve. Cette réserve s'ajoute à celles auxquelles a droit le joueur.~~

ISAKAR

« Sans réflexion, la puissance est comme un coup d'épée dans l'eau. Sans ardeur, la connaissance est comme l'air : inconsistante.

Le mélange des deux est comme un guerrier spasme, explosif. »

Incarnation

Isakar est né aux abords du Mur des géants, au nord de la plaine d'Avagddu. Il grandit au sein de la meute des Collines du crépuscule. Protégé par les siens, il apprit à vivre aux côtés de gobelins et de nomades humains.

La position géographique de la meute obligeait les wolfens à se tenir sur leurs gardes. Isakar fut donc très tôt confronté aux rigueurs de la guerre et au maniement des armes. Ses aînés lui apprirent à développer ses talents de prédateur et à se battre toutes griffes dehors ; il préférait pour sa part manier le javelot pour frapper sa proie de loin, avant de lui porter un coup fatal au corps à corps. Son apprentissage fut toutefois troublé par les exactions des nécromanciens en quête de sépultures wolfens à profaner et par les Keltois drunes à la recherche d'anciens artefacts.

Isakar développa un tempérament solitaire. Il se désintéressa des querelles de pouvoir, préférant s'adonner à la chasse et à la garde du cercle de pierres. Ses talents de chasseur allaient le confronter à son premier grand ennemi.

Rejàn d'Orbeh, un redoutable chasseur de fauves, s'acharnait à débusquer les wolfens pour les tuer et faire de leur tête des trophées de chasse. Accompagné de mercenaires, il croisa la route d'Isakar et de sa meute. Les wolfens subirent de plein fouet l'assaut mené par Rejàn et ses sbires. Traqués comme du vulgaire gibier, ils tombèrent dans une embuscade. Le combat fut sanglant et les wolfens ne purent triompher. Les uns après les autres, les compagnons d'Isakar s'écroulèrent dans une mare de sang, la vie s'écoulant de leurs corps meurtris.

Lors de cette bataille, Isakar parvint à approcher Rejàn mais ce dernier, rompu aux arts de la guerre, repoussa ses attaques et parvint à lui crever un œil. Dès lors, le visage balafré d'Isakar n'intéressa plus le chasseur qui le laissa pour mort.

Yllia avait suivi avec attention ce combat. Elle offrit à Isakar l'occasion de se venger en faisant de lui un Incarné.

Le wolfen fut soigné et ramené par des Keltois à leur campement. Accablé, il comprit qu'il était le seul rescapé de sa meute. Méfiant dans un premier temps, il se mêla peu à peu aux hommes et apprit leurs manières, leur langue et leur mode de vie. Le contact de ces humains lui apprit la ruse et la tempérance, et son esprit devint plus fort.

Au terme de sa convalescence, Isakar parvint à s'adapter aux mœurs guerrières des Keltois. Il participa à leurs chasses, s'acquittant ainsi de sa dette. Il n'oublia cependant pas son honneur ; il rêvait de venger les siens. Lorsqu'il se sentit prêt, il remercia les Keltois et partit à la recherche de Rejàn. Tant qu'il n'aurait pas accompli sa vengeance, on l'appellerait le Veilleur.

Avant son départ, le wolfen reçut une lance forgée la veille par le meilleur des forgerons de la tribu. Lorsqu'il sentit la lumière de la lune rayonner sur la lame, il sut qu'il en ferait son javelot. Les Keltois lui annoncèrent alors qu'ils avaient baptisé cette arme la Lance du long sommeil car elle bénéficiait des faveurs d'Yllia.

Son périple mena Isakar près de la forêt de Caer Laen. Ne pouvant affronter seul Rejàn et ses mercenaires, il demanda l'aide d'une meute qui vivait là. Il passa donc plusieurs épreuves pour enfin être reconnu comme membre à part entière.

Puis Isakar partit en chasse, accompagné de guerriers wolfens. Plusieurs semaines plus tard, ils retrouvèrent la trace de Rejàn et ses mercenaires. À la faveur des premiers rayons d'Yllia, ils donnèrent l'assaut. Lorsqu'ils eurent massacré le dernier des acolytes de Rejàn, les wolfens encerclèrent le chasseur. Le Veilleur entra alors dans le cercle. Fidèle à son instinct, il savoura sa vengeance dans le regard de son ennemi.

Le combat fut rapide. Isakar désarma Rejàn avant de l'empaler sur la lance du long sommeil. Dans un cri de rage, il la brandit vers Yllia en signe de victoire. Ses compagnons l'acclamèrent mais leur clameur fut brisée par un hurlement de haine.

Devant eux s'avançait un wolfen vêtu de chaînes et de plaques d'armure, le corps lacéré par des marques rituelles caractéristiques des dévoreurs. Il se présenta à eux sous le nom de Zeïren et leur révéla que son jeune frère avait lui aussi été tué par Rejàn. En donnant le coup de grâce à Rejàn, Isakar venait d'empêcher le dévoreur d'apaiser les tourments de son frère !

La rage au ventre, Zeïren ne songeait qu'à se précipiter sur Isakar. Il savait toutefois que les autres wolfens s'interposeraient. Ravalant sa fierté, il préféra s'éclipser dans la nuit. Cet affrontement devrait attendre.

Son honneur lavé et son nom retrouvé, Isakar retourna près du Mur des géants pour reformer sa meute. Il proposa à ses compagnons de relever le cercle de pierres des Collines du crépuscule. Certains acceptèrent et le reconnurent comme chef de meute. Ils tracèrent ensemble les frontières de leur nouveau territoire.

Isakar était fier de pouvoir enseigner aux autres wolfens ce qu'il avait appris aux côtés des Sessairs. Sa capacité de réflexion et sa sagesse permirent à la meute de survivre grâce à de nouvelles techniques de chasse. Chaque difficulté était abordée avec calme afin de trouver la solution la plus appropriée. Isakar fit de l'instinct de sa meute non plus une arme libérée avec brutalité mais une lame effilée et manipulée avec adresse. Les victoires des Collines du crépuscule lui valurent la reconnaissance de tous.

Lorsque le Rag'narok embrasa les plaines d'Avagddu, Isakar ne fut pas insensible aux défaites qui contraignaient les Keltois à fuir les plaines de leur naissance. Reconnaissant, il accueillit à son tour les Keltois qui refusaient d'abandonner leur terre à l'ennemi. Depuis, les Keltois des Collines du crépuscule ont reconnu Yllia comme déesse tutélaire. Ils combattent désormais en son nom sous les ordres d'Isakar.

Tactique

Isakar assure un soutien significatif à l'unité qu'il accompagne. En tant que traqueur, il bénéficie lui aussi de la tactique « Tir d'assaut » et renforce ainsi le rôle de l'unité. La Lance du long sommeil développe encore ce caractère offensif, assurant à l'unité d'Isakar qu'elle affaiblira grandement l'adversaire. Enfin, le mouvement élevé d'Isakar en fait un Incarné très manœuvrable pouvant porter le combat rapidement n'importe où sur le champ de bataille.

Formation d'une unité

Isakar peut intégrer n'importe quelle unité de traqueurs. Il ne remplace pas un combattant mais s'ajoute à l'effectif déjà présent. Son coût est ajouté à celui de l'unité.

Recrutement de l'Incarné

Isakar : 250 P.A.
Résurrection/Duel : 5 points d'Élixir.
Désengagement : Une unité composée de combattants dotés de cette compétence ne subit pas de pertes lorsqu'elle se désengage.

Attributs

Isakar dispose de 2 points pour acheter ses artefacts.

La Lance du long sommeil (1) : Le combattant gagne un dé de combat de plus pour chaque échec obtenu par son adversaire lors d'un test d'Attaque au corps à corps à son encontre. Il utilise ses dés une fois les attaques adverses résolues comme si l'unité était activée, même s'il a été éliminé. Ces dés peuvent être l'objet de relances.

Exploit : Instinct de prédation

L'usage d'Instinct de prédation est déclaré au moment où l'unité de l'Incarné devrait être activée. Pour 2 points d'Élixir, le joueur active à la place une autre unité de son camp. Les cartes correspondant aux deux unités sont interverties dans sa séquence.

L'usage de cet exploit est différent en mode « Maraudeur ». Il permet de mettre la carte de l'unité de l'Incarné en réserve. Cette réserve s'ajoute à celles auxquelles a droit le joueur.

SYRIAK

« Je suis la parole d'Yllia. Par ma voix s'exprime sa volonté. Par mes griffes, son courroux ! »

Incarnation

Enfant, Syriak participa comme d'autres petits crocs à des jeux et des poursuites, insouciant du destin qui l'attendait. En grandissant, il s'adonna aux arts de la chasse et de l'embuscade comme tous ses congénères mais ses piètres qualités de chasseur et de combattant le reléguèrent au dernier rang de la meute.

Syriak n'étant ni un lâche ni un faible, il accompagnait toujours ses frères dans leur combat contre les tribus orques et les compagnies akkylanniennes. Malgré l'âpreté des combats, il ressentait dans sa chair le même besoin que ses compagnons : défendre les ressources naturelles de la forêt contre leurs ennemis qui ne voyaient en Diisha qu'une réserve de bois de chauffage.

Les années passèrent. Des songes visitèrent Syriak de plus en plus fréquemment. Adulte, il comprit qu'Yllia lui délivrait un message qu'aucun de ses frères ne percevait dans son sommeil. Dans ces songes mystiques, la lune le suivait. Elle l'épiait. Parfois, alors qu'il se tournait vers elle, décidé à ne pas lui échapper, elle l'étouffait.

Un soir, Syriak décida de se retourner et de courir à sa rencontre. Yllia s'éloigna alors. Il la suivit à travers les bois. Il courait parmi les rochers et les arbres, mais la lune conservait son avance. Alors qu'il la suivait le long de la crête des montagnes, Syriak vit des rapaces nocturnes se diriger vers la lune. À mesure qu'ils approchaient, il s'apercevait que ces oiseaux étaient décharnés. Dans d'insupportables croassements, ils déployèrent des ailes immenses qui voilèrent la lune, le plongeant dans l'obscurité totale. La course des rapaces s'acheva lorsque leurs serres lacérèrent les muscles de Syriak. Désemparé, le wolfen s'enfuit alors que sa gorge laissait s'échapper un râle de rage.

Au sommet, Syriak bondit en direction de la lune avant de s'agripper à l'un de ces oiseaux terrifiants. Ses griffes le lacérèrent. Une fois la chair de l'oiseau à nu, le wolfen plongea ses crocs profondément dans son corps. Les croassements se muèrent en un cri d'agonie. Les yeux de Syriak étaient embrumés par un nuage rouge. Son instinct lui ordonnait de tuer.

Le rapace finit par succomber à ses coups répétés et l'entraîna dans sa chute. Alors qu'ils sombraient de plus en plus, les autres oiseaux s'enfuirent. Un grand tourbillon noir enveloppa alors Syriak, lui faisant ressentir la froideur de la mort.

Lorsqu'il se réveilla, plein de sueur, le wolfen contempla le sombre spectacle. Ses poils étaient couverts de sang. À ses pieds gisaient plusieurs dizaines de squelettes et de zombies. Dans ses mains se tenait la tête arrachée d'un nécromancien.

Ce soir-là, Syriak comprit qu'Yllia avait mis sa ferveur et sa force à l'épreuve. Guidé jusqu'à cette menace, il avait su puiser au plus profond de lui pour remporter la victoire. Ses nombreuses blessures attestaient de l'âpreté du combat. Sa foi profonde en la déesse lui avait été vitale. Pour le récompenser de sa fidélité, Yllia fit de lui un Incarné.

De retour dans la meute, Syriak entreprit de tailler un croissant de lune dans la pierre afin de faire preuve de plus de dévotion. Celui-ci prit forme au fil de ses coups. D'abord grossier, il devint chaque jour plus merveilleux.

Cet objet attira l'attention du chef de meute et du fidèle qui y virent un signe d'Yllia. Alors que Syriak se focalisait sur son ouvrage, ses aïeux envisagèrent de lui enseigner des rites occultes et de faire de lui, si la déesse le voulait, un puissant fidèle.

Le soir où Syriak acheva enfin son croissant de lune, un silence s'abattit sur la meute. La lune, haute dans le ciel, frappa de ses rayons la pierre que Syriak tenait dans ses mains et la baigna d'une lumière surnaturelle. Le croissant de lune irradiait d'une clarté presque aveuglante. Fort impressionné, le chef de meute se dirigea vers Syriak et, de ses bras puissants, se saisit du croissant de lune. Contre toute attente, il ne parvint pas à soulever la pierre malgré ses tentatives successives. D'abord intrigué puis frustré, il demanda aux plus puissants des wolfens de la meute de tenter de la soulever mais eux aussi échouèrent.

Avec un sourire malicieux, le fidèle se tourna alors vers Syriak et lui demanda de soulever son œuvre. Syriak, d'abord hésitant, n'osa pas s'exécuter mais le regard insistant de son chef ne lui laissa guère le choix. Non sans crainte, il posa ses mains sur le croissant de lune et parvint à le dresser au-dessus de ses épaules avec une facilité déconcertante. La pierre le recouvrit alors d'une lumière blanche et les paroles d'Yllia résonnèrent dans sa tête. Il était désigné pour être l'interlocuteur de la déesse et assumer le rôle de fidèle. Ses aînés, forts satisfaits de cette révélation y virent un signe favorable et décidèrent sans plus attendre de le former à la prêtrise.

Syriak s'adonna chaque jour avec un peu plus de ferveur à sa nouvelle tâche. Alors qu'il se focalisait sur ses devoirs, la tranquillité des bois fut une nouvelle fois perturbée. Des chasseurs rapportèrent que les abords de la forêt étaient emplis de ricanements pervers accompagnés d'une odeur cadavérique et que, depuis quelques nuits, de petites créatures démoniaques les parcouraient. Chacune de leurs tentatives pour s'approcher de ces créatures s'était soldée par un échec.

Le chef de la meute décida donc de rassembler quelques guerriers et de remonter la piste laissée par l'odeur nauséabonde. Parcourant la lisière de la forêt, les wolfens finirent par découvrir une galerie qui s'enfonçait dans le sol. Son entrée était suffisamment large pour y laisser entrer un enfant d'Yllia mais les lambeaux de chair qui recouvraient les parois les dissuadèrent d'avancer plus avant. Ne sachant pas à quelle menace il avait affaire, le chef préféra regagner le cercle de pierres et élaborer avec les anciens une attaque plus prudente.

Alors qu'ils s'apprêtaient à rejoindre leurs compagnons, les wolfens furent soudain attaqués par des créatures sorties tout droit de la terre. Pas plus grandes que des nains, leur peau cadavérique était cousue en de multiples endroits. Leurs corps n'étaient qu'un assemblage de membres et de chairs provenant de nombreux individus différents. Recouvertes de vieux vêtements et de bandelettes rapiécées, les créatures affichaient des sourires cruels et sournois. Leurs armes, rouillées pour la plupart, témoignaient du passage du temps.

Les wolfens, d'abord surpris, reprirent leurs esprits et s'apprêtèrent à livrer bataille. Alors que les premiers assaillants étaient fauchés par leur force phénoménale, les wolfens ne tardèrent pas à comprendre que la marée de créatures semblait inépuisable et toujours aussi acharnée. Le chef poussa un cri de rage et de détresse, espérant que ses congénères l'entendraient.

Lorsque le reste de la meute arriva, ils n'eurent que le temps de voir de petites créatures faisant plier le chef de meute sous leur nombre et leurs coups, puis l'emporter dans les abysses de la nuit. Du combat qui eut lieu, les wolfens ne retrouvèrent aucun cadavre. Seuls des trous dans la terre et un parfum de mort témoignaient du drame qui s'était joué.

Suite à cette bataille, Syriak devint chef de meute. Enragé par cette défaite, il chercha des réponses et la forêt les lui donna. Les wolfens découvrirent les pouvoirs des animæs sylvestres, des esprits immortels de la forêt qui vivaient en harmonie avec les chênes. Elles subissaient elles aussi la souillure ténébreuse de ces créatures qui se faisaient appeler les possédés des Gouffres. Après de longues discussions, wolfens et animæs sylvestres décidèrent d'unir leurs forces pour repousser cette engeance démoniaque.

Durant plusieurs années, wolfens et possédés s'affrontèrent dans la forêt du Chêne rouge. Dernièrement, l'issue de la guerre a penché en faveur des wolfens pour deux raisons. La première est une symbiose que semblent avoir découvert les animæs et les prédateurs sanglants (*cf.* p.54). La seconde est l'acharnement et la ruse dont fait preuve Syriak pour exterminer les démons. Il a aidé la meute à inonder plusieurs galeries principales, noyant leurs occupants sous un véritable déluge d'eau. De petits groupes de guerriers wolfens guidés par Syriak ont également commencé à massacrer tous les démons qu'ils croisent. De nombreuses galeries sont maintenant condamnées et l'absence de coordination des dernières attaques des possédés laisse à penser que leur chef a succombé. La meute du Chêne rouge, guidée par son plus grand fidèle et chef de meute, retrouvera dans l'avenir ses droits sur la forêt.

Tactique

Équipé de son Fardeau d'autorité, Syriak offre la possibilité de prendre l'avantage sur le jet d'Autorité. Ses caractéristiques de combat ne sont pas très élevées, mais ses capacités de fidèle compensent largement ce désagrément. Les vestales sacrées qui l'accompagnent lui garantissent une importante réserve de points de foi et la possibilité de lancer des communions puissantes. Il peut facilement invoquer une unité d'animæs et renforcer les rangs des wolfens. Avec des communions telles que « Rage aveugle », vous allez faire de son unité un véritable rouleau compresseur et « Crinière ardente » vous permettra de perturber les plans de l'adversaire en lui imposant la déroute.

Formation d'une unité

~~Syriak peut intégrer n'importe quelle unité de vestales sacrées. Il ne remplace pas un combattant, mais s'ajoute à l'effectif déjà présent. Son coût est ajouté à celui de l'unité.~~

Recrutement de l'Incarné

Syriak : 255 P.A.
Résurrection/Duel : 5 points d'Élixir.

Dévotion : Les échecs obtenus sur les tests de Ferveur du combattant sont relancés une fois de plus.

Attributs

Syriak dispose de 2 points pour acheter ses artefacts et ses miracles.

Syriak est un fidèle du culte d'Yllia. Il maîtrise les aspects de la création et de la destruction.

Fardeau d'autorité (1) : En possession de cet artefact, Syriak bénéficie de la compétence « Stratège ». Les tests d'Autorité des stratèges sont résolus en lançant un d6 supplémentaire. Le joueur retient le meilleur. Sa valeur d'Autorité passe à 3.

Entrelacs végétal (1) : Syriak peut appeler ce miracle sur une unité ennemie, réduisant sa valeur de Mouvement à 0 jusqu'à la fin du tour. Ce miracle coûte 10 points de foi.

Exploit : Instinct de prédation

~~L'usage d'Instinct de prédation est déclaré au moment où l'unité de l'Incarné devrait être activée. Pour 2 points d'Élixir, le joueur active à la place une autre unité de son camp. Les cartes correspondant aux deux unités sont interverties dans sa séquence.~~

~~L'usage de cet exploit est différent en mode « Maraudeur ». Il permet de mettre la carte de l'unité de l'Incarné en réserve. Cette réserve s'ajoute à celles auxquelles a droit le joueur.~~

DELIOX

« Je guide l'esprit des morts, et les esprits te guideront vers ta mort ! »

Incarnation

Deliox est originaire d'une ancienne meute vivant au cœur de Diisha. Durant toute son enfance, ses aînés et son chef de meute n'ont cessé de lui répéter l'importance des tertres et des sépultures érigés en l'honneur des membres de la meute. Bon nombre de ces tombeaux renferment des artefacts ou des trésors liés à la culture des enfants d'Yllia. Plus que des tombes, ces sépultures sont l'âme du peuple wolfen.

Bercé par ces enseignements, Deliox grandit avec une passion et une vénération pour ces tertres emplis de mystères et de sagesse dont certains renfermaient l'âme de guerriers valeureux qu'il avait lui-même connus.

Tout en s'adonnant aux arts de la chasse, Deliox ne perdait pas une occasion de se rendre sur les tombes des anciens et de lire les runes gravées sur la pierre, récits de hauts-faits d'armes. Il ne cessait de rêver de ces jours passés, de ces moments qui firent de ces défunts des héros entrés dans la légende. Alors que ses frères grandissaient en affinant leur instinct de prédateur, Deliox s'isolait et passait le plus clair de son temps à méditer et veiller sur les morts. Son isolement et son contact régulier avec les défunts finirent par faire de lui un wolfen au tempérament solitaire et taciturne.

Les anciens de la meute, admiratifs devant la passion qui animait Deliox, décidèrent que son rite de passage pour faire de lui un adulte serait différent. Ils lui confièrent la garde d'une sépulture qui se trouvait à l'ouest du cercle de pierres, près des plaines d'Avagddu. Cette sépulture, lui dirent-il, renfermait l'âme d'un wolfen sage et terrible. Deliox ne serait autorisé à revenir que lorsqu'il aurait réussi à communier avec l'esprit des morts.

Fier de la mission qui lui était confiée, le wolfen s'enfonça dans la forêt à la recherche de cette sépulture. Les anciens de la meute espéraient quant à eux que Deliox réussirait là où ils avaient échoué. Pas un enfant d'Yllia n'avait su déchiffrer les inscriptions gravées sur la tombe ni même dire quel était le grand héros wolfen qui reposait sous cette terre.

Après plusieurs jours de marche, Deliox finit par découvrir la fameuse tombe. À sa grande surprise, celle-ci semblait bien plus vieille qu'il le pensait. Elle était en de nombreux endroits recouverte par une végétation luxuriante et les runes gravées sur la pierre semblaient en partie effacées. Cependant, tout cela n'était rien comparé à l'atmosphère étrange et désagréable qui s'en dégageait.

Dans un premier temps, Deliox décida de nettoyer la tombe et de lui rendre toute sa fraîcheur. Puis, une fois la sépulture libérée de ses entraves, il découvrit une stèle semblant sceller l'entrée du caveau. De part et d'autre de la tombe, les runes gravées dans la pierre commençaient à s'illuminer au contact des premiers rayons lunaires. Sans perdre une minute, Deliox retraça les runes dont les formes étaient érodées par le temps. Au fur et à mesure, il comprit que ces écrits dataient

d'un autre âge. Bien que similaires aux runes actuelles, leur forme était plus instinctive, plus simple, plus primitive. Sans s'en rendre compte, Deliox commença à entrer en transe, les runes se bousculant dans son esprit. Des visions d'un autre temps le submergèrent et le plongèrent dans l'inconscience.

À son réveil, sa tête le lançait douloureusement, mais cette douleur fut très vite estompée par la surprise. La stèle était déplacée et permettait d'entrevoir un passage menant dans les profondeurs du tertre.

Lorsqu'il retrouva sa meute après plusieurs mois d'absence, il leur raconta qu'il avait enfin percé les secrets de la sépulture. Celle-ci renfermait en fait l'esprit d'un worg : Tyresiax le Scribe. Tyresiax était un shaman, le premier des wolfens à avoir bénéficié des enseignements d'Yllia. Plus important encore, son esprit était toujours présent.

Honorés par ces révélations, les anciens de la meute décidèrent de nommer Deliox gardien des sépultures, non seulement de la meute, mais aussi de celle de Tyresiax. À travers Diisha se répandit la nouvelle que la tombe d'un worg venait d'être découverte et qu'elle était désormais sous la garde de Deliox.

Alors qu'il affinait ses talents de gardien des sépultures, son père succomba au mal incurable dont il était atteint et rejoignit le royaume des morts. Deliox prépara et célébra lui-même les rites mortuaires. Affligé par le chagrin, il dut pourtant faire un choix. Des éclaireurs rapportaient en effet qu'une créature des Ténèbres rôdait aux alentours de la sépulture de Tyresiax. Privilégiant le tertre du worg, Deliox abandonna donc la tombe de son père et décida de se rendre là où le worg reposait.

S'approchant de la tombe, Deliox sentit sa truffe s'emplir d'un parfum putride et écœurant. Un brouillard surnaturel flottait tout autour de lui et l'air semblait résonner de voix douces et envoûtantes. Alors qu'il approchait prudemment, une main décharnée et puissante l'agrippa et le projeta contre

la pierre. Étourdi, Deliox tenta de se relever, lorsqu'il vit la créature sortir des ténèbres. Elle était deux fois plus grande que lui et des corps étaient attachés à elle, certains en vie, d'autres pourrissants. Elle ressemblait à un homme, mais son apparence n'était que muscles et chairs en putréfaction.

Reprenant ses esprits, Deliox se dressa et bondit sur la créature. Celle-ci, d'un mouvement brusque, l'attrapa au vol et le plaqua au sol. Le pied sur son torse, elle observa le visage du wolfen de son regard malsain. Elle espérait y lire de la peur, mais n'y décela qu'une froide détermination. Furieuse, elle abattit son poing sur le torse de Deliox, lui brisant les côtes. Hurlant de douleur, ce dernier referma ses mâchoires sur le bras de la créature qui roula sur le côté. Porté par l'élan, il se laissa tomber sur elle, rassemblant ses forces pour lui entailler la chair de ses griffes. Il crut tout d'abord lui faire mal, mais celle-ci se mit à glousser avant de le frapper violemment. Il s'écrasa finalement au sol, face contre terre et sentit qu'elle le piétinait, se servant de tout son poids. Alors que le corps de Deliox saignait en de nombreux endroits, un voile noir s'abattit sur lui, et les dernières choses qu'il entendit avant de perdre connaissance furent un hurlement sorti des profondeurs du tertre.

À son réveil, il vit la créature gisant au sol, son corps profondément entaillé. Pour son courage et sa dévotion, Yllia décida de faire de Deliox un Incarné. Après avoir recouvré tous ses sens, il comprit que l'esprit de Tyresiax était venu à son secours et avait terrassé la créature des Ténèbres. Entre Deliox et le Scribe, un lien spirituel s'était créé.

Durant de nombreuses années, le wolfen a gardé la tombe du worg. À travers les générations, la légende de Deliox, le gardien des sépultures, se répandit. Il devint ainsi le plus âgé et le plus célèbre des gardiens des sépultures. Il traversa les âges et fut respecté par toutes les meutes qui vivaient dans la grande forêt de Diisha. C'est ainsi qu'il fit la rencontre d'Isakar et qu'ils éliminèrent ensemble les séides de Rejàn d'Orbeh qui avaient osé profaner la tombe.

Lorsque le Rag'narok éclata, Deliox se dirigea vers le sud de la forêt de Diisha, où la guerre faisait rage. Là-bas, il rencontra la meute du Chêne rouge et son chef Syriak. Il prit part à de multiples conflits aux côtés de ses frères. Les nombreux wolfens morts sur le champ de bataille sont autant de tombes sur lesquelles Deliox doit maintenant veiller. Cette tâche difficile l'a contraint à demander asile auprès de la meute du Chêne rouge. Alors que tous les peuples sont pris dans la tourmente du Rag'narok, Deliox maintient une garde vigilante et se révèle un adversaire intraitable contre tous ceux qui oseraient venir profaner les tertres wolfens.

Tactique

Deliox est un guerrier parfait. Grâce à sa compétence « Tueur-né », il bénéficie de quatre dés pour ses attaques au corps à corps. Ses caractéristiques d'Attaque et de Force élevées lui assurent un potentiel offensif destructeur. Si l'unité de grands crocs qu'il accompagne bénéficie également de la communion « Condamnation du chasseur » ou « Rage aveugle », vous pouvez être certain de venir à bout de n'importe quelle unité ennemie. Si votre adversaire n'y prête pas gare, il risque d'avoir une bien mauvaise surprise. Enfin, sa capacité spéciale de gardien des sépultures vous donne un avantage supplémentaire pour éviter la déroute.

Formation d'une unité

Deliox peut intégrer n'importe quelle unité de grands crocs. Il ne remplace pas un combattant, mais s'ajoute à l'effectif déjà présent. Son coût est ajouté à celui de l'unité.

Recrutement de l'Incarné

Deliox : 250 P.A.
Résurrection/Duel : 5 points d'Élixir.
Gardien des sépultures : Les unités comprenant un gardien des sépultures peuvent relancer une fois de plus leurs échecs sur leurs tests de Courage.
Tueur-né : Lorsqu'il effectue un test d'Attaque au corps à corps, le joueur jette un dé de plus. Ce dé n'est pas un dé supplémentaire, il peut faire l'objet de relances.

Attributs

Deliox dispose de 2 points pour acheter ses artefacts et ses communions.

Deliox est un fidèle du culte d'Yllia. Il maîtrise les aspects de la création et de la destruction.

Coiffe macabre (1) : Cet artefact donne la compétence « Abomination » à l'unité de Deliox. Les tests de Courage ennemis contre la Peur des Abominations sont résolus en lançant un dé supplémentaire. L'adversaire écarte le meilleur.

Exploit : Instinct de prédation

L'usage d'Instinct de prédation est déclaré au moment où l'unité de l'Incarné devrait être activée. Pour 2 points d'Élixir, le joueur active à la place une autre unité de son camp. Les cartes correspondant aux deux unités sont interverties dans sa séquence.

L'usage de cet exploit est différent en mode « Maraudeur ». Il permet de mettre la carte de l'unité de l'Incarné en réserve. Cette réserve s'ajoute à celles auxquelles a droit le joueur.

ASGARH

« Mon père a tracé notre passé. Je tracerai notre futur. »

Incarnation

Depuis toujours, la meute du Sentier d'opale a été guidée par Ékynox, le père des wolfens. Descendant direct du Premier-Né, Asgarh connaît l'exaltation que procure le sang des worgs. Depuis son enfance, ses capacités physiques témoignent de son lignage exceptionnel. Prédestiné à devenir un chef de meute puissant et craint, Asgarh s'attira le soutien de tous. Jamais il ne resta à l'écart de ses compagnons de partie de chasse. Jamais les vestales sacrées n'ont méprisé ses regards respectueux.

Cependant, son père ne se satisfaisait pas des dons du jeune wolfen. Il voulait pour son fils une destinée illustre, une vie digne de lui et de son frère Môrn. C'est pourquoi il l'entraîna dans de grandes chasses. Le fils, laissé seul face à ses ennemis, était guidé par son père. Ce dernier affûtait ses sens et lui permettait de développer ses talents bien au-delà de ses espérances. S'il arrivait à Asgarh de revenir bredouille, il tirait cependant des enseignements précieux de ses errances car elles forgeaient sa détermination.

En grandissant, Asgarh sut mettre à profit ces aventures en compagnie de son père. Il devint rapidement le rabatteur du gibier, toujours en première ligne, n'hésitant pas à s'exposer pour la victoire de la meute. Cette attitude inquiétait quelque peu les compagnons d'armes de son père mais lui attirait le respect de tous.

Le jour vint pourtant où le destin d'Asgarh bascula. À la poursuite d'un troupeau de grands cerfs, lui et ses frères firent une bien mauvaise rencontre. Plusieurs ordes de gobelins s'étaient enfoncées profondément dans la forêt. Ils y abattaient de nombreux arbres pour allumer des feux. Lorsque Asgarh et les siens virent les ravages causés par les fils du Rat, leur sang ne fit qu'un tour. Ils hurlèrent à l'unisson et se précipitèrent sur les intrus.

Les premières secondes de l'assaut plongèrent les gobelins dans la confusion. Pris de panique, ils se dispersèrent dans le plus grand désordre. Les plus lents ou les plus malchanceux furent tranchés en deux par les griffes des wolfens.

Guidés par un des leurs, plus téméraire ou plus inconscient que les autres, des centaines de gobelins se rassemblèrent pour former des lignes de défense et tenter de repousser les wolfens. Leur courage fut également ragaillardi par l'arrivée de trolls venus leur prêter main forte. Ils se jetèrent alors sur Asgarh et les siens. Le nombre impressionnant de gobelins contraignit les wolfens à se séparer.

Éloignés les uns des autres, les enfants d'Yllia se savaient affaiblis. Le doute s'insinua dans leurs esprits. Asgarh se retrouvait lui-même encerclé par plusieurs dizaine de gobelins. Ses mâchoires et ses griffes eurent raison des premiers, mais une poignée de gobelins particulièrement habile lui planta profondément sa lance dans la cuisse. Surpris par ce coup, Asgarh et ses agresseurs ne purent s'écarter du chemin de la charge d'un troll. Asgarh fut sonné par le choc de la charge et le troll commença à le marteler de ses poings. Dans un dernier effort, il agrippa le bras puissant du troll et le griffa au visage. Ses griffes tracèrent une large balafre dans la chair du monstre, qui hurla de douleur. Fou de rage, Asgarh ne remarqua malheureusement pas les rares survivants gobelins qui, armés de lances, le clouèrent au sol. Le sang des worgs se répandit alors dans la terre, guidé par les lances qui transperçaient le corps du wolfen.

Yllia choisit ce moment pour éprouver Asgarh. L'instinct de ce dernier ne s'y trompa pas. Les autres gobelins blêmirent en croisant le regard sanguinaire du wolfen et détalèrent, fidèles à la discipline qui règne habituellement dans les rangs de leurs armées de colonisation. Triomphant, Asgarh fit un pas, puis un autre avant de s'effondrer dans les bras froids de la mort.

Lorsque ses frères parvinrent à mettre en fuite les gobelins, ils rassemblèrent les dépouilles des wolfens tombés et leur peine fut grande lorsqu'ils virent son corps meurtri. À la surprise de tous, il se releva dans une sphère de lumière qui rappela aux fiers wolfens la douce clarté de la lune. Yllia, avait choisi un nouveau champion pour les guider sur les Chemins du Destin. La meute accepta ce signe en guise de passage à l'âge adulte pour Asgarh.

Au fil des années, Asgarh devint une légende au sein du peuple wolfen. Il devint naturellement le chef de la meute lorsque le Premier-Né se mit en retrait afin que le Sentier d'opale soit guidé par un wolfen plus vif et plus jeune dont les exploits étaient connus aux quatre coins du continent.

Un soir, un grand repas célébra l'accession d'Asgarh au pouvoir, au cœur du cercle de pierre de Môrn. Alors que les wolfens hurlaient les exploits de leur nouveau chef sous la clarté lunaire, une silhouette impressionnante et svelte se détacha du sous-bois. Elle avait les traits d'une wolfen mais sa taille était bien plus grande et son allure plus majestueuse. Dressée au centre du cercle de pierre, elle entama une longue litanie de cris et de murmures. Le temps sembla se figer autour d'elle. Les wolfens entrèrent en transe. Des sifflements perçants se firent

entendre, déchirant la voûte céleste et révélant trois traînées scintillantes qui se précipitaient vers l'assemblée. Puis le sol trembla sous le choc des pierres venues de la constellation du Loup, laissant apparaître des trous béants au cœur du cercle.

Le Sentier d'opale découvrit alors que deux autres meutes les avaient rejoints. Ces wolfens avaient été guidés par leurs mystiques jusqu'à Môrn pour assister à la chute des météorites.

La wolfen mit un terme à son étrange mélopée et le silence enveloppa les meutes qui la contemplaient. Elle leur conta alors l'histoire des armes sacrées d'Yllia, puis les laissa s'approcher des trous qui abritaient chacun l'un de ces puissants artefacts de la déesse-lune. Elle ordonna aux trois chefs de meute Asgarh, Elhyr et Karnyrax de se saisir de l'un des trois objets.

Mu par son instinct, chaque chef de meute descendit chercher l'un de ces objets légendaires. Lorsqu'ils seraient rassemblés par un même champion, la puissance des trois deviendrait tout simplement terrifiante. La fidèle insista sur le fait que les artefacts ne devaient être rassemblés qu'en cas d'extrême nécessité. Le reste du temps, chaque chef de meute en aurait la garde.

En 1007, lorsqu'il ne fit plus aucun doute que le Rag'narok faisait rage, les chefs de meutes furent réunis par Ékynox. Ces glorieux wolfens choisirent de nommer Asgarh comme porteur des trois artefacts dans l'âge de batailles qui les attendait.

Depuis ce jour, Asgarh est le porteur légitime des armes sacrées d'Yllia et les meutes de Karnyrax et d'Elhyr ont rejoint le Sentier d'opale. Respecté par les wolfens comme un roi, Asgarh est désormais à la tête d'une armée redoutée de tous. Plus que quiconque, Asgarh se sait marqué par la déesse-lune car des visions l'assaillent de jour comme de nuit. Lorsque l'instinct le guide sur le chemin de la colère, Asgarh revit des confrontations du passé sur le champ de bataille. Il sait qu'il s'agit là d'un périple sur la piste des guerres de ces ancêtres, mais seule Yllia connaît la révélation qui attend le champion du Loup au bout du chemin.

Tactique

Asgarh est à la hauteur de son titre de guerrier légendaire. Ses compétences lui assurent une réussite quasi parfaite sur ses tests d'Attaque et de Force, et sa haute valeur de Peur risque de donner des sueurs froides à votre adversaire. Ce facteur n'est pas à négliger et peut devenir une arme redoutable si votre ennemi ne prend pas garde à ses états-majors ou les déploie au mauvais endroit. La faiblesse d'Asgarh réside dans l'unité qu'il accompagne : les worgs. Bien que puissants, ils ne seront que 2 au maximum et s'exposent donc facilement à des tirs meurtriers. Fort heureusement, le mouvement élevé d'Asgarh ne l'exposera aux tirs que durant un tour, deux au maximum. Soyez donc vigilant dans ses mouvements car il pourrait bien se retrouver seul au moment de lancer l'assaut et devenir rapidement moins menaçant.

Formation d'une unité

Asgarh peut former une unité à lui seul ou rejoindre n'importe quelle unité du Loup

Recrutement de l'Incarné

Asgarh : 435 P.A.
Résurrection/Duel : 9 points d'Élixir.

Brute épaisse : Chaque ou obtenu sur un test de Force au corps à corps réalisé avec une brute épaisse donne droit à un dé supplémentaire.

Enchaînement : Chaque ou obtenu sur un test d'Attaque au corps à corps réalisé avec un combattant doté d'Enchaînement donne droit à un dé supplémentaire.

Attributs

Asgarh dispose de trois points pour acheter ses artefacts.

La Grande Lune de domination (1) : Asgarh acquiert la compétence « Stratège ». Les tests d'Autorité des stratèges sont résolus en lançant un dé supplémentaire. Le joueur retient le meilleur.

L'Œil pourpre d'Yllia (1) : L'unité d'Asgarh acquiert la compétence « Implacable ». Après qu'ils aient effectué un assaut, les implacables au contact d'adversaires peuvent effectuer un nouveau combat. Celui-ci ne bénéficie pas du bonus de charge. Cette compétence peut être utilisée une fois par tour.

La Parure du condamné (1) : La Parure du condamné confère à Asgarh l'immunité aux armes sacrées. En outre, les résultats sur les tests de Force au corps à corps sont lus une colonne plus à droite sur la table universelle de résolution.

Exploit : Instinct de prédation

L'usage d'Instinct de prédation est déclaré au moment où l'unité de l'Incarné devrait être activée. Pour 2 points d'Élixir, le joueur active à la place une autre unité de son camp. Les cartes correspondant aux deux unités sont interverties dans sa séquence.

L'usage de cet exploit est différent en mode « Maraudeur ». Il permet de mettre la carte de l'unité de l'Incarné en réserve. Cette réserve s'ajoute à celle laquelle a droit le joueur.

KARNYRAX

« Il ne peut y avoir qu'un seul prédateur dans toute la Création, et ce n'est pas toi… »

Incarnation

Karnyrax est née quelques années avant l'Hiver des batailles. Elle fut élevée dans une meute dont la moitié était des worgs. Cette meute vivait au sud de l'actuel Bran-Ô-Kor, une région encore dotée de verdure à cette époque.

Karnyrax dut affronter les rigueurs de cet hiver interminable et grandir avec la faim au ventre. Fort heureusement, l'hiver s'acheva et ses parents purent de nouveau assurer la subsistance de la meute. Karnyrax fut élevée à la même enseigne que ses frères. Bien que le sang des worgs ne coulât pas dans ses veines, elle apprit l'art de la chasse et du combat. Elle était encore imprégnée des enseignements de Vile-Tis et le plaisir de la guerre bouillonnait toujours en elle.

Vêtue de plaques d'armures et équipée d'une arme antique, Karnyrax prenait plaisir à jouer le rôle qui lui avait été confié : repousser les peuples fidèles à l'Artisan et à la Lumière. Elle passa ainsi son adolescence aux côtés des autres membres de la meute, à écumer les grands canyons et les plaines semi-désertiques à la recherche de toute trace de l'empire Ishim'Re.

Karnyrax était méticuleuse dans tout ce qu'elle entreprenait. Que ce fût pour la chasse ou l'entretien de son armure, elle ne négligeait aucun détail et, lorsqu'il s'agissait de partir en guerre, elle réfléchissait à la meilleure stratégie à adopter bien des heures à l'avance. Elle attira ainsi l'attention des aînés qui ne tardèrent pas à l'inviter dans leur conseil de guerre dès qu'elle atteignit l'âge de la maturité. Pour elle, la guerre était une raison de vivre et le combat, une vertu.

Cependant, lorsque d'autres wolfens se disant porte-parole de la déesse Yllia vinrent à leur rencontre, les convictions de Karnyrax et de tous ses frères de meute furent ébranlées.

Après le départ de Vile-Tis, les wolfens se retrouvèrent sans guide et passèrent un certain nombre d'années livrés à eux-mêmes. Beaucoup s'accommodèrent de cette situation et poursuivirent la tâche qui leur avait été confiée. Quand les émissaires d'Yllia demandèrent à la meute de Karnyrax d'abandonner leurs convictions et d'adopter le culte de la déesse-lune, une querelle éclata. Les aînés worgs de Karnyrax se souvenaient des temps anciens et certains n'avaient pas oublié qu'Yllia les avait abandonnés par le passé. Ils n'étaient pas non plus dupes sur les enjeux des batailles divines. Des tensions éclatèrent au sein de la meute. Certains étaient ravis des paroles que leur prêchaient les émissaires, d'autres se montraient méfiants à l'égard de la nouvelle attitude de leur Mère. La majorité décida finalement de renvoyer les émissaires et de se tourner vers les Éléments, qu'ils considéraient plus fiables et plus justes.

Karnyrax avait été impressionnée par le discours des étrangers et avait senti en elle une flamme s'allumer. Forte dans ses convictions, elle tenta de convaincre le chef de meute de revoir son jugement et de suivre les recommandations d'Yllia. Elle n'obtint que sa colère. Ce dernier et d'autres anciens la punirent pour son insolence en la rouant de coups. Après quoi, ils l'abandonnèrent à son tourment et la bannirent de la meute.

Une fois le choc passé, Karnyrax se libéra de tout ce qui la rattachait à son passé et pria Yllia. Elle s'enfonça de plus en plus profondément dans le désert du Syharhalna et passa de nombreuses années à tenter de survivre aux chaleurs arides. Elle évitait le contact des siens et tentait de percer les voies de la prêtrise.

Sa persévérance finit par porter ses fruits et une nuit de pleine lune, Yllia vint s'adresser à elle. La déesse lui promit de parfaire son entraînement si elle parvenait à récupérer un artefact ishim'Re d'une grande valeur. Celui-ci avait été perdu lors de la bataille finale qui avait conduit au départ de l'Artisan. Karnyrax aborda cette nouvelle tâche comme elle savait si bien le faire : avec méthode. Elle retourna sur les ruines de l'empire ishim'Re et y resta jusqu'à ce qu'elle s'imprègne de cette ancienne culture. Ses découvertes la menèrent ensuite sur les terres des Lahnars et des Ylliaars.

Ses recherches lui apprirent que l'objet était une clé que l'empire déchu avait laissée en espérant que les peuples de la Lumière la trouveraient et pourraient ainsi accéder aux connaissances scientifiques qui leur avaient été léguées.

Alors que sa quête touchait à sa fin, Karnyrax découvrit qu'elle n'était pas seule à rechercher cette clé. Des forces ténébreuses espéraient également s'approprier ces connaissances. Lorsque son périple s'acheva au sommet d'une tour d'un âge reculé, Karnyrax comprit qu'une abomination des Ténèbres l'avait suivie et attendait qu'elle révèle l'endroit où la clé était cachée.

Karnyrax se rendit compte que le plan qu'elle avait conçu n'avait pas pris en compte cet événement imprévu. Acculée en haut de la tour, elle n'avait plus qu'à vendre chèrement sa peau. Un combat épique s'ensuivit, Karnyrax libérant toute la rage du prédateur qui était en elle, la créature des Ténèbres usant de sa sombre magie. La lutte fut si terrible que les deux adversaires s'entretuèrent. Le monstre étouffa la wolfen dans un nuage noir. Karnyrax, dans un dernier sursaut referma ses mâchoires sur la gorge de son ennemi.

Dans un grondement effroyable, la foudre s'abattit sur la tour, les pierres volant en éclats. Les débris retombèrent et avec eux les corps des deux combattants. Des siècles plus tard, la terre qui avait enseveli les pierres explosa. Du trou qui était apparu s'extirpa une wolfen frêle et hébétée. C'était Karnyrax.

Yllia avait apprécié son sacrifice et avait décidé de l'Incarner à nouveau. Elle lui confia que la clé qu'elle recherchait était aux mains d'un jeune empire qui s'était établi dans le désert du Syharhalna. Karnyrax reprit donc sa route en direction du désert et glana toutes les informations qu'elle pu sur ce nouvel empire. Ses pas la conduisirent dans un laboratoire fondé pour poursuivre les recherches d'un illuminé du nom de Dirz. Là-bas, elle fut capturée et enchaînée. Durant des années, elle servit de cobaye aux neuromanciens du laboratoire. Ils expérimentèrent sur elle de nombreuses choses.

Karnyrax crut que ces tortures ne s'arrêteraient jamais mais un jour, les lumières s'éteignirent. Ses liens se rompirent, puis des cris de démence et de terreur se répercutèrent dans les couloirs du laboratoire. Karnyrax rassembla tout son courage et malgré un accès de folie, elle parvint à s'extraire de ce laboratoire diabolique. Elle erra pendant des jours, remontant de plus en plus vers le nord jusqu'à ce qu'elle parvienne à la lisière de la forêt de Diisha. Là-bas, des wolfens la recueillirent et la soignèrent.

Bien qu'elle n'ait jamais totalement recouvré ses forces, elle offrit à sa nouvelle meute les connaissances qu'elle avait acquises et ses talents de tacticienne. Avec le temps, son statut d'Incarnée fit d'elle la plus ancienne et tout naturellement, Karnyrax finit par accéder au statut de chef de meute.

Lorsqu'en 995, Yllia rassembla trois puissants artefacts wolfens et les envoya au cercle de pierre du Sentier d'opale, Karnyrax et sa meute étaient présents. L'honneur de porter l'Œil pourpre d'Yllia lui revint. Rendu plus forte encore grâce à cette arme légendaire, elle continua à diriger sa meute et à approfondir ses connaissances mystiques.

En 1007, lors du grand rassemblement du solstice d'hiver, Karnyrax rallia sa meute à celles d'Asgarh et d'Elhyr et remit l'Œil pourpre d'Yllia à son nouveau guide : Asgarh.

Karnyrax est aujourd'hui aux côtés de son chef et l'aide de ses conseils avisés. Ses talents de fidèle et sa sagesse lui ont valu la reconnaissance de tous.

Tactique

En tant que championne vestale, Karnyrax bénéficie d'une grande mobilité et de caractéristiques tout à fait honorables. Elle aura surtout un rôle de soutien et permettra d'allonger la durée de vie de son unité grâce à ses pouvoirs mystiques. Toutefois, son Rang 1 ne vous permettra de choisir qu'une seule communion. Il faudra donc être vigilant et bien réfléchir à l'avance au rôle que vous souhaiterez la voir tenir. « Condamnation du chasseur » ou « Rage aveugle » lui donnent un rôle instinctivement offensif. Tout comme Karnyrax, il faudra donc prendre le temps de réfléchir avant de faire votre choix.

Formation d'une unité

Karnyrax peut intégrer n'importe quelle unité de vestales. Elle ne remplace pas un combattant mais s'ajoute à l'effectif déjà présent. Son coût est ajouté à celui de l'unité.

Recrutement de l'Incarné

Karnyrax : 265 P.A.
Résurrection/Duel : 5 points d'Élixir.

Attributs

Karnyrax dispose d'un point pour acheter ses artefacts et miracles.

Karnyrax est une fidèle du culte d'Yllia. Elle maîtrise l'aspect de la destruction.

Exploit : Instinct de prédation

L'usage d'Instinct de prédation est déclaré au moment où l'unité de l'Incarné devrait être activée. Pour 2 points d'Élixir, le joueur active à la place une autre unité de son camp. Les cartes correspondant aux deux unités sont interverties dans sa séquence.

L'usage de cet exploit est différent en mode « Maraudeur ». Il permet de mettre la carte de l'unité de l'Incarné en réserve. Cette réserve s'aj

IRIX KA FURIE

RECRUTEMENT DE L'INCARNÉ

Irix: 370 PA
Résurrection / duel: 8.

ATTRIBUTS.

Irix est une magicienne de la Voie des Murmures. Elle maitrises les éléments Air, Eau et Feu.
Irix dispose de trois points pour acheter ses attributs.

Fragment de lune

Fragment de Lune (1):
A chaque fois qu'un Incarné possédant un fragment de lune lance
un sortilège ou un rituel, réduisez la dépense de mana de 5 points.
Toutefois, cela ne peut abaisser le coût en mana en dessous de 1.

Bandelettes chuchottantes (2)
Les rituels de l'Incarné ne peuvent être contrés.

Irix peut former une unité à elle seule

FORMATTION D'UNE UNITÉ

Irix la furie peut rejoindre n'importe quelle unité d'infanterie de la compagnie du Loup

COMPÉTENCES.

Focus : Un magicien doté de Focus jette autant de dés de plus que son Pouvoir à chaque fois qu'il effectue un test de Pouvoir. Ces dés ne sont pas des dés supplémentaires et peuvent donc faire l'objet de relances.

Maîtrise des arcanes : Les résultats 5+, 6 et ceux lus dans la colonne défi sont interprétés comme des 4+ lors des tests de Pouvoir réalisés par les maîtres des arcanes.

KILLYOX

Grande lune des sacrifiés (1): la valeur de peur de Kylliox est égale à 9.

Plastrons de Nérlith (1): Kylliox possède deux points de vie supplémentaire.

Kylliox peut former une unité à lui seul

FORMATTION D'UNE UNITÉ

Killyox peut rejoindre n'importe quelle unité de la compagnie du Loup.

COMPÉTENCES.

Brutal : Le combattant bénéficie toujours du bonus de charge lorsqu'il a réussi un assaut.

Implacable : Après qu'ils aient effectué un assaut, les implacables au contact d'adversaires peuvent effectuer un nouveau combat. Celui-ci ne bénéficie pas du bonus de charge. Cette compétence peut être utilisée une fois par tour.

RECRUTEMENT DE L'INCARNÉ

Killyox: 375 PA
Résurrection / duel: 8.

ATTRIBUTS.

Killyox dispose de trois points pour acheter ses attributs.

CHASSEUR

COÛT D'UNE UNITÉ DE CHASSEURS

Composition	Effectif standard (1)	Effectif maximum (2)	Combattant supplémentaire
Standard	400	875	+100

(1) : 4 chasseurs. (2) : 9 chasseurs.

STRATÉGIE

Les chasseurs constituent une unité de soutien dont l'avantage réside dans sa grande capacité de mouvement. Les unités de chasseurs sont utilisées comme des unités de contournement capables de faire diversion et d'appuyer la charge d'autres unités wolfens plus puissantes. Leur grande mobilité peut également servir à neutraliser les unités de machines de guerre ou de tireurs, généralement positionnées en retrait.

« Choisir sa proie, repérer son point faible et se mettre à contrevent. Tels sont les principes de base d'une bonne chasse ! »
– Une mère wolfen s'adressant à ses petits.

Les chasseurs jouent un rôle social et stratégique dans une meute de wolfens. Leur quête de reconnaissance les mène bien souvent au cœur du danger. Beaucoup périssent au cours de cette période de leur existence. Après avoir réussi le rite de passage qui confirme leur maturité, les chasseurs sont envoyés en périphérie du champ de bataille pour mener des attaques, menaçant les flancs de l'ennemi et les positions peu défendues. Leur rapidité et leur adresse au tir font d'eux un parfait soutien lors des combats. Ils n'hésitent pas à reproduire les techniques apprises lors des grandes chasses et considèrent leurs ennemis comme des proies.

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Catégorie : Infanterie (Rang 1).
Effectif : 4 à 9.
Équipement standard : Lance.
Combattants spéciaux : Aucun.
Lance : Un combattant doté d'une lance peut attaquer les adversaires à son contact ou situés à moins de 3 cm.

CROC

« Dans une bataille il n'y a que deux possibilités. Vaincre, pour devenir plus fort encore, ou mourir en emportant le plus d'ennemis possible, pour ne pas connaître le déshonneur. »

Les crocs forment l'armature d'une compagnie wolfen. Équipés de leur lame de chasse, ils fauchent les rangs adverses sans se soucier de leur vie. Dotés d'une force redoutable, ils n'hésitent pas à entrer au cœur des mêlées et à combattre des adversaires plus expérimentés qu'eux. Ils n'ont qu'une envie, se hisser au rang des guerriers les plus émérites de la meute, et ne redoutent pas de braver les dangers, confiants dans leur instinct de prédateur.

STRATÉGIE

Les unités de crocs constituent le gros d'une armée wolfen. En tant que telles, il ne faut pas hésiter à renforcer leurs effectifs et leur puissance en leur adjoignant des combattants spéciaux, comme les repentis ou les gardiens des sépultures. Le repenti allonge en effet la durée de vie de votre unité et le gardien vous évitera toute déroute regrettable. Les crocs sont le fer de lance de votre compagnie et doivent engager l'ennemi à tout prix. Toutefois, leurs effectifs sont généralement inférieurs à ceux de l'adversaire, aussi est-il prudent d'utiliser les couverts pour ne pas les perdre prématurément sous les salves des tireurs ennemis.

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Catégorie : Infanterie (Rang 1).
Effectif : 4 à 9.
Équipement standard : Lame.
Équipement spécial : Aucun.
Combattants spéciaux : Gardien des runes, gardien des sépultures et repenti.

COMBATTANTS SPÉCIAUX

Gardien des runes : Le gardien des runes peut appeler le miracle « Cuirasse d'Yllia » pendant n'importe quelle phase d'activation. Celui-ci confère à son unité l'effet « Armure sacrée » jusqu'à la fin de l'activation en cours. Le résultat à obtenir sur les tests de Force réalisés à l'encontre des combattants de l'unité est lu une colonne plus à gauche. Ce miracle coûte 3 points de foi.

Gardien des sépultures : Les unités comprenant un gardien des sépultures peuvent relancer une fois de plus leurs échecs sur leurs tests de Courage.

Repenti : Les unités comprenant un repenti peuvent annuler un point de dégât pour chaque test de Force qu'elles subissent.

COÛT D'UNE UNITÉ DE CROCS

Composition	Effectif standard (1)	Effectif maximum (2)	Combattant supplémentaire
Standard	325	725	+ 80
1 combattant spécial	350	750	+ 80
2 combattants spéciaux	375	775	+ 80
3 combattants spéciaux	400	800	+ 80

(1) : 4 crocs dont 0 à 3 combattants spéciaux
(2) : 9 crocs dont 0 à 3 combattants spéciaux

VESTALE

« Ta première erreur fut de te croire plus fort qu'une femelle. Ta seconde erreur fut d'abaisser ta garde. »
– Une vestale s'adressant à un conscrit agonisant.

Les membres d'une meute ne sont pas suffisamment nombreux pour se permettre de rester à l'écart lors d'une bataille. C'est pourquoi bon nombre de femelles prennent part au combat. Les plus habiles d'entre elles rejoignent la caste des vestales et développent des techniques de combat s'appuyant sur leur rapidité et leur agilité. Sous la tutelle de leurs aînées, elles perpétuent des enseignements ancestraux et combattent avec la même rage que les mâles. Les plus jeunes apprennent à canaliser leur force et à utiliser leur grande rapidité pour déborder l'adversaire et attaquer son point faible. Au fil des générations, les vestales ont su imposer leur mode de combat et gagner le respect de la meute.

STRATÉGIE

Les unités de vestales font merveille lorsqu'elles coordonnent leurs manœuvres avec celles d'autres troupes rapides, comme les chasseurs ou les traqueurs. Ces unités disposent en effet d'une très grande capacité de mouvement qui peut donner des sueurs froides à votre adversaire s'il n'y prend pas garde. Tout comme les crocs, adjoindre des combattants spéciaux aux unités de vestales augmente considérablement leur efficacité en les protégeant des blessures et de la peur.

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Catégorie : Infanterie (Rang 1).
Effectif : 4 à 9.
Équipement standard : Lame.
Équipement spécial : Aucun.
Combattants spéciaux : Gardien des runes, gardien des sépultures et repenti.

COMBATTANTS SPÉCIAUX

Gardien des runes : Le gardien des runes peut appeler le miracle « Cuirasse d'Yllia » pendant n'importe quelle phase d'activation. Celui-ci confère à son unité l'effet « Armure sacrée » jusqu'à la fin de l'activation en cours. Le résultat à obtenir sur les tests de Force réalisés à l'encontre des combattants de l'unité est lu une colonne plus à gauche. Ce miracle coûte 3 points de foi.

Gardien des sépultures : Les unités comprenant un gardien des sépultures peuvent relancer une fois de plus leurs échecs sur leurs tests de Courage.

Repenti : Les unités comprenant un repenti peuvent annuler un point de dégât pour chaque test de Force qu'elles subissent.

COÛT D'UNE UNITÉ DE VESTALES

Composition	Effectif standard (1)	Effectif maximum (2)	Combattant supplémentaire
Standard	400	875	+ 100
1 combattant spécial	425	900	+ 100
2 combattants spéciaux	450	925	+ 100
3 combattants spéciaux	475	950	+ 100

(1) : 4 vestales dont 0 à 3 combattants spéciaux
(2) : 9 vestales dont 0 à 3 combattants spéciaux

GRAND CROC

« Certains, en nous voyant manier nos grandes lames, disent que nous nous sommes éloignés d'Yllia et de sa bénédiction. Lorsque l'on voit les cadavres de nos ennemis que nous laissons dernière nous, je dis que c'est au contraire la plus grande preuve d'amour que nous pouvions donner à notre déesse. »

Les grands crocs ont acquis une certaine expérience dans l'art de la guerre. Ils ont appris à canaliser leur instinct et à creuser des brèches dans les rangs de l'ennemi grâce à leur adresse et à leur force. Leur capacité à manier deux grandes lames leur permet de faucher rapidement les rangs ennemis. Leur expérience du combat est telle qu'ils noient leurs adversaires sous un déluge de coups, ne s'arrêtant de frapper qu'une fois tous les ennemis à terre. Certains d'entre eux développent déjà un instinct de chef et font tout pour atteindre le statut tant convoité de prédateur.

STRATÉGIE

Les chefs de meute apprécient d'avoir toujours au moins une unité de grands crocs dans leur compagnie. Ces combattants disposent en effet d'une forte puissance de frappe combinée à une capacité de survie accrue par la présence de gardiens des runes et de repentis. Il ne faut pas hésiter à gonfler leurs rangs car chacun d'entre eux est un parfait tueur de masse, grâce notamment à ses des deux attaques et la compétence « Enchaînement ».

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Catégorie : Infanterie (Rang 2).
Effectif : 3 à 6.
Équipement standard : Lames.
Équipement spécial : Aucun.
Combattants spéciaux : Gardien des runes, gardien des sépultures et repenti.

COMPÉTENCES

Enchaînement : Chaque ou obtenu sur un test d'Attaque au corps à corps donne droit à un dé supplémentaire.

COMBATTANTS SPÉCIAUX

Gardien des runes : Le gardien des runes peut appeler le miracle « Cuirasse d'Yllia » pendant n'importe quelle phase d'activation. Celui-ci confère à son unité l'effet « Armure sacrée » jusqu'à la fin de l'activation en cours. Le résultat à obtenir sur les tests de Force réalisés à l'encontre des combattants de l'unité est lu une colonne plus à gauche. Ce miracle coûte 3 points de foi.

Gardien des sépultures : Les unités comprenant un gardien des sépultures peuvent relancer une fois de plus leurs échecs sur leurs tests de Courage.

Repenti : Les unités comprenant un repenti peuvent annuler un test de dégât pour chaque test de Force qu'elles subissent.

COÛT D'UNE UNITÉ DE GRANDS CROCS

Composition	Effectif standard (1)	Effectif maximum (2)	Combattant supplémentaire
Standard	375	750	+ 125
1 combattant spécial	400	775	+ 125
2 combattants spéciaux	425	800	+ 125
3 combattants spéciaux	450	825	+ 125

(1) : 3 grands crocs dont 0 à 3 combattants spéciaux
(2) : 6 grands crocs dont 0 à 3 combattants spéciaux

TRAQUEUR

« Courir... Armer... Viser... Tirer... Achever les survivants. »

Les traqueurs sont des chasseurs expérimentés spécialisés dans les assauts rapides et meurtriers. Plus coriaces qu'un jeune chasseur, ils peuvent affaiblir l'ennemi par un tir d'assaut puis attaquer au corps à corps, ce qui en fait des combattants très dangereux. Aussi mobiles que les chasseurs, ils constituent un appui incontournable pour toute compagnie wolfen.

STRATÉGIE

Les traqueurs sont des unités polyvalentes. Aussi rapides que des chasseurs, ils ont l'avantage en plus de pouvoir tirer sur l'adversaire et ainsi le harceler tout en restant à proximité d'autres unités wolfens qui pourront venir les soutenir s'ils venaient à être chargés. Leur capacité à pouvoir se désengager sans subir de perte est fort utile pour se désengager d'une unité trop puissante avant de l'affaiblir à coups de javelots.

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Catégorie : Infanterie (Rang 2).
Effectif : 3.
Équipement standard : Javelot.
Combattants spéciaux : Aucun.

COMPÉTENCES

Désengagement : Une unité composée de combattants dotés de cette compétence ne subit pas de pertes lorsqu'elle se désengage.

COÛT D'UNE UNITÉ DE TRAQUEURS

Composition	Effectif standard (1)
Standard	350

(1) : 3 traqueurs

TRAQUEUR D'OMBRE

« En nous résident la force et l'endurance du loup. Nos mains sont aussi tranchantes qu'une lame et nos pieds aussi puissants qu'un marteau. Endure toute la colère de la nature ! »

Le Rag'narok a éclaté. Avec les clameurs de la guerre sont apparus de nouveaux combattants wolfens. Ayant autrefois suivi la voie du chasseur, ces traqueurs ont délaissé leur javelot au profit d'une lame afin d'être au plus près des combats et faire goûter à leurs ennemis la force qui les caractérise. Rompus à tous les types de terrains, les traqueurs d'ombre prennent plaisir à s'infiltrer derrière les lignes ennemies et à dispenser la mort depuis les ombres, au moment où l'adversaire s'y attend le moins.

TACTIQUE

Les traqueurs d'ombre sont utilisés avec prudence et avec des objectifs précis. Bien qu'ils disposent d'une force de frappe moins impressionnante que celle des grands crocs, leur capacité à s'infiltrer vous permettra de mener le combat dans le camp de l'adversaire et l'obligera à disperser ses rangs s'il ne veut pas être débordé. Un assaut bien orchestré permet aux traqueurs d'ombre de frapper au cœur de l'armée ennemie. La confusion ainsi semée donne un temps précieux aux autres unités de la compagnie, qui s'approchent alors pour donner le coup de grâce.

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Catégorie : Infanterie (Rang 2).
Effectif : 3.
Équipement standard : Arme à une main.
Combattants spéciaux : Aucun.

COMPÉTENCES

Éclaireur : Lorsque la compagnie est mise en jeu dans une zone de déploiement, les unités composées d'éclaireurs peuvent être déployées n'importe où sur le champ de bataille mais hors du contact d'une unité ennemie.

COÛT D'UNE UNITÉ DE TRAQUEURS D'OMBRE

Composition	Effectif standard (1)
Standard	275

(1) : 3 traqueurs d'ombres

VESTALE SACRÉE

« Yllia a béni ses enfants en faisait d'eux les plus grands prédateurs, quel que soit l'endroit où ils se trouvent. Pour cela, la déesse les a dotés d'une férocité surnaturelle capable de venir à bout de n'importe quel animal sauvage. Cet instinct est si puissant qu'un wolfen poussé dans ses derniers retranchements se battra avec la plus extrême sauvagerie pour emmener ses adversaires avec lui dans la mort sans plus se soucier de sa propre survie. »

Marquées par la déesse, les vestales sacrées suivent la voie des guerrières de l'ombre. Leur parcours initiatique est une succession de mises à l'épreuve de leur âme et de leur corps par leurs sœurs aînées et seules les plus résistantes peuvent l'endurer. Leurs étranges passes d'armes sont si déconcertantes que nul ne peut anticiper leurs attaques. Leur foi accrue en la déesse Yllia permet aux fidèles de la meute d'accomplir plus aisément leurs miracles.

Une vestale qui échoue dans la mission qui lui a été confiée n'a alors d'autre choix pour se racheter au regard des siens que de mourir pour Yllia en un sanglant sacrifice.

STRATÉGIE

Les vestales sacrées disposent d'une importante puissance de frappe et d'une grande capacité à encaisser les coups. Leur présence renforce les fidèles qui les accompagnent et facilite la réussite des miracles grâce à leur compétence « Féal ». De plus, leur grande capacité de mouvement peut vous permettre de lancer rapidement l'assaut, ou attirer les unités adverses dans des pièges dont ils ne ressortiront pas si vous les faites accompagner par un Fidèle et de ses miracles.

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Catégorie : Infanterie (Rang 2).
Effectif : 3 à 6.
Équipement standard : Lames.
Équipement spécial : Aucun.
Combattants spéciaux : Gardien des runes, gardiens des sépultures et repenti.

COMPÉTENCES

Féal : Le Féal ajoute un point de foi supplémentaire à la réserve de foi de son unité.

COMBATTANTS SPÉCIAUX

Gardien des runes : : Le gardien des runes peut appeler le miracle « Cuirasse d'Yllia » pendant n'importe quelle phase d'activation. Celui-ci confère à son unité l'effet « Armure sacrée » jusqu'à la fin de l'activation en cours. Le résultat à obtenir sur les tests de Force réalisés à l'encontre des combattants de l'unité est lu une colonne plus à gauche. Ce miracle coûte 3 points de foi.

Gardien des sépultures : Les unités comprenant un gardien des sépultures peuvent relancer une fois de plus leurs échecs sur leurs tests de Courage.

Repenti : Les unités comprenant un repenti peuvent annuler un point de dégât pour chaque test de Force qu'elles subissent.

COÛT D'UNE UNITÉ DE VESTALES

Composition	Effectif standard (1)	Effectif maximum (2)	Combattant supplémentaire
Standard	450	900	+ 150
1 combattant spécial	475	925	+ 150
2 combattants spéciaux	500	950	+ 150
3 combattants spéciaux	525	975	+ 150

(1) : 3 vestales sacrées dont 0 à 3 combattants spéciaux
(2) : 6 vestales sacrées dont 0 à 3 combattants spéciaux

PRÉDATEUR SANGLANT

« C'était un démon je vous dis ! De sa gueule sortait un hurlement à vous glacer les veines. Ses griffes étaient rouges comme le sang, et ses crocs étaient aussi longs que des épées. Il les a tous dévorés d'un seul coup ! »

– Récit d'un rescapé.

Les prédateurs sanglants constituent une nouvelle évolution parmi les wolfens. Investis des pouvoirs magiques de la forêt, ils ont développé une affinité avec les esprits immortels. Autrefois originaires du territoire du Chêne rouge, ils sont désormais présents dans toutes les meutes. Les gardiens des runes y voient une faveur accordée par Yllia.

Au sommet de la chaîne alimentaire, les prédateurs sanglants ne souffrent aucun rival, excepté les légendaires worgs. Peu de wolfens parviennent au stade tant convoité de prédateur et ceux qui portent le nom de prédateur sanglant peuvent se vanter d'avoir participé à de nombreuses batailles. Leur force phénoménale et la bestialité qu'ils dégagent sont les signes incontestés des faveurs d'Yllia. Ils disposent de toutes les caractéristiques nécessaires pour devenir chef de meute. Sur le champ de bataille comme en dehors, peu d'individus osent s'opposer à eux.

STRATÉGIE

Les prédateurs sanglants sont des tueurs par excellence. Dotés de caractéristiques hors du commun et de compétences facilitant l'éradication de n'importe quelle unité adverse, ces puissants guerriers ont de quoi effrayer votre adversaire. Une fois au contact, rien ne peut les arrêter. Leur faible effectif et leur coût obligent cependant à la plus grande prudence car l'ennemi ne manque jamais de les prendre pour cible avec ses tireurs ou de les intercepter avec de la piétaille afin de les neutraliser. La patience et la vigilance sont de mise afin de tirer le meilleur parti de la sauvagerie sans borne des prédateurs sanglants.

COÛT D'UNE UNITÉ DE PRÉDATEURS SANGLANTS

Composition	Effectif standard (1)
Standard	525

(1) : 3 prédateurs sanglants

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Catégorie : Infanterie (Rang 3).
Effectif : 3.
Équipement standard : Deux lames.
Combattants spéciaux : Aucun.

COMPÉTENCES

Brute épaisse : Chaque ou obtenu sur un test de Force au corps à corps réalisé avec une brute épaisse donne droit à un dé supplémentaire.

Tueur-né : Lorsqu'il effectue un test d'Attaque au corps à corps, le joueur jette un dé de plus. Ce dé n'est pas un dé supplémentaire et peut faire l'objet de relances.

WORG

« Ils ont toujours été là, toujours. Même si nous les pensions disparus, ils maintenaient leur garde vigilante. Maintenant que le Rag'narok a éclaté, ils sont de retour. Fuyez, pauvres idiots ! Les worgs sont de retour et avec eux, le courroux d'Yllia. »
– Un fidèle wolfen exhortant la foule dans les rues de Cadwallon.

L'apparition des worgs confirme l'avènement d'une nouvelle ère : le Rag'narok. Les worgs rappellent à leurs frères quel est leur rôle. Aux côtés des puissants chefs de meute, ils défrichent les Chemins du Destin. Un seul worg est capable de vaincre des unités entières et de semer la panique dans le cœur de ses ennemis !

STRATÉGIE

Les worgs sont peu nombreux sur le terrain et il faut donc s'assurer qu'ils parviennent au contact, car c'est là qu'ils sont le plus efficaces. Leur haute valeur de Peur est susceptible de faire fuir l'ennemi avant même de l'engager. Les chefs de meute subtils savent tirer parti de l'incroyable présence des worgs pour détourner l'attention de l'adversaire et ordonner au reste de leurs troupes de s'emparer des objectifs ou éliminer les unités ennemies.

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Catégorie : Infanterie (Rang 3).
Effectif : 1.
Équipement standard : Deux armes sacrées.
Combattants spéciaux : Aucun.
Arme sacrée : Le résultat à obtenir sur le test de Force au corps à corps est lu une colonne plus à droite sur le tableau de résolution.

COMPÉTENCES

Brute épaisse : Chaque ou obtenu sur un test de Force réalisé avec une brute épaisse donne droit à un dé supplémentaire.

Enchaînement : Chaque ou obtenu sur un test d'Attaque au corps à corps réalisé avec un combattant doté d'Enchaînement donne droit à un dé supplémentaire.

Immortel : Les créatures immortelles peuvent être affectées par des effets de jeu particuliers.

COÛT D'UNE UNITÉ DE WORG

Composition	Effectif standard (1)
Standard	225

(1) : 1 worg

ARBALIÉTRIER

COÛT D'UNE UNITÉ D'ARBALÉTRIERS

Composition	Effectif Standard (1)	Combattant supplémentaire
Standard	400	+135

(1): 3 arbalétriers

COMPOSITION D'UNE UNITÉ.

Catégorie: infanterie rang 3
Effectif: 3
Equipement: lances, boucliers
Combattants spéciaux: Aucun

COMPÉTENCES.

Tir instinctif : Les combattants dotés de Tir instinctif peuvent tirer sur des ennemis engagés.

Tir perforant : L'unité de tireur peut éliminer plus de combattants qu'il ne possède de tireurs

ANIMÆ SYLVESTRE

« Nombreux sont ceux qui s'aventurent dans nos forêts, inconscients du danger qui les guette. Ils s'imaginent les arbres calmes et inoffensifs. Les fous, ils ne connaissent pas la colère des esprits des bois. »

– Un fidèle wolfen s'adressant à ses apprentis.

La forêt du Chêne rouge tire son nom du sable ocre de Bran-Ô-Kor qui, charrié par les vents, se dépose sur ses arbres vénérables. On raconte que des démons hantent cette terre… C'est ici qu'a débuté l'alliance sanglante. Afin de repousser les démons sortis des gouffres, les esprits immortels de la forêt se sont alliés aux wolfens. Ensemble, ils ont pu repousser les Ténèbres et purifier les arbres. Cette alliance s'est étendue au fil des saisons. Aujourd'hui, toutes les meutes wolfens s'étant installées de façon définitive dans les forêts peuvent compter sur le soutien des animæs sylvestres et des esprits immortels des bois. Cette alliance se traduit parfois par une fusion entre prédateurs wolfens et animæs. Le wolfen investi des pouvoirs de l'Immortel voit alors sa puissance accrue et devient un prédateur sanglant.

COÛT D'UNE UNITÉ D'ANIMAE SYLVESTRES

Composition	Effectif standard (1)
Standard	300

(1) : 6 animae sylvestres

TACTIQUE

Les animaes sylvestres sont des combattants qu'il faut utiliser en soutien ou comme appât. Grâce aux compétences « Vol » et « Éclaireur », vous pouvez vous permettre de les déployer au plus près de l'adversaire tout en les abritant derrière les couverts de façon à ne pas les exposer aux tirs. Leur proximité avec les unités ennemies risque de contrarier les plans de l'adversaire et de le pousser à la faute. Avec des traqueurs d'ombres, ils peuvent former une force d'attaque surprenante.

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Catégorie : Créature (Rang 2).
Effectif : 6.
Équipement standard : Épée sacrée.
Combattants spéciaux : Aucun.
Arme sacrée : Le résultat à obtenir sur le test de Force au corps à corps est lu une colonne plus à droite sur le tableau de résolution.
Immortel : Les créatures immortelles peuvent être affectées par des effets de jeu particuliers.

COMPÉTENCES

Éclaireur : Lorsque la compagnie est mise en jeu dans une zone de déploiement, les unités composées d'éclaireurs peuvent être déployées n'importe où sur le champ de bataille mais hors du contact d'une unité ennemie.

Vol : Le combattant ignore les obstacles et les unités lorsqu'il se déplace. Les unités dont les combattants disposent de Vol adoptent toujours la formation dispersée.

LES HURLEMENTS DES LOUPS

Lorsque les wolfens partirent en guerre contre l'Empire du Sphinx, Vile-Tis leur off rit de nombreuses connaissances mystiques, renforçant ainsi leur puissance. Après son départ, bon nombre de ces savoirs furent perdus. Lorsque Yllia se présenta aux Loups, elle leur apprit à puiser dans les forces mystiques cachées dans la nature et leur instinct, et à les manipuler pour en faire des armes destructrices. Aujourd'hui, les wolfens sont les gardiens de ces présents transmis de génération en génération.

Les wolfens sont des prédateurs accomplis qui, malgré leur aspect primitif, ont développé des techniques de guerre élaborées. Les chefs wolfens, confi ants en l'instinct plutôt qu'en la discipline, poussent ainsi des hurlements qui jouent un rôle crucial dans les batailles. Ils coordonnent les assauts des guerriers, les préviennent du danger et leur inspirent une volonté sans limite. Sans les hurlements de ses héros, jamais le Loup n'aurait rassemblé une armée digne du Rag'narok !

Chaque Incarné du Loup peut être doté de hurlements lors de la constitution de sa compagnie. Le premier hurlement est gratuit; chaque hurlement supplémentaire vaut 1 point d'attribut.

Chaque Incarné peut pousser un hurlement par tour, lors de son activation. Le joueur doit l'annoncer à haute voix.

La portée des hurlements est de 40 cm. L'incarné qui pousse le hurlement doit se trouver 40 cm d'au moins un membre de l'unité ciblé.

Le chasseur est là ! L'unité de l'Incarné ne peux pas être prise pour cible par les tirs jusqu'à la fin du tour.

Lune rousse ! Jusqu'à la fin du tour, l'unité de l'Incarné ne peut pas être prise pour cible par les rituels.

Yllia ! Jusqu'à la fin du tour, l'unité de l'Incarné ne peut pas être prise pour cible par les communions.

Ose me défier ! Le joueur désigne une unité ennemie visible par l'unité de l'Incarné. Elle doit résoudre une Charge ou une Course lors de sa prochaine activation. Les unités engagées ne peuvent pas être la cible de ce hurlement.

Pleine lune ! L'unité de l'Incarné réussit tous ses tests de Courage jusqu'à la fin du tour.

Ton heure viendra ! L'unité de l'Incarné n'est pas activée. Le joueur passe son tour.

Tu es ma proie ! Le joueur désigne une unité ennemie visible par l'unité de l'Incarné. Celle-ci est soumise à un test de Courage (5). Les règles de Moral s'appliquent.

Tu n'iras pas loin ! L'unité de l'Incarné acquiert la compétence « Désengagement » jusqu'à la fin du tour. Une unité composée de combattants dotés de cette compétence ne subit pas de pertes lorsqu'elle se désengage.

ARTEFACTS

Astrolabe du destin (1) : Une fois par tour, avant un test, l'Incarné disposant de l'astrolabe du destin peut recourir à son pouvoir. Il bénéficiera alors d'un dé de plus pour le test choisi. Ce dé peut être l'objet de relances.

Bannière d'Yllia (3) : Lorsque l'unité de l'Incarné effectue un assaut, l'unité assaillie doit toujours effectuer un test de Courage. Les compétences et les effets qui permettent de réussir automatiquement ces tests sont ignorés.

Cor de la meute (1) : L'Incarné a deux hurlements supplémentaires.

Croc des étoiles (2) : Lorsque l'Incarné effectue

un test de Force au corps à corps, le résultat des jets est lu deux colonnes à droite.

Fétiche de la nouvelle lune (2) : Le porteur de cet artefact peut gratuitement censurer ou contrer une communion ou un rituel par tour, même s'il n'est ni fidèle ni magicien.

Fétiche sacré (1) : Si elle accueille un fidèle, l'unité de l'Incarné gagne cinq points de foi supplémentaires à chaque tour.

Marque du prédateur (1) : Lorsqu'elle effectue une charge, l'unité de l'Incarné est toujours considérée comme ayant une Puissance supérieure
à celle de l'unité assaillie.

Runes ancestrales (2) : L'Incarné acquiert la compétence « Insensible ». Lorsqu'une unité comprenant un Insensible est la cible d'un miracle, d'un sortilège, d'une communion ou d'un rituel, le joueur décide si elle est affectée ou pas.

Talisman du scribe (3) : L'Incarné acquiert une communion de Valeur 3, une communion de Valeur 2 et une communion de Valeur 1.

GRIMOIRE

Rage sanguinaire
Voie : Murmures.
Élément : Eau.
Valeur : 1
Mana : 5
Difficulté : 6
Cible : Unité
Durée : Tour
Les combattants auxquels sont attribués un marqueur « Point de dégât » disposent d'un dé supplémentaire sur leurs tests d'Attaque.

Esprit de la meute
Voie : Murmures
Élément : Eau
Valeur : 1
Mana : 5
Difficulté : 4
Cible : Unité
Durée : Instantanée L'unité ciblée est vaillante.

Entrave
Voie : Murmures.
Élément : Eau
Valeur : 1
Mana : 5
Difficulté : 5
Cible : Unité ennemie
Durée : Tour
Les combattants de l'unité ciblée relancent leurs succès sur leurs tests d'Attaque une fois de plus.

Murmure des douleurs
Voie : Murmures.
Élément : Eau.
Valeur : 1
Mana : 5
Difficulté : 6
Cible : Unité
Durée : Tour
Les combattants de l'unité ciblée bénéficient de la compétence « Acharné ». Lorsqu'ils perdent leur dernier point de vie, ils ne sont pas immédiatement éliminés. Ils ne sont retirés du champ de bataille qu'à la fi n de la phase en cours.

Purification
Voie : Murmures.
Élément : Eau.
Valeur : 1
Mana : 3
Difficulté : 4
Cible : Unité
Durée : Instantanée
Le joueur décide du coût en mana du rituel. Le nombre de blessures qu'il pourra enlever à l'unité ciblée dépend du nombre de manas investies pour lancer le rituel (hors mana dépensée pour l'obtention de dés supplémentaires)
Le joueur pourra enlever 1 blessure à l'unité ciblée pour 2 manas investies.

Rite du croc sanglant
Voie : Murmures.
Élément : Eau.
Valeur : 2
Mana : 10
Difficulté : 7
Cible : Unité
Durée : Tour
Les combattants de l'unité ciblée ajoutent leur Attaque à leur Force lors des tests de Force au corps à corps.

Course tempête
Voie : Murmures.
Élément : Eau
Valeur : 2
Mana : 10
Difficulté : 7
Cible : Unité
Durée : Tour
Les combattants de l'unité ciblée bénéficient de la compétence Bond. Ils ignorent les obstacles et les unités lorsqu'ils se déplacent.
Les combattants dotés de Bond se déplacent en ignorant les obstacles et les figurines d'une hauteur inférieure ou égale à 10 cm.

Appel du sang
Voie : Murmures.
Élément : Eau.
Valeur : 2
Mana : 10
Difficulté : 7
Cible : Unité
Durée : Tour
Les combattants de l'unité ciblée doublent leur Puissance.

Illusions trompeuses
Voie : Murmures.
Élément : Eau.
Valeur : 3
Mana : 15
Difficulté : 9
Cible : Unité
Durée : Tour
Les combattants de l'unité ciblée ne sont touchés que lorsqu'ils sont pris pour cible par des Tirs. Les ne tirs peuvent donner lieu à des dés supplémentaires.

Colère de Mnémosyne
Voie : Murmures.
Élément : Eau
Valeur : 3
Mana : 15
Difficulté : 9
Cible : Unité
Durée : Instantanée
Les combattants de l'unité ciblée subissent chacun un test de Force dont la valeur d'action est égale à 8.

LITANIE

Appel d'Ékynox
Culte: Yllia
Aspect : Création
Valeur : 3
Foi : 15
Difficulté : 9
Cible : Incarné
Durée : Tour
L'incarné devient l'avatar d'Ékynox. Il regagne tous ses points de vie et dispose dorénavant d'un dé de plus pour résoudre ses tests d'Attaque au corps à corps et à distance. Ce dé n'est pas un dé supplémentaire et peut faire l'objet de relances. Cette communion est sans effet sur un Incarné qui est déjà l'avatar d'un dieu.

Armée de la destinée
Culte: Yllia
Aspect : Création
Valeur : 1
Foi : 4
Difficulté : 5
Cible : Unité
Durée : Instantanée
Un immortel de l'unité éliminé (sauf Incarné) revient en jeu et en formation. S'il ne peut pas revenir en formation ou que son unité a été anéantie, cette communion est sans effet.

Baiser de la louve
Culte: Yllia
Aspect : Création
Valeur : 1
Foi : 5
Difficulté : 5
Cible : Unité
Durée : Fin de la partie
Les combattants de l'unité ciblée acquièrent la

compétence « Régénération ». Le joueur jette un dé pour chaque point de dégât infligé aux combattants capables de régénérer au sein de son unité, avant le retrait des pertes. Chaque 5 ou 6 annule un point de dégât.

Condamnation du chasseur

Culte: Yllia
Aspect : Destruction
Valeur : 2
Foi : 10
Difficulté : 7
Cible : Les compagnies ennemies
Durée : Tour
Le résultat à obtenir sur les tests de Force réalisés contre les unités ennemies est lu une colonne plus à droite sur le tableau universel de résolution.

Crinière ardente

Culte: Yllia
Aspect : Destruction
Valeur : 2
Foi : 10
Difficulté : 7
Cible : Unité
Durée : Tour
Lorsque l'unité suscite un test de Courage, celui-ci ne peut réussir que sur 6.

Invocation d'animæs sylvestres

Culte: Yllia
Aspect : Création
Valeur : 2
Foi : 10
Difficulté : 7
Cible : Spécial
Durée : Tour
Le fidèle invoque une unité de six animæs sylvestres.

Murmure des douleurs

***Culte** : Yllia.*
***Aspect**: Création.*
***Valeur** : 1*
***Foi** : 5*
***Difficulté** : 6*
***Cible** : Unité*
***Durée** : Tour*
Les combattants de l'unité ciblée bénéficient de la compétence « Acharné ». Lorsqu'ils perdent leur dernier point de vie, ils ne sont pas immédiatement éliminés. Ils ne sont retirés du champ de bataille qu'à la fi n de la phase en cours

Pleine lune

Culte: Yllia
Aspect : Destruction
Valeur : 3
Foi : 10
Difficulté : 9
Cible : Compagnie
Durée : Tour
Le résultat à obtenir sur tous les tests de caractéristiques réalisés avec la compagnie est lu une colonne plus à droite sur le tableau universel de résolution.

Prix du sang

Culte: Yllia
Aspect : Création
Valeur : 1
Foi : 3
Difficulté : 5
Cible : Unité
Durée : Instantané
Le joueur décide du coût points de foi de la litanie. Le nombre de blessures qu'il pourra enlever à l'unité ciblée dépend du nombre de points de foi investis pour lancer la litanie (hors points de foi dépensée pour l'obtention de dés supplémentaires)
Le joueur pourra enlever 1 blessure à l'unité ciblée pour 2 points de foi investis.

Psyché divine

Culte: Yllia
Aspect : Destruction
Valeur : 1
Foi : 5
Difficulté : 5
Cible : Unité
Durée : Tour
Le fidèle choisit une caractéristique d'un combattant standard de l'unité ciblée, hormis la Ferveur ou le Pouvoir. L'unité dans laquelle il est bénéficie de la même valeur dans la caractéristique choisie.

Rage aveugle
Culte: Yllia
Aspect : Destruction
Valeur : 1
Foi : 5
Difficulté : 5
Cible : Unité
Durée : Tour
Les combattants de l'unité ciblée acquièrent la compétence « Furie guerrière ». Les échecs obtenus sur les tests d'Attaque des combattants dotés de Furie guerrière sont relancés une fois de plus.

Aide de Worg
***Culte** : Yllia*
***Aspect** : Création*
***Valeur** : 2*
***Foi** : 8*
***Difficulté** : 6*
***Cible** : Spécial*
***Durée** : Spécial*

L'Incarné invoque un Worg de sa compagnie qui a été éliminée. il est activé immédiatement après l'unité de l'Incarné. Il est retirée du champ de bataille à la fin de la phase d'intendance.

LES MEUTES

Lors de la composition de son armée le joueur peut affilier tout ou partie de son armée à une faction en en payant le coût par combattant.
Un joueur doit affilier au moins 2000 PA de son armée avant de pouvoir affilier une autre partie de son armée à une autre faction.
Il ne peut pas y avoir plus de deux factions différentes dans une même armée.
Tous les combattants d'une même unité doivent être affiliés à la même faction.
Les capacités « solo » sont réservées aux Incarnés (sauf mention contraire). Le joueur doit également en payer le cout lors de la constitution de son armée.

LA ROUE DES SONGES.

Meute / Chasseur (5PA): Une fois par tour, les unités affiliées à la meute de la roue des songes et se trouvant à 30 cm ou moins du commandeur lisent leurs tests d'attaque au corps à corps ou de défense une colonne à droite.

Solo / Mnémosyne (10 PA): Cette capacité doit être attribuée à un Incarné magicien. Son score de pouvoir est augmenté de 1.

Solo / Virtuose (10 PA): L'incarné magicien peut échanger un élément qu'il maitrise contre un autre élément sauf Lumière ou Ténèbres.

LE CHÊNE ROUGE

Meute/Bénédiction de la nature (5PA): Les unités du Chêne rouge bénéficie de +2 en FOR ou +2 en RES pour toute la partie. Ce choix est à faire avant le jet d'autorité.

Meute / Chasse sacrée (5 PA): Une unité bannière ne possédant pas la compétence éclaireur peut être affiliée à la Chasse sacrée. L'unité possède la compétence éclaireur.

Solo / Gardien sauvage (10 PA): Cette capacité solo ne peut être attribuée qu'à un Incarné fidèle. Il peut lancer 2 dés de plus pour chaque test de FOI.

Solo/ Masque de Gandhar / (10 PA): Le score de peur de l'Incarné est augmenté de 2.

LE SENTIER D'OPALE.

Meute / Sang des Worgs (5PA): Les combattants de l'unité dispose de 2 points supplémentaires en défense.

Meute / Engeance de la dévastation (5PA): l'unité du Sentier d'opale bénéficie de la compétence Acharné.

Solo / Murmure des meurtriers (10 PA): Seul un Incarné mystique peut bénéficier de cette capacité solo. Les combattants de son unité ne lui bloquent plus ses lignes de vue lorsqu'il souhaite réaliser une action mystique.

LE TRÔNE DES ÉTOILES.

Meute / Domination (5 PA): L'unité affiliée au Trône des étoiles peut utiliser gratuitement la tactique annulation. Cette utilisation ne compte pas dans la limitation de la tactique. Dans un même tour de jeu, jusqu'à deux unités peuvent utiliser la tactique annulation, par le biais d'un coût en points de tactique ou de l'affiliation.

Solo / Férocité (10 PA): L'Incarné affilié au Trône des étoiles bénéficie de la compétence implacable.

Solo / Volonté de fer (10 PA): L'Incarné affilié au Trône des étoiles gagne 2 point en AUT.

LES COLLINES DU CRÉPUSCULE.

Meute / Loup d'Avagdu (0PA): L'effectif maximum des unités d'infanterie de rang 1 et 2 est augmenté de 2 et celui des infanteries de rang 3 est augmenté de 1.

Meut / Guérilla (5 PA): Les unités affiliées aux collines du crépuscule peuvent utiliser la tactique marche forcée gratuitement

Solo / Cercle meurtri (10 PA): L'incarné acquiert la compétence furie guerrière.

LES MISES À JOUR

23/08/2015:
ajout de deux artéfacts pour Killyox
Iris, Asgargh etKillyox peuvent former des unités à eux seuls.

27/08/2015:
Modification du profil des arbalétriers. 3 en DEF et 2 dés pour le tir.

LES MISES À JOUR

23/08/2015:
ajout de deux artéfacts pour Killyox
Iris, Asgargh etKillyox peuvent former des unités
à eux seuls.