L'ÂGE DU RAG'NAROK

CONFRONTATION®

TEMPLE

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 compagnie (cf. Annexes).
Une fois que le joueur a choisi ses unités, il peut en déterminer l'effectif et la composition. Une unité peut compter un Incarné au maximum.
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.

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 , créature , machine de guerre ou titan) et sur le Rang, indiqué entre parenthèses, de l'unité.
Une bannière qui comporte les cinq 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.

Infanterie * (!)
Infanterie */**
Infanterie */**/***
Cavalerie **/***
Infanterie */** Cavalerie ***
Infanterie ***
Machine de guerre

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

LES UNITÉS

Dans cette section, les unités de la baronnie d'Achéron sont passées en revue. Chacune y est décrite sous son intitulé. Quelques paragraphes présentent son historique et ses tactiques de jeu, 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.

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 standard, double (le cas échéant) 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 ».

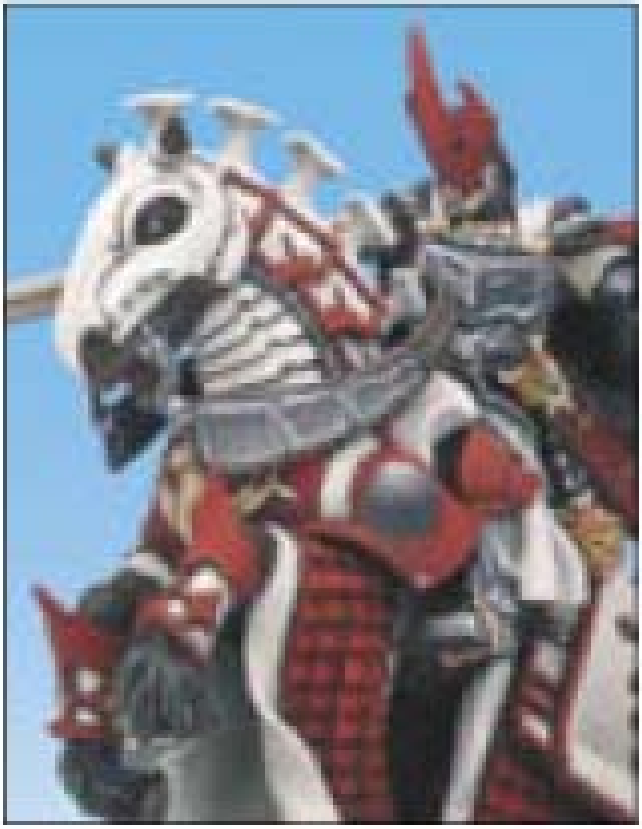
TABLEAU « COÛT D'UNE UNITÉ »

- **Effectifs standard et maximum :** Pour chaque type d'unité, un tableau indique la valeur en PA 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 PA de chaque combattant éventuellement ajouté à l'effectif standard.

DON DU GRIFFON:

Le joueur griffon peut activer, une fois par tour, deux unités à la suite.

THURBARD.



FORMATION D'UNE UNITÉ.

Thurbard (infanterie) peut intégrer n'importe quelle unité de templiers ou de gardes prétoriens.
Thurbard (cavalerie) peut intégrer n'importe quelle unité de cavaliers de la rédemption.

RECRUTEMENT.

Thurbard (infanterie) : 290.
Résurrection/Duel (infanterie) : 5 points d'Élixir.
Thurbard (cavalerie) : 420 P.A.
Résurrection/Duel (cavalerie) : 9 points d'Élixir.

COMPÉTENCES.

Hypérien : Une unité comprenant au moins un hypérien réussit automatiquement ses tests de Courage. En outre, son Courage est considéré comme de la Peur par les autres combattants effrayants.

Stratège (Thubard à cheval): Les tests d'Autorité de Thurbard sont résolus en lançant un dé supplémentaire. Le joueur retient le meilleur.

Coup de maître (Thubard à pied): Si au moins un des membres de l'unité ne s'est pas déplacé lors de son activation, le combattant ajoute son Attaque à sa Force lors des tests de Force réalisés au corps à corps.

ATTRIBUTS

Thurbard dispose de 3 point pour acheter ses artefacts.

Sceau du Temple (1) : jusqu'à deux choix de l'ordre des bannières peuvent être remplacées par des templiers. Ils acquièrent également la compétence instinct de survie.

Sceau du patriarche (1) : Le Mouvement de l'unité de Thurbard est augmenté de 5.

EXPLOIT : ÉDIT DIVIN

Le joueur dépense 1 point d'Élixir. Jusqu'à la fi n du tour, les tests de Courage ou d'Autorité de Thurbard, ainsi que ceux des combattants bénéficiant de son commandement, sont résolus en jetant un autre dé supplémentaire.

SERED.

FORMATION D'UNE UNITÉ.

Sered peut intégrer n'importe quelle unité de templier.

RECRUTEMENT.

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

COMPÉTENCES.

Furie guerrière : Les échecs obtenus sur les tests d'Attaque au corps à corps de Sered sont relancés une fois de plus.

ATTRIBUTS.

Sered dispose de 2 points pour acheter ses artefacts et ses communions.
Sered est un fidèle du culte de Merin maîtrisant les aspects de la création et de la destruction.
Emblème de la félicité (1) : Sered a conservé l'artefact offert par les anges de Lumière et l'on peut voir parfois leur silhouette flotter au-dessus du commandeur. Cet artefact lui confère la compétence « Insensible ». Lorsqu'une unité comprenant Sered est la cible d'un miracle, d'un sortilège, d'une communion ou d'un rituel, le joueur qui contrôle cet Incarné décide si elle est affectée ou pas.
Pilier de sévérité (1) : Sered a reçu le marteau de Zélios des mains d'Aerth, qui l'avait retrouvé près de Luonercus. Ainsi armé, il doit venger la mémoire de Zélios, l'inspirateur des travaux de Dirz. Sered peut relancer une fois de plus ses échecs sur les tests de Force au corps à corps.
Sceau du Temple (1) : jusqu'à deux choix de l'ordre des bannières peuvent être remplacées par des templiers. Ils acquièrent également la compétence instinct de survie.

EXPLOIT: EDIT DIVIN.

Le joueur dépense 1 point d'Élixir. Jusqu'à la fin du tour, les tests de Courage ou d'Autorité de Sered, ainsi que ceux des combattants bénéficiant de son commandement, sont résolus en jetant un autre dé supplémentaire.

ARKHOS.

FORMATION D'UNE UNITÉ.

Arkhos peut intégrer n'importe quelle unité de templier.

RECRUTEMENT.

Arkhos: 230 P.A.
Résurrection/Duel : 5 points d'Élixir.

COMPÉTENCES.

Furie guerrière : Les échecs obtenus sur les tests d'Attaque au corps à corps d'Arkhos sont relancés une fois de plus.

ATTRIBUTS.

Arkhos dispose de 2 points pour acheter ses artefacts
Sceau du Temple (1) : jusqu'à deux choix de l'ordre des bannières peuvent être remplacées par des templiers. Ils acquièrent également la compétence instinct de survie.

EXPLOIT: EDIT DIVIN.

Le joueur dépense 1 point d'Élixir lors d'un test effectué par Arkhos. Pour ce test, le Courage d'Arkhos s'ajoute à la valeur d'action.

TARKHYN.

EXPLOIT: EDIT DIVIN.

Le joueur dépense 1 point d'Élixir. Jusqu'à la fin du tour, les tests de Courage ou d'Autorité de Tarkhyn, ainsi que ceux des combattants bénéficiant de son commandement, sont résolus en jetant un autre dé supplémentaire.

FORMATION D'UNE UNITÉ.

Tarkhyn peut intégrer n'importe quelle unité d'infanterie.

RECRUTEMENT.

Tarkhyn: 250 P.A.
Résurrection/Duel : 5 points d'Élixir.

COMPÉTENCES.

Furie guerrière : Les échecs obtenus sur les tests d'Attaque au corps à corps d'Arkhos sont relancés une fois de plus.

ATTRIBUTS.

Tarkhyn dispose de 2 point pour acheter ses artefacts et rituels. Tarkhyn est un magicien de théurgie maîtrisant les Éléments du Feu et de la Lumière.

Sceau du Temple (1) : jusqu'à deux choix de l'ordre des bannières peuvent être remplacées par des templiers. Ils acquièrent également la compétence instinct de survie.

CARDINAL AERTH

FORMATION D'UNE UNITÉ.

Cardinal Aerth à pied peuit rejoindre n'importe quelle unité d'infanterie de l'armée du griffon.
Cardinal Aerth à cheval peut rejoindre une unité de cavalerie du Griffon.

RECRUTEMENT DE L'INCARNÉ.

Cardinal Aerth (cavalerie lourde): 520 PA
Résurrection / duel: 12
Cardinal Aerth (infanterie): 430 PA
Résurrection / Duel: 9

COMPÉTENCES.

Hypérien : Une unité comprenant au moins un hypérien réussit automatiquement ses tests de Courage . En outre, son Courage est considéré comme de la Peur par les autres combattants effrayants.
Stratège : Les tests d'Autorité des stratèges sont résolus en lançant un dé supplémentaire. Le joueur retient le meilleur.

ATTRIBUTS.

Cardinal Aerth est fidèle du culte de Mérin. Il maitrise les aspects de la création, de la destruction et de l'altération.
Il dispose de 3 points pour acheter ses artéfacts et ses litanies.

Le jugement d'Aerth (1): Aerth bénéficie de la compétence tir instinctif et peut cibler un incarné adverse sans avoir à dépenser de point d'Elixir.

L'armure d'Arcavius (1): la réserve de points de foi de l'unité d'Aerth est augmentée de 7.

EXPLOIT: EDIT DIVIN.

Le joueur dépense 1 point d'Élixir. Jusqu'à la fin du tour, les tests de Courage ou d'Autorité d'Aerth, ainsi que ceux des combattants bénéficiant de son commandement, sont résolus en jetant un autre dé supplémentaire.

Aerth à cheval
15
5
9
9
5
8
2
7
8
1
9
6

ABEL

« Avec moi, tout le monde se bat. Le premier qui flanche, c'est moi qui m'en occupe. »

Incarnation

Abel fait partie des légions de serviteurs anonymes qui œuvrent pour la gloire de l'Akkylannie. Pourtant, sa dévotion et son ardeur en font un soldat à part, un exemple pour tous les lanciers et un combattant formidable, sans pitié pour les ennemis de l'Empire.

Abel passa son enfance dans un petit village. Il y reçut une éducation stricte : les prêtres lui enseignèrent le respect de Merin et la nécessité de combattre les ennemis du Dieu Unique. Il apprit également à quel point les Akkylanniens étaient chanceux de vivre dans un empire aussi moderne.

Abel, convaincu et impatient de servir son dieu, fut heureux de rejoindre les rangs des lanciers. Il voulait plus que tout montrer sa reconnaissance pour les bienfaits de la vie akkylannienne dont il profitait.

Mais au lieu des glorieuses batailles qu'il espérait, Abel n'eut droit qu'à de longues séances d'entraînement et à d'interminables sermons. À plusieurs reprises, le jeune homme fut sanctionné pour son impétuosité. Bientôt, sa déception et sa frustration se transformèrent en froide colère.

Après ses classes, Abel fut envoyé au front, dans le désert du Syharhalna. Sa compagnie devait livrer contre le Scorpion une bataille capitale, particulièrement dangereuse. Abel ne doutait pas d'avoir été envoyé là parce que ses supérieurs voulaient sa perte. Il fulminait. Pendant le voyage, il se jura de survivre, pour servir Merin et pour se venger.

Au combat, la compagnie d'Abel accomplit de nombreux faits d'armes. Les troupes du Scorpion cédaient du terrain petit à petit, et Abel emportait les lanciers qui l'accompagnaient toujours plus en avant. Un sentiment de plénitude l'envahissait à chaque fois qu'il sentait le sang chaud de ses ennemis gicler sur son visage. Il se laissa emporter par ce sentiment et pourchassa des clones en déroute. Le reste de la compagnie ne suivit pas et l'unité d'Abel se retrouva seule face à une horde de clones. L'unité fut taillée en pièces ; Abel et les survivants furent capturés.

Abel et ses compagnons d'infortune furent transférés dans un laboratoire perdu dans le désert. Dans les souterrains de pierre et d'acier, ses hommes étaient soumis à d'horribles expériences mêlant technologie et pouvoirs mystiques. Rongé par le remords, tourmenté par les hurlements de douleur qui parvenaient jusqu'à sa cellule, Abel appelait la mort de ses vœux. Désespéré, il commença à prier Merin. C'est à cet instant qu'il trouva dans sa foi la force de survivre.

Puis ce fut son tour d'être emmené dans les profondeurs du laboratoire pour servir de cobaye. Des clones l'attachèrent sur une table et un omnimancien syhar entra. Lorsqu'il sentit le mana de Ténèbres affluer, Abel fut submergé par cette colère qui grondait en lui depuis toujours. La rage décuplait ses forces : il brisa ses chaînes et bondit sur ses geôliers. Les clones succombèrent rapidement devant la fureur du jeune homme. Abel se tourna alors vers l'omnimancien terrorisé. Méthodiquement, impitoyablement, il attacha le Syhar sur la table d'opération et le tortura avec ses propres instruments.

Une fois sa colère apaisée, Abel sortit de la salle d'expériences et libéra ses hommes. Sur son chemin, il massacrait les clones avec les instruments de l'omnimancien. Lorsque tous les survivants de son unité furent libres, il les mena vers la surface. Les rescapés traversèrent le désert et atteignirent enfin le campement de la compagnie.

De retour parmi les siens, Abel fut célébré en héros par les hommes de troupe. Il fut cependant sanctionné par les officiers : il avait désobéi aux ordres lors de la bataille et était responsable de la capture de son unité. Toutefois, son acte de bravoure et son retour providentiel lui valurent de ne pas être exécuté. Après quelques semaines dans un cachot, il fut réintégré dans son unité et repartit au combat.

Tout semblait rentrer dans l'ordre, mais Abel avait changé : dans la fureur de la bataille, il était devenu insensible à la douleur. D'autre part, il était maintenant sujet à de terrifiants accès de colère, qui le rendaient capable de fendre en deux les adversaires les plus robustes. Bien qu'il ne soit plus meneur, les lanciers le suivaient et lui obéissaient naturellement. Il attribua ces dons à la grâce de Merin et se rassura de savoir que le Dieu Igné approuvait sa conduite. Abel n'hésitait plus désormais à protester lorsque ses supérieurs lui donnaient des ordres qu'il jugeait stupides. Il finissait à chaque fois au cachot, mais cela ne le gênait pas. Merin veillait sur lui.

Au terme de sa conscription, Abel décida de rester dans l'armée impériale. Son tempérament et ses tourments passés le poussaient à dédier sa vie au combat. Il servit donc l'Empire sur tous les fronts, luttant aux quatre coins d'Aarklash contre presque tous les peuples du continent. Au fil des années, il vit certains de ses compagnons d'armes mourir, d'autres vieillir et quitter l'armée. Mais curieusement, lui ne vieillissait pas. Peu enclin à faire confiance aux officiers, il décida de cacher cet étrange don. De toute façon, le crâne rasé et le visage marqué par les blessures et les batailles, il était difficile d'apprécier son âge. Il se servit de ses accès de colère pour être régulièrement muté. Personne ne le côtoyait plus assez longtemps pour remarquer quoi que ce soit.

Ce pouvoir surnaturel inquiétait Abel, qui se réfugiait de plus en plus dans l'adoration de Merin et la fureur du combat. Lorsque sa compagnie eut à protéger un temple de pèlerins contre des hordes d'orques, Abel trouva l'occasion de concilier ces deux obsessions. En infériorité numérique, les lanciers et les templiers durent se replier dans le temple lui-même. Abel frappait de toutes ses forces, tant et si bien qu'il brisa son épée en tuant un orque. Désarmé, il chercha une arme du regard. Ses yeux tombèrent sur la relique du temple : une épée qui avait appartenu à un prêtre de Merin, peut-être à Arcavius lui-même. Persuadé d'être le champion du Dieu Igné, Abel s'empara de l'épée et reprit le combat. Les orques étaient sur le point de gagner. À l'idée de voir le temple profané et les pèlerins massacrés, Abel sombra dans une colère comme il n'en avait jamais connu. Il sentit alors la puissance divine affluer en lui. Les Akkylanniens à ses côtés prirent cela pour une manifestation du Dieu Igné. Leur foi, canalisée par l'épée, permit à Abel de déchaîner la puissance de Merin sur les orques. Après la bataille, il conserva l'épée et la baptisa « Châtiment ».

Aujourd'hui, Abel s'efforce de rester anonyme. Il souhaite n'être qu'un simple serviteur de Merin parmi tant d'autres. Toutefois, ses pouvoirs et sa colère l'ont fait remarquer, et Abel accepte désormais de prendre parfois le commandement pour la gloire de Merin. Peu importe que l'empereur et le pape aient changé. Peu importe que le Temple et l'Inquisition se soient battus. L'empire d'Akkylannie est toujours debout, et Abel est là pour le servir. Gare à quiconque se mettra en travers de sa route !

Tactique

Protégé par son bouclier et son armure de plates, Abel est capable de résister très longtemps aux assauts ennemis. Il est parfait pour seconder un Commandeur de Rang 2, mener l'assaut ou tenir un objectif. Abel donne peu de PE à l'ennemi lorsqu'il est éliminé par un Incarné, il peut donc être sacrifié sans remords. Et après tout, il aime être en première ligne !

Équipé de Châtiment, il augmente la longévité de toute son unité et lui assure de survivre aux pires combats.

Formation d'une unité

Abel peut intégrer n'importe quelle unité de lanciers. Il n'en remplace pas un lancier, mais s'ajoute à l'effectif déjà présent. Son coût est ajouté à celui de l'unité.

Abel n'est associé à aucune faction du Griffon. Lancier de l'armée impériale, il est susceptible de servir sur tous les fronts, sous toutes les bannières. Peu importe les ordres, ce qui compte, c'est de se battre !

Recrutement de l'Incarné

Abel : 160 P.A.
Résurrection/Duel : 3 points d'Élixir.

Attributs

Abel dispose de 1 point pour acheter ses artefacts.

Châtiment (1) : Lorsqu'il est équipé de cet artefact, Abel est un fidèle du culte de Merin doté de 4 en Ferveur. Il peut appeler le miracle « Soins divins » juste avant la résolution d'un test de Force à l'encontre de son unité. L'unité acquiert « Soins » pour le test de Force qui s'ensuit. Le joueur peut sauver un ou plusieurs membres de son unité au moment où ils viennent de subir un test de Force. Il adresse pour cela à haute et intelligible voix une prière au dieu tutélaire de son armée. Il jette un dé pour chaque point de dégâts infligé aux combattants de l'unité. Chaque ou annule un point de dégât. Ce miracle coûte 5 points de foi.

Exploit : Aura du tourment

Pour 1 point d'Élixir, les échecs obtenus sur les tests de Force d'Abel peuvent être relancés une fois de plus jusqu'à la fin du tour. Cet exploit ne peut être utilisé qu'une fois par tour.

SEVERIAN

« Tu t'crois fort ? J'vais t'montrer c'que c'est qu'un vrai dur... »

Incarnation

Severian fait partie de ces hommes ordinaires au destin extraordinaire. Il est la preuve vibrante que la Lumière peut éclairer le cœur de tous les hommes pour en faire des héros. Severian ne se considère pourtant pas comme tel. Il ne fait que son devoir, celui de faire justice au nom de Merin.

Severian est né et a vécu la majeure partie de sa vie à Denda-Cartho. Pauvre, il se détourna très tôt de Merin pour s'investir dans la contrebande entre l'Akkylannie et Alahan. Il devint vite une figure de la ville basse de Denda-Cartho. Costaud, fort en gueule, il terrifiait les autres marauds et tournait en ridicule les représentants de l'autorité. Pourtant, quelque chose en lui le dégoûtait, mais il ne voyait aucun moyen de sortir de ce cercle vicieux. Merin lui offrit le salut, par l'intermédiaire des magistrats impériaux. Lors de son arrestation, Severian perdit un œil en plus de la liberté. Le jugement fut sévère : il passerait les trente prochaines années de sa vie au bagne.

En prison, il devint le meneur des prisonniers et eut la vie aussi belle qu'elle pouvait l'être. Pourtant, la captivité lui était insupportable. Lorsqu'un templier lui proposa de rejoindre les légionnaires du repentir, il accepta aussitôt.

Avec d'autres prisonniers de Denda-Cartho, Severian voyagea jusqu'au Syharhalna. Dans la cité de Djaran, il fut formé au maniement des armes et dut apprendre à lire dans le ***Codex de Merin***. Rapidement, il s'imposa comme un meneur compétent et un soldat efficace. À plusieurs reprises, cependant, il tenta de s'évader et blessa même certains des templiers qui le gardaient. La règle du temple exigeait qu'il soit exécuté, mais ses qualités de meneur d'homme et de combattant lui valurent de survivre.

Envoyé en première ligne, Severian se battit du mieux qu'il put, mais le Rag'narok n'avait rien à voir avec un combat d'auberge. Il vit les templiers en action : courageux, fanatiques, fous furieux. Les prouesses de ses geôliers furent une révélation pour lui. Il comprit que tout ce qu'on lui avait dit sur Merin était vrai : les pouvoirs qu'il accordait à ses fidèles, la noblesse de la mission de l'Empire, l'impérieuse nécessité de mourir pour cette mission.

Après cela, Severian ne chercha plus à s'enfuir. Il restait une forte tête, refusant l'autorité et les ordres, mais il était désormais un fidèle serviteur de Merin. Il comprenait désormais que la cause de Merin ne consistait pas simplement à faire régner la loi de l'empire d'Akkylannie partout sur Aarklash. Il s'agissait de construire une Nouvelle Création plus juste où tous seraient heureux.

Lors d'une bataille à Kaïber, le commandant templier qui menait la compagnie de Severian avait toutes les peines à conserver son sang-froid face aux hordes de morts-vivants. Lorsque les magiciens d'Achéron usèrent des Ténèbres pour terrifier les templiers, le moral du commandant s'effondra. Les ordres qu'il donnait étaient incohérents et il n'avait plus aucune ardeur au combat, à tel point qu'il en brisa son épée. Severian réalisa que la compagnie était certaine de se faire tailler en pièces avec un tel commandant. Il traversa le champ de bataille pour parvenir jusqu'à lui et tenta de lui redonner courage. En vain. Il l'assomma alors d'un coup de poing, releva l'étendard et prit le commandement de la compagnie.

Après la victoire, Severian fut arrêté et mené devant l'état-major de Kaïber. Là, il plaida sa cause avec ferveur. Il parla de courage, d'honneur et de vertu. Dans son regard brillait une étrange lumière. Avant la fin de son discours, Severian s'était incarné, et les généraux de la Lumière étaient convaincus de la justesse de ses actes. Il fut aussitôt nommé templier et reçut une épée et une armure dignes de son nouveau rang. Il tint cependant à conserver l'épée brisée du commandant templier, pour ne jamais oublier son devoir. La force de son engagement était telle que l'épée s'illumina un instant. Tous les témoins prirent cela pour une manifestation de la Lumière. Guidé par ses idéaux et désireux de mettre derrière lui sa vie de criminel, Severian baptisa cette épée « Justicière ». Pragmatique, il accepta tout de même l'épée que lui offrait le Temple et développa un style flamboyant de combat à deux armes.

Après quelques mois, le charisme et l'entêtement de Severian lui permirent d'être nommé commandant à son tour. Malheureusement, ses qualités n'avaient d'égales que l'énervement qu'il provoquait chez ses supérieurs, et il était régulièrement muté d'un Temple à l'autre. C'est ainsi qu'il se retrouva au Temple du Sud au début de la danse du Scorpion. Il se battit dans les dunes d'Ivoire et dans le défilé des Pleureuses. Alors que les troupes de Razheem filaient vers l'ouest, il fut nommé volontaire d'office par Sered pour les poursuivre. Severian savait qu'il devait cet « honneur » autant à ses capacités qu'à sa grande gueule. Il accepta cette responsabilité de bonne grâce et mena sa compagnie au secours des nains de Tir-Nâ-Bor.

À Ogh-Hen-Kir, Severian lutta contre les molochs et les clones. Il refusait de laisser les habitants de la ville en pâture aux bêtes alchimiques des Syhars. Pourtant, la défaite était inéluctable, et il dut se résoudre à abandonner la cité pour prévenir l'empire d'Akkylannie. Il mena un assaut désespéré sur le port et parvint à embarquer avec ses hommes.

En Akkylannie, le templier trouva son pays et sa ville natale dévastés par les Dévoreurs de Shurat. Fou furieux, il engagea l'ennemi aussi souvent qu'il le put tout en se rapprochant d'Arcavia. Il arriva à la capitale juste à temps pour assister à la mort de l'empereur Octave IX. Il porta son message à Proteüs puis repartit au combat, participant à la reprise de Denda-Cartho et au débarquement d'Ogh-Hen-Kir.

Pourtant, sa colère était loin d'être apaisée. Il voulait en découdre avec les Dévoreurs qui avaient profané sa ville natale. Tandis que toutes les institutions akkylanniennes étaient réorganisées, Severian demanda sa mutation au Temple du Nord, face à Caer Laen. Comme il avait été de tous les combats lors de la danse du Scorpion, Thurbard accepta de lui donner une nouvelle chance, tout en le prévenant qu'aucun excès ne serait toléré. Severian accepta cette situation. Il voulait venger sa ville natale.

Severian et sa compagnie séjournent désormais au Temple du Nord. Ils font face aux Wolfens et aux Dévoreurs, et luttent chaque jour dans les marais au sud de Caer Laen. La colère de Severian s'est un peu apaisée, mais les ravages subis par l'Akkylannie sont toujours frais dans sa mémoire. Son talent est tel que Thurbard le conserve dans ses rangs, malgré les écarts de conduite dont il s'est déjà rendu coupable. Tant qu'il n'essaie pas de l'assommer…

Stratégie

Severian est un excellent combattant ; ses deux armes lui confèrent une force de frappe supérieure, et les pouvoirs de Justicière sont particulièrement efficaces. Selon ceux qui sont sélectionnés lors de la constitution des compagnies, Severian touche presque toujours ses adversaires ou leur inflige des dégâts considérables. Quoi qu'il en soit, c'est un combattant très dangereux, surtout contre les réguliers adverses !

Formation d'une unité

Severian peut intégrer n'importe quelle unité de templiers. Il n'en remplace pas un combattant mais s'ajoute à l'effectif. Son coût est ajouté à celui de l'unité.

Recrutement de l'Incarné

Severian : 210 P.A.
Résurrection/Duel : 4 points d'Élixir.
Furie guerrière : Les échecs obtenus sur les tests d'Attaque au corps à corps de Severian sont relancés une fois de plus.

Attributs

Severian dispose de 2 points pour acheter ses artefacts et les pouvoirs de Justicière.

Justicière/Bras de la justice (1) : Severian bénéficie d'une relance supplémentaire sur ses tests d'Attaque au corps à corps.
Justicière/Loi du thallion (1) : Severian dispose de la compétence « Contre-attaque ». Il gagne un dé de combat pour chaque échec obtenu par son adversaire lors d'un test d'Attaque au corps à corps à son encontre. S'il n'a pas été éliminé, il utilise ses dés une fois les attaques adverses résolues comme si l'unité était activée.
Justicière/Sainte colère (1) : Severian peut recourir à Furie guerrière pour relancer les échecs obtenus sur des dés supplémentaires.

Exploit : Moment de bravoure

Le joueur dépense 1 point d'Élixir lors d'un test de Severian. Pour ce test, le Courage de Severian s'ajoute à la valeur d'action.

KYRUS

« N'essaye pas de tuer le messager... »

Incarnation

Kyrus est un templier atypique, au caractère sombre et à la fureur meurtrière. La fonction de messager du Temple va comme un gant à ce solitaire. Il ne faut cependant pas s'imaginer que le templier affectionne le subterfuge et la ruse : Kyrus est avant tout un guerrier, qui ne se révèle qu'au cœur du combat, parmi les cris de douleur des hérétiques !

Colérique depuis sa plus tendre enfance, les années ne lui permirent jamais de s'assagir. Cela devint un problème récurrent, tant pour ses parents que pour les conscrits locaux : Kyrus n'était pas seulement colérique, il était également costaud. Pendant sa conscription, il fut un soldat turbulent, quoique compétent. Face à la fureur et aux excès de zèle de Kyrus, son instructeur parvint à la conclusion que ce trouble-fête ne trouverait sa place que dans l'Ordre du Temple.

Lorsqu'il rencontra les templiers, austères et sûrs d'eux-mêmes, Kyrus fut si impressionné qu'il se conduisit avec un calme exceptionnel. Cela convainquit l'instructeur de l'armée impériale, qui insista auprès des templiers pour qu'ils acceptent Kyrus parmi eux. Celui-ci fut ainsi admis dans l'Ordre et commença le pénible entraînement des frères templiers.

Il s'acquitta de cette tâche avec bonne volonté, car sa colère avait enfin trouvé un moyen de s'exprimer. Parmi les templiers, les accès de fureur étaient même perçus comme une marque de ferveur, ce qui combla Kyrus et l'incita à s'impliquer dans la fraternité de l'Ordre. Il put ainsi restreindre ses colères aux seuls moments du combat où elle était autorisée. Elles n'en étaient que plus violentes. Au quotidien, en revanche, Kyrus devenait maître de lui-même, presque renfermé et taciturne. Il inquiétait un peu ses frères d'armes, mais le Temple n'était pas exempt de repris de justice et d'aventuriers ; Kyrus finit par s'intégrer.

Pourtant, le feu qui brûlait dans son âme ne s'était pas éteint : les braises couvaient toujours. Lors d'une bataille particulièrement violente dans le protectorat du Nord, le templier déchaîna la colère qu'il retenait en lui depuis toutes ces années. Les Drunes avaient enfoncé les positions du Temple, et l'unité de Kyrus était en difficulté. Pire, si elle cédait, les fortifications du Temple seraient envahies par une marée de cannibales. Le templier dut trouver en lui la force de repousser les assaillants. Il laissa éclater sa colère, à tel point que sa furie guerrière éclipsa celle de ses frères d'armes. Il frappa les Drunes si fort qu'il en brisa sa lame. Sans s'en soucier, il ramassa le fléau d'un Drune pour continuer à se battre. Il brisait les crânes de ses adversaires en hurlant. Il se sentait possédé par une transe mystique, une colère divine qu'il attribua à Merin. Il ne reconnaissait plus ses amis de ses ennemis et massacrait les uns comme les autres. Bientôt, il se battait au sommet d'une montagne de cadavres, le corps couvert de blessures. En répandant ainsi la mort, il s'incarna et investit de son pouvoir le fléau qu'il tenait. Terrifiés, les Drunes survivants s'enfuirent. La satisfaction de Kyrus fut de courte durée : lorsqu'il se retourna vers les siens, il constata qu'il les effrayait tout autant. La honte fut telle que toutes ses forces le quittèrent, et Kyrus sombra dans l'inconscience.

À son réveil, il fut jugé par ses frères. Il avait remporté la bataille presque tout seul, mais il avait tué les siens. Il fut envisagé de le confier à la loge de Hod, mais le style de combat de Kyrus s'accordait mal avec la subtilité et la discrétion des frères de la loge. Kyrus devint donc un messager du Temple. Le jeune homme pourrait ainsi opérer seul sur les routes d'Aarklash et ne risquerait pas de blesser ses compagnons. Et gare à qui voudrait l'intercepter !

Au cours des mois qui suivirent, Kyrus exécuta avec zèle toutes les missions qu'on lui confiait. Il comprenait parfaitement que l'Ordre s'était montré clément. Avec le temps, la honte qu'il avait ressentie lors de son incarnation s'estompa. À l'abri du regard des autres templiers, Kyrus se laissa aller plusieurs

fois à sa fureur destructrice, trouvant une forme d'accomplissement mystique dans le massacre des ennemis du Temple. Et comme il arrivait toujours à bon port, les commandeurs du Temple n'avaient que faire des cadavres que semait Kyrus sur son chemin.

Lorsque la danse du Scorpion débuta, Kyrus fut largement mis à contribution par le Temple. Pendant toute l'année 1 004, il assura la communication entre les Temple du Sud et de l'Est, empruntant des canyons impraticables pour les chevaux. Pour le protéger des éclaireurs du Syharhalna, les commandeurs décidèrent d'intégrer Kyrus à une compagnie. À plusieurs reprises, la furie guerrière du messager causa la mort de frères d'armes. Toutefois, les survivants ne rapportèrent jamais ces incidents, conscients qu'ils auraient tous été tués sans la colère meurtrière de Kyrus.

Lorsque la situation se dégrada pour l'Ordre du Temple, Kyrus prit le contrôle de sa compagnie et mena une féroce guérilla contre les Syhars. S'il portait autrefois des messages, c'était désormais la mort qu'il délivrait. Il détruisit de nombreuses caravanes de ravitaillement, exécutant sommairement tous les prisonniers. Finalement, il attaqua une partie du convoi de Claudia Nessalith, qui fuyait après sa défaite au Temple de l'Est. Ainsi informé du retour d'Arkhos, il se joignit aux forces de ce dernier et participa à la fin du siège du Temple du Sud.

Après la fin de la danse du Scorpion et la Bataille des brasiers, Kyrus n'avait plus d'affectation. Son cas fut considéré par Arkhos, le dernier commandeur auquel il s'était rallié. La droiture du commandeur s'accommodait mal de la réputation trouble du messager. Kyrus le lui rendait bien : il ne supportait pas le ton hautain et le discours moralisateur d'Arkhos.

Heureusement pour Kyrus, Sered déclara à Arkhos qu'il manquait d'hommes solides pour mener des missions de reconnaissance dans les dunes d'Ivoire. Kyrus fut donc transféré au Temple du Sud et affecté aux missions les plus périlleuses.

Kyrus sait désormais que sa place n'est pas au Temple. Il n'a pourtant pas trouvé de meilleur refuge pour le terrible feu qui brûle en lui. Il déchaîne donc sa colère sur ses adversaires, se repaît de leur mort et de leurs défaites, et fait de son mieux pour épargner ses frères d'armes. Il sait que l'Ordre du Temple s'est montré très tolérant envers lui, et qu'un nouveau désastre ne lui sera pas pardonné. Tourmenté, solitaire, Kyrus reste pourtant un valeureux guerrier du Temple, un de ces héros dont la silhouette fait trembler de peur les adversaires de l'Akkylannie !

Stratégie

Kyrus est un formidable combattant, le candidat rêvé pour tenir un objectif contre vents et marées. Toutefois, il ne faut pas craindre de voir son unité décimée, car les combats que mènent Kyrus font des morts des deux côtés ! Pour tirer parti au mieux de ses qualités et de ses défauts, il faut l'engager dans les mêlées les plus désespérées, l'envoyer sur les objectifs les plus éloignés. Ce n'est que loin derrière les lignes ennemies que Kyrus donne le meilleur de lui-même !

Formation d'une unité

Kyrus peut intégrer n'importe quelle unité de templiers. Il n'en remplace pas un combattant mais s'ajoute à l'effectif. Son coût est ajouté à celui de l'unité.

Recrutement de l'Incarné

Kyrus : 195 P.A.

Résurrection/Duel : 4 points d'Élixir.

Brute épaisse : Chaque ou obtenu sur un test de Force au corps à corps de Kyrus donne droit à un dé supplémentaire.

Furie guerrière : Les échecs obtenus sur les tests d'Attaque au corps à corps de Kyrus sont relancés une fois de plus.

Attributs

Kyrus dispose de 1 point pour acheter ses artefacts, ou l'un ou l'autre des pouvoirs du Fléau fatal.

Fléau fatal/Colère suprême (1) : Une fois par activation, Kyrus peut utiliser les pouvoirs du Fléau fatal. Tous les combattants situés à 3 cm ou moins de Kyrus subissent un test de Force. La valeur d'action utilisée est la Force de Kyrus.

Fléau fatal/Soif de sang (1) : Kyrus acquiert la compétence « Implacable ». Après avoir effectué un assaut, Kyrus peut effectuer un nouveau combat s'il est au contact d'adversaires. Celui-ci ne bénéficie pas du bonus de charge. Cette compétence peut être utilisée une fois par tour.

Exploit : Aura du tourment

Pour 1 point d'Élixir, les échecs obtenus sur les tests de Force de Kyrus peuvent être relancés une fois de plus jusqu'à la fin du tour. Cet exploit ne peut être utilisé qu'une fois par tour.

TARKHYN

« Une bataille ne se gagne pas avec les armes, mais avec l'esprit. »

Incarnation

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

Fils d'un ambassadeur akkylannien et d'une elfe, régule de Lanever, il a été élevé en Alahan car son père y fut muté peu après sa naissance. Il vécut les premières années de sa vie à la cour de Kallienne. Curieux, il s'aventurait souvent dans des zones qui lui étaient interdites. Il rencontra ainsi un autre jeune garçon, le prince Gorgyn. Les deux enfants se lièrent d'amitié. Ils partageaient un certain idéalisme et une volonté farouche de lutter pour la Lumière.

Arrivé à l'âge adulte, Tarkhyn retourna en Akkylannie pour effectuer sa période de conscription. Après ses classes, le jeune homme fut affecté à la première croisade et se battit au côté des templiers. Encore jeune, Tarkhyn fut impressionné par la vaillance et l'érudition de ces soldats. Il fut également séduit par la tradition ésotérique du Temple. Au terme de sa conscription, il décida de rejoindre l'Ordre.

Le jeune homme supporta le terrible entraînement du Temple, motivé par l'instruction religieuse qu'il recevait après ses classes militaires. Il était remarquablement intelligent, et les templiers n'hésitaient pas à lui donner des responsabilités. Après quelques années, l'Ordre du Temple lui confia une loge et, alors qu'il entrait dans la force de l'âge, il fut reçu par le grand maître du Temple. Le commandeur de l'Ouest avait rejoint Merin quelques jours plus tôt. Tarkhyn entretenait de bons rapports avec les Bahrans et les Cynwälls ; il devint donc le nouveau commandeur du Temple de l'Ouest et traversa la moitié du continent pour s'installer à Icquor.

Lors de sa présentation officielle à la couronne d'Alahan, Tarkhyn retrouva son ami d'enfance. Gorgyn était désormais le roi d'Alahan, marié à Trys la Divine. Devenu un ambassadeur officieux, Tarkhyn discutait avec le roi de l'Alliance de Lumière et des implications mystiques de la guerre. Ces conversations lui donnèrent le goût de la magie. Bien qu'il fût incapable d'incanter des sortilèges, il commença à étudier les arts mystiques.

Lorsque Gorgyn était absent, Trys la Divine recevait le commandeur. Au fil des rencontres, Tarkhyn apprit à apprécier l'intelligence de la première dame du royaume. Elle-même n'était pas insensible à l'érudition du commandeur. Après quelques mois, c'est à elle que Tarkhyn rendait visite plus qu'à son ami d'enfance. Lors d'une promenade dans les jardins du palais, il avoua à Trys ses sentiments pour elle et devint, pour les années qui suivirent, son amant.

Trys la Divine avait toutes les qualités pour combler un homme. Tarkhyn lui vouait une adoration qui confinait à l'obsession. Pourtant, quelque chose le tracassait. À chaque rencontre, entre deux baisers, il tentait de percer à jour la véritable personnalité de Trys. Il lui posait des questions pièges, tentait de la troubler par des réactions inattendues. Il jouait un jeu dangereux, car cette liaison pouvait provoquer une guerre.

Finalement, interrogée sur ses relations avec une famille de barons, les Montvert, Trys la Divine comprit le jeu de Tarkhyn. Elle lui révéla alors la vérité : elle faisait partie des Chroniqueurs – mystiques érudits et historiens – et bien qu'attachée aux idéaux de la Lumière, ses responsabilités lui imposaient un certain détachement. Tarkhyn l'assaillit de questions, et Trys répondit à chacune d'entre elles. Ces connaissances occultes et leurs implications ésotériques éveillèrent la cons-

cience de Tarkhyn et provoquèrent son incarnation. Le commandeur acquit à cet instant une intelligence surhumaine. Il préféra mettre un terme à sa relation avec la reine, qui accepta de bonne grâce. Il ne révéla pas son statut de Chroniqueur cependant, car il était aussi coupable qu'elle.

Investi de cette nouvelle conscience, Tarkhyn s'enferma dans ses appartements et étudia. Il effectua des recoupements audacieux entre les religions, les formes de magie, les cultures. Il s'investit dans l'étude de l'incantation et devint capable, sans professeur, de recourir à la théurgie et à l'hermétisme. Il était assoiffé de connaissances : il étudia longuement l'histoire militaire et nourrit son obsession pour la stratégie.

Lorsque le Rag'narok débuta, Tarkhyn organisa une surveillance efficace des frontières barhanes et cynwälles. Il enseigna la magie à de nombreux frères sous ses ordres. Pour Tarkhyn, la guerre était une partie d'échecs. Il fit installer dans ses appartements une grande carte de la région, sur laquelle il représentait les batailles.

Lorsqu'il menait un conseil de guerre, il effrayait ses lieutenants par sa capacité à envisager mentalement toutes les situations. Mais les décisions de « l'Avisé » se révélaient toujours judicieuses.

Lorsque Achéron resserra l'étreinte des Ténèbres, Tarkhyn participa activement à la défense d'Alahan. Il se révéla capable de prévoir, dans une certaine mesure, l'endroit et le moment où s'ouvriraient les portails de Ténèbres. Il parvint même à porter plusieurs fois le combat jusque dans les Royaumes magiques.

Lorsque la menace des Ténèbres s'estompa, Proteüs informa à demi-mot Tarkhyn de son coup d'état. Plus tard, ce dernier fit jouer ses relations avec Gorgyn pour que le royaume d'Alahan soutienne la désignation du nouveau pape et du nouvel empereur. Constatant la réorganisation des institutions de l'empire d'Akkylannie, il décida de rénover le Temple de l'Ouest : la magie jouerait un rôle déterminant dans les futures batailles du Rag'narok.

Il apprit alors que Melkion le Flamboyant cherchait à rapprocher Alahan et l'Akkylannie. Il lui demanda de le rejoindre, et le mystique prit ses quartiers dans la commanderie d'Icquor.

Homme plusieurs fois déraciné, serviteur d'un pays bouleversé, Tarkhyn garde la tête froide. Il sait que sa présence en Icquor, à mi-chemin entre l'Akkylannie et Lanever, joue un rôle important dans l'Alliance de Lumière. De ses actes dépend la réputation de l'Akkylannie ; il se doit d'être irréprochable. Il soutient donc les Cynwälls et les Barhans à la moindre occasion, s'attachant à toujours conserver une image d'ensemble du Rag'narok. De terribles épreuves l'attendent, et son esprit sera sa meilleure arme…

Stratégie

Aux formidables capacités de combattant communes à tous les commandeurs du Temple, Tarkhyn ajoute la possibilité d'incanter des rituels. À la fois guerrier et magicien, il doit tirer parti de ces deux atouts sans jamais se tromper. Il utilise en priorité ses rituels pour frapper l'ennemi à distance ou modifier le cours de la bataille tout entière. Ce n'est que mis en danger par des adversaires trop proches qu'il engage la mêlée. En alternant ainsi le recours à la magie et aux armes, Tarkhyn ne cesse de surprendre son adversaire et, finalement, remporte la bataille !

Formation d'une unité

Tarkhyn peut intégrer n'importe quelle unité de templiers. Il n'en remplace pas un combattant mais s'ajoute à l'effectif. Son coût est ajouté à celui de l'unité.

Recrutement de l'Incarné

Tarkhyn : 250 P.A.
Résurrection/Duel : 5 points d'Élixir.
Furie guerrière : Les échecs obtenus sur les tests d'Attaque au corps à corps de Tarkhyn sont relancés une fois de plus.
Stratège : Les tests d'Autorité de Tarkhyn sont résolus en lançant un dé supplémentaire. Le joueur retient le meilleur.

Attributs

Tarkhyn dispose de 1 point pour acheter ses artefacts et rituels.

Tarkhyn est un magicien de théurgie maîtrisant les Éléments du Feu et de la Lumière.

Sceau du Temple (1) : Chaque commandeur templier dispose de son propre sceau, symbole de son autorité. Il l'utilise pour authentifier ses missives et ses ordres, notamment lorsqu'il faut lever une compagnie. Il lui permet de requérir l'aide d'un autre commandeur du Temple.

Lorsque Tarkhyn dispose de cet artefact, sa compagnie peut comporter une unité dont le Rang ne correspond pas à l'ordre des bannières.

Exploit : Édit divin

Le joueur dépense 1 point d'Élixir. Jusqu'à la fin du tour, les tests de Courage ou d'Autorité de Tarkhyn, ainsi que ceux des combattants bénéficiant de son commandement, sont résolus en jetant un autre dé supplémentaire.

MELKION

« Si tu te détournes de la Lumière, c'est le Feu qui te brûlera. »

Incarnation

Melkion le Flamboyant est un puissant magicien et un sage versé dans les secrets mystiques de la Création. Gardien d'un phénix sacré, c'est un ardent défenseur des idéaux de l'Akkylannie et de la Lumière. Il ne se contente pas d'étudier les grimoires, il part au combat, armé des sortilèges qu'il a appris tout au long de sa vie.

Dès le début de sa conscription, Melkion était intéressé, intrigué par les enseignements de Merin. Il s'inscrivit dans une université religieuse. Rapidement, il manifesta une affinité particulière avec le Feu, ainsi qu'un attrait certain pour la purification de la Création et les combats que devrait mener l'Empire à travers Aarklash. Il devint un magicien de la théurgie.

Au cours de ses longues études, Melkion ne se contenta pas d'apprendre à maîtriser le Feu. Comme cet Élément était très lié à la nature même de Merin et de ses anges, il s'instruisit en matière religieuse. Il acquit la conviction qu'incantation et divination étaient étroitement liées.

Puis vint le temps pour Melkion de servir l'Église, qui lui avait tant enseigné. Il rejoignit l'Inquisition, afin de mettre son savoir mystique au service de la cause de l'Empire. Il voyagea en Alahan et étudia les secrets de la Lumière ; il devint capable d'en invoquer la puissance et apprit des sortilèges d'hermétisme.

Ainsi armé, Melkion reprit son combat contre les Ténèbres. Toutefois, sa maîtrise de la Lumière lui conféra une nouvelle vision de la Création, d'Aarklash et de l'Empire. Pénétré des idéaux du Principe lumineux, il prit conscience de la brutalité de l'Inquisition et comprit qu'elle était pervertie. Il avait besoin d'une aide spirituelle supérieure. Il chercha dans les écrits saints et les grimoires de théurgie et conclut qu'il devait trouver un phénix sacré, semblable à celui qui avait guidé Arcavius quelques siècles auparavant.

Melkion partit pour l'archipel des Crocs de Feu. Il y découvrit un portail vers le Royaume du Feu. Melkion était conscient du danger, mais il s'y engouffra pour l'Empire et la Lumière. Dans le Royaume magique, Melkion affronta de nombreux périls : comètes enflammées, volcans magiques, créatures ignées. Certaines de ces créatures étaient amicales et lui indiquèrent où trouver un phénix. Melkion poursuivit sa route. Il trouva finalement le repaire d'un phénix, mais celui-ci était attaqué par des Ophidiens. Le phénix était gravement blessé.

Melkion se lança dans la bataille : sorts de Lumière, de Feu et passes d'armes se succédaient à un rythme effréné. À bout de forces, il puisa dans toutes ses connaissances et toute sa conviction pour continuer le combat. Plus mort que vif, il vit le phénix s'élever dans les cieux enflammés du Royaume magique. Il discerna alors, dans les flammes qui nimbaient l'oiseau sacré, les liens qui existent entre le Feu et la Lumière, entre la foi et le mana. En découvrant ces vérités mystiques, il s'incarna et trouva la force de mettre en déroute ses adversaires. Puis le phénix vint se poser sur son épaule ; de ce jour, il ne quitta plus Melkion.

De retour sur Aarklash, Melkion demanda à l'Inquisition l'autorisation de se retirer, puis il s'installa dans les Crocs de Feu. Là, il étudia les relations entre incantation et divination. Il approfondit également le lien qui l'unissait au phénix. Il discernait que sa rencontre avec lui n'était pas complètement fortuite : il était un élu de Merin et ce phénix en était le messager.

Melkion reprit son combat contre les Ténèbres. Gardien d'un phénix sacré, il était accepté dans toutes les compagnies akkylanniennes. Il lutta ainsi aux quatre coins d'Aarklash, tâchant

de protéger l'empire d'Akkylannie et de faire agir les Akkylanniens selon les principes de l'Alliance de Lumière. Il se sentait pourtant impuissant face à la brutalité de l'Inquisition et regrettait que l'Empire s'éloigne autant de la Lumière. Son désespoir culmina pendant la Croisade intérieure. Non seulement Melkion ne put rien faire contre l'avancée de Shurat, mais la mort d'Octave IX l'ébranla terriblement : en se sacrifiant, l'empereur fit naître un gigantesque phénix qui s'éleva au-dessus d'Arcavia. Au même moment, celui de Melkion fut pris d'un terrible malaise.

Pendant les mois qui suivirent, Melkion tenta de soigner son phénix et de porter secours aux Akkylanniens. Finalement, l'oiseau sacré lui envoya une vision, le visage de deux hommes perdus dans une grande cité. Melkion reconnut Arcavia ; il partit aussitôt pour la capitale. Il arriva quelques heures seulement avant Arkhos et Sered. Au milieu des combats, il retrouva un des hommes de sa vision, Antonin, et comprit que celui-ci portait l'Œil de Merin. Melkion encouragea le jeune homme à s'en servir. Ils purent ainsi retrouver Demetrius, porteur du Feu de Merin. Au milieu des incendies et des combats de la Bataille des brasiers, Melkion tenta d'apprendre aux deux hommes tout ce qu'ils devaient savoir pour assumer leur charge. Puis il les envoya vers la cathédrale d'Arcavius. Son phénix allait mieux et le magicien faisait confiance aux héros qui se trouvaient dans le grand temple.

Melkion se retira pour s'assurer de la guérison de son phénix. Il observa depuis sa retraite les changements qui s'opéraient en Akkylannie et il était heureux d'y avoir joué un rôle. Une fois le phénix remis, Melkion retourna à la capitale et obtint une audience auprès de l'empereur et du pape. Il s'entretint longuement avec eux. Fidèle à ses idées, il les convainquit de se rapprocher des autres peuples de la Lumière.

Lorsqu'il quitta Arcavia, Melkion décida de participer à ce rapprochement. Il partit en Alahan avec l'espoir d'y trouver un poste officiel en contact avec les institutions barhanes. Après quelques semaines, il fut contacté par le commandeur Tarkhyn, qui désirait faire plus de place aux arts mystiques dans les tactiques du Temple de l'Ouest. Connaissant les liens qui unissent le commandeur à la couronne d'Alahan, Melkion accepta et prit ses quartiers dans la forteresse d'Icquor.

Après toutes ces épreuves, Melkion est convaincu que la place des Akkylaniens est aux côtés de leurs alliés des Voies de la Lumière. Il est persuadé que ces derniers finiront par comprendre les enseignements de Merin et se rallieront au Dieu Unique. Heureux d'avoir pu participer à la renaissance de l'Akkylannie, il est plus que jamais déterminé à combattre ses ennemis. Il doit encore trouver sa place au sein du Temple, mais il n'a aucun doute en la matière, car tous les Akkylanniens sont liés par la même foi.

Stratégie

Melkion est un magicien hors pair qui a de bonnes capacités de combat grâce à son équipement. Ce serait pourtant un incroyable gâchis que de l'engluer dans d'interminables mêlées. Il est bien plus utile à l'écart des combats, là où il peut faire pleuvoir un déluge de Feu et de Lumière sur les ennemis du Temple. Ses capacités de combattants ne doivent être mises à contribution que si l'ennemi s'approche trop. Une unité accueillant Melkion est donc idéalement placée à proximité de fusiliers. De là, Melkion peut recourir à ses rituels tout en assurant une relative protection aux fusiliers.

Formation d'une unité

Melkion peut intégrer n'importe quelle unité d'infanterie. Il n'en remplace pas un combattant mais s'ajoute à l'effectif. Son coût est ajouté à celui de l'unité.

Recrutement de l'Incarné

Melkion : 235 P.A.
Résurrection/Duel : 5 points d'Élixir.
Focus : Les tests de Pouvoir de Melkion ont lieu avec autant de dés supplémentaires que son Pouvoir. Ces dés s'ajoutent aux autres dés supplémentaires dont ce test peut bénéficier.

Attributs

Melkion dispose de 2 points pour acheter ses artefacts, ses rituels et les pouvoirs du phénix sacré.

Melkion est un magicien de théurgie maîtrisant les Éléments du Feu et de la Lumière.

Phénix sacré/puissance mystique (1) : Melkion entretient une relation symbiotique avec son phénix sacré. Magique par essence, la créature élémentaire met sa puissance mystique au service du magicien. Cet artefact confère à Melkion un rituel de valeur 3.

Phénix sacré/ferveur mystique (1) : Comme lors de leur rencontre, Melkion peut lire dans les flammes du phénix des secrets liant l'incantation à la divination. Lorsqu'il est équipé de cet artefact, Melkion peut censurer les miracles avec ses points de mana.

Exploit : Édit divin

Le joueur dépense 1 point d'Élixir. Jusqu'à la fin du tour, Melkion acquiert Stratège. Les tests d'Autorité de Melkion sont résolus en lançant un dé supplémentaire. Le joueur retient le meilleur.

Quelques années plus tard, le commandeur Thurbard rendit visite à l'orphelinat. Il fut immédiatement séduit par Mirà, sans savoir pourquoi. Bien que timide et distante, la jeune fille avait un regard capable de brûler les âmes et une voix qui ne laissait aucune place à la contradiction. Le vieil homme emmena Mirà jusqu'au Temple du Nord et débuta son éducation.

Toutefois, Mirà résista à toute tentative de faire d'elle un bon parti. En revanche, les templiers de la forteresse la fascinaient et les batailles la passionnaient. D'abord préoccupé, Thurbard finit par admettre qu'il avait adopté un autre fils ; il laissa Mirà apprendre des templiers du Nord l'art du combat.

La jeune fille continuait d'assister à toutes les messes ; elle remplaça même le chapelain en plusieurs occasions. Lorsque son frère venait dans le nord, Mirà discutait aussi beaucoup avec lui. Elle appréciait chez Arkhos son sens de la justice et sa dévotion à Merin. Elle buvait littéralement les récits de son grand frère : les batailles menées au nom de Merin et les cérémonies à Arcavia.

Mirà était devenue une jeune femme lorsque Thurbard reçut pour mission de convoyer l'épée d'Arcavius depuis Arcavia jusqu'au Temple de l'Est pour aider la recherche du tombeau. Désireuse de participer à une opération militaire, Mirà persuada son père de la laisser l'accompagner. La jeune femme, ravie, voyagea en armes et en armure aux côtés de ses frères.

MIRÀ

« Merin m'a parlé ; vous devez me croire ! »

Incarnation

Mirà, que beaucoup connaissent sous le nom de Miséricorde, est l'un des héros akkylanniens les plus mystérieux. Dévouée corps et âme à Merin et à son peuple, son courage et sa foi lui ont permis de triompher seule des Ténèbres et de changer la face de l'Empire.

Mirà est née dans une famille d'Akkylanniens frappée par la misère. À peine née, elle fut abandonnée sur les marches d'une église. Recueillie par les sœurs, elle fut élevée dans le plus strict respect du ***Codex de Merin***. Très tôt, elle se consacra à la prière et chercha dans la foi l'amour qu'elle n'avait jamais eu. Elle voulait à tout prix trouver un sens à cette vie qui débutait si mal. Les prêtres cherchèrent un tuteur capable d'exalter la formidable ferveur de cette enfant. Cela attira l'attention de Proteüs, qui vint à la rencontre des prêtres. Ceux-ci lui racontèrent ce qu'ils savaient, et Proteüs prit en main le destin de Mirà, à l'insu de l'enfant.

Dès que l'épée fut remise à Thurbard, un sentiment étrange s'empara de Mirà. Durant tout le voyage, chaque nuit, elle entendit des voix, des cris. Chaque journée fut un supplice, car les murmures ne cessaient pas un seul instant : l'épée l'appelait. Merin lui parlait. Mirà n'avait plus peur. Elle comprit que l'Empire était en danger et prit conscience qu'elle seule pouvait le sauver ; mais il lui fallait pour cela s'emparer de l'épée.

Dans une transe mystique, Mirà s'approcha du coffre dans lequel reposait l'épée. Elle bouscula les templiers si fort qu'ils s'évanouirent. Même Thurbard n'eut pas la force de stopper sa fille. Lorsque Mirà empoigna l'épée, elle entendit le nom de l'arme : Hauteclaire. Mirà s'incarna à cet instant et prit son destin en main en même temps que l'épée. Presque absente, elle projeta une vague de feu qui mit à terre tous les templiers. Sous le choc de son éveil magique, toujours harcelée par les voix, Mirà prit la fuite.

Pendant de longues journées, elle erra sans but dans les canyons du Bran-Ô-Kor. Les voix s'étaient tues, mais la soif et la faim lui donnaient des hallucinations. À moitié consciente, elle combattit des orques, des monstres, puis l'homme que l'Inquisition avait envoyé à ses trousses : Saphon. Poursuivie, à bout de forces, elle se réfugia au Temple de l'Est.

Là, Mirà dut convaincre son frère de ne pas la dénoncer. Elle tenta de lui expliquer ce qu'elle avait vécu, mais Arkhos ne la croyait pas. Après quelques semaines, elle avait repris des forces et se sentait presque prête à affronter Thurbard. Pendant une patrouille, elle aperçut une lueur dans les canyons, comme un incendie. La nuit même, les voix étaient revenues.

Cette fois-ci, Mirà n'hésita pas et quitta le temple. Elle tenta de retrouver le canyon enflammé, mais elle se perdit. Elle rencontra des orques qui la prirent en affection et lui présentèrent leur shaman. Mirà mangea alors du shakar-ô-sar, une herbe rituelle. Lorsqu'elle quitta les orques, elle ne marchait plus sur Aarklash, mais dans le Pays du long soleil.

Dans ce Royaume magique, elle erra dans une réplique du Bran-Ô-Kor. Elle y combattit une ombre d'elle-même, dernier vestige de sa part humaine qui désirait une vie normale. Puis elle trouva le tombeau d'Arcavius. Elle y vit les derniers moments du prophète et son assassinat par Jen, le premier pape d'Akkylannie. Mirà comprit alors ce qui mettait en danger l'Empire : c'était l'Église. Cette prise de conscience déclencha sa seconde incarnation et son retour sur Aarklash.

Mirà fut retrouvée, gisant sur le sol, par les templiers d'Arkhos. Lorsqu'elle se réveilla, elle raconta sa vision à son frère. Les implications étaient telles que le commandeur fit appel à Proteüs. Le grand maître du Temple fit venir Mirà à Arcavia dans le plus grand secret et l'interrogea. Il la crut et se félicita de l'avoir aidée tout au long de sa vie. Porteuse de cette vérité subversive, voleuse de l'épée d'Arcavius, Mirà n'eut d'autre choix que de se cacher au sein de la loge de Hod, comme tant d'autres parias. Elle y prit pour nom « Miséricorde ».

Entre le moment où elle fut témoin du meurtre d'Arcavius et son intronisation dans la loge de Hod, Mirà a vécu de nombreuses batailles au côté de son frère. La cause du Temple lui apparaît aujourd'hui comme plus importante que jamais, car seul l'Ordre peut maintenir l'Akkylannie dans la Lumière. Dans son for intérieur, Mirà sait qu'elle est plus qu'une guerrière ou une fidèle. Ses visions font d'elle l'envoyée de Merin sur Aarklash. Elle n'en tire aucune gloire, juste la conscience que l'avenir de la Création repose sur ses épaules !

Stratégie

Mirà est un puissant combattant de corps à corps. Ses compétences de templier et son statut d'Incarnée lui permettent de se mesurer à la plupart des unités et d'affronter les créatures ou les Incarnés ennemis. Elle dispose en outre de pouvoirs de fidèle. Cela ne doit pas l'empêcher d'aller au combat : dotée de communions qui l'aideront à se battre, elle sera invincible.

Formation d'une unité

Mirà peut intégrer n'importe quelle unité de templiers. Elle n'en remplace pas un combattant mais s'ajoute à l'effectif. Son coût est ajouté à celui de l'unité.

Recrutement de l'Incarné

Mirà : 245 P.A.
Résurrection/Duel : 5 points d'Élixir.
Furie guerrière : Les échecs obtenus sur les tests d'Attaque au corps à corps de Mirà sont relancés une fois de plus.

Attributs

Mirà dispose de 2 points pour acheter ses artefacts, ses communions et les pouvoirs de Hauteclaire.

Mirà est une fidèle du culte de Merin. Elle maîtrise les aspects de l'altération et de la destruction.

Hauteclaire/Dessein divin (1) : La résurrection de Mirà coûte 2 points d'Élixir.
Hauteclaire/Feu de Merin (1) : La lame de Hauteclaire est enflammée. Mirà bénéficie d'une relance supplémentaire sur les échecs de ses tests de Force au corps à corps.
Hauteclaire/Justice de feu (2) : Hauteclaire déclenche une vague de flammes magiques. Lors de son activation, une fois par tour, Mirà peut infliger un test de Force dont la valeur d'action est égale à sa Ferveur à tous les combattants au contact de son unité.

Exploit : Édit divin

Le joueur dépense 1 point d'Élixir. Jusqu'à la fin du tour, Mirà acquiert Stratège. Ses tests d'Autorité sont résolus en lançant un dé supplémentaire. Le joueur retient le meilleur.

FUSILIER

« Premier rang, genou en terre ! Premier et deuxième rang, en joue ! Troisième et quatrième rang, rechargez ! Pour la plus grande gloire de Merin, feu ! »

– Ritournelle militaire.

Soldats de métier longuement entraînés, les fusiliers démontrent quotidiennement la toute-puissance du dieu igné. Ils sont équipés d'un puissant fusil akkylannien, et c'est bien tout ce dont ils ont besoin. Leurs salves sont d'une précision, d'une puissance et d'une efficacité telles qu'ils n'ont besoin ni de lourdes armures, ni d'encombrantes armes de contact.

STRATÉGIE

Au combat, les fusiliers affaiblissent l'adversaire avant qu'il ait le temps d'arriver au corps à corps et achèvent ceux qui tentent d'échapper aux mêlées. Les Commandeurs les plus audacieux les déploient en première ligne, pour une précision maximale et pour qu'ils servent d'appât. Il est cependant plus sage de les laisser en arrière, de préférence sur une hauteur pour avoir les meilleures lignes de vue possibles.

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Catégorie : Infanterie (Rang 1).
Effectif : 8 à 12.
Équipement : Fusil.
Combattants spéciaux : Aucun.

COÛT D'UNE UNITÉ DE FUSILIERS

Composition	Effectif standard (1)	Effectif maximum (2)	Combattant supplémentaire
Standard	375	550	+ 50

(1) : 8 fusiliers. (2) : 12 fusiliers.

LANCIER

« Tiens ta lance bien droite, soldat, et le seul moyen pour ton ennemi de se rapprocher, ce sera de s'empaler dessus… »
– Conseil de Thurbard à un lancier.

La plupart des lanciers sont des conscrits qui ont choisi de continuer à servir l'Akkylannie après leur conscription. Les autres sont d'anciens criminels à qui le Temple a offert une chance de se réformer. Les premiers subissent un nouvel entraînement, les autres doivent s'en remettre à ce qu'ils ont appris en tant que marauds. L'armée remet à ces combattants expérimentés une nouvelle arme, la lance. Grâce à elle, les lanciers sèment la mort chez l'ennemi en restant hors de portée.

STRATÉGIE

Grâce à leur arme d'allonge, les lanciers peuvent tenir à distance des adversaires dangereux pour les autres troupes de Rang 1. Ils accompagnent donc les unités d'élite et les soutiennent au cœur des combats les plus terribles : en s'alignant correctement, les lanciers du second rang peuvent frapper les adversaires de ceux du premier. Déployés à effectif maximal, ils peuvent même menacer sérieusement les élites adverses. Ce sont des soldats de métier !

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Catégorie : Infanterie (Rang 1).
Effectif : 8 à 15.
Équipement : Armure lourde, lance, pavois.
Combattants spéciaux : Aumônier, musicien et porte-étendard.
Lance : Un combattant doté d'une lance peut attaquer les adversaires à son contact ou situés à moins de 3 cm.

COÛT D'UNE UNITÉ DE LANCIERS

Composition	Effectif standard (1)	Effectif maximum (2)	Combattant supplémentaire
Standard	400	750	+ 50
1 combattant spécial	425	775	+ 50
2 combattants spéciaux	450	800	+ 50
3 combattants spéciaux	475	825	+ 50

(1) : 8 lanciers dont 0 à 1 porte-étendard, 0 à 1 musicien et 0 à 1 combattant mystique.
(2) : 15 lanciers dont 0 à 1 porte-étendard, 0 à 1 musicien et 0 à 1 combattant mystique.

COMBATTANTS SPÉCIAUX

Aumônier (Foi 4) : L'aumônier peut appeler le miracle « Soins divins » avant la résolution d'un test de Force à l'encontre de son unité. L'unité acquiert « Soins » pour le test de Force qui s'ensuit. Le joueur peut sauver un ou plusieurs membres de son unité au moment où ils viennent de subir un test de Force. Il adresse pour cela à haute et intelligible voix une prière au dieu tutélaire de son armée. Il jette un dé pour chaque point de dégâts infligé aux combattants de l'unité. Chaque « 5 » ou « 6 » annule un point de dégâts. Ce miracle coûte 5 points de foi.

Musicien : L'unité du musicien, si elle est en formation compacte, peut utiliser la tactique « Tortue ». Le résultat à obtenir sur les tests d'Attaque à l'encontre des combattants de celle-ci est lu une colonne plus à gauche sur le tableau de résolution universel.

Porte-étendard : Tous les combattants de l'unité bénéficient d'un bonus de 2 points à leur Courage.

* DEMON HUNTER *

CHASSEUR DE DÉMONS

« S'ils réussissent leur mission, je suis content. S'ils se font massacrer, je suis content aussi… »

– Un templier anonyme.

Les chasseurs de démons sont des agents de l'Inquisition, entraînés à poursuivre les créatures des Royaumes de Ténèbres. D'ordinaire, ils parcourent l'Akkylannie à la recherche de ces monstres.

Le nouvel empereur et le nouveau pape ont décidé que le Temple et l'Inquisition devaient désormais collaborer. En outre, le Temple a besoin d'unités d'éclaireurs pour prévoir les mouvements ennemis et frapper derrière la ligne de front. Les chasseurs de démons sont donc déployés au sein des compagnies du Temple. Malheureusement, les vieilles rancœurs ont la vie dure, et la collaboration n'est pas toujours facile…

STRATÉGIE

La force des chasseurs de démons tient à leur capacité à se déployer n'importe où sur le champ de bataille. Il ne faut cependant pas en abuser : trop loin de leur armée pour être aidés, les chasseurs de démons risquent d'être submergés par l'ennemi. Ce sacrifice peut cependant être envisagé s'ils ont déjà éliminé une troupe particulièrement gênante et éloignée : machine de guerre, tireurs, etc. Les chasseurs peuvent également être déployés au milieu du champ de bataille pour servir d'appât et reculer tout en tirant sur l'adversaire.

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Catégorie : Infanterie (Rang 2).
Effectif : 6.
Équipement : Épée et pistolet.
Combattants spéciaux : Aucun.

COÛT D'UNE UNITÉ DE CHASSEURS DE DÉMONS

Composition	Effectif standard (1)
Standard	300

(1) : 6 chasseurs de démons.

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.

TEMPLIER

« Au Temple, nous sommes tous frères. Nous n'abandonnons personne. »

– Sévérian à de jeunes frères.

Les templiers sont des Akkylanniens si fervents qu'ils ont décidé de porter la parole de Merin partout sur Aarklash. Moines, pèlerins et soldats, ces hommes ont conscience que sans justice, la foi n'est rien. Au combat, ils s'embrasent d'une colère divine qui ne laisse aucun doute sur leur ferveur. Habités par cette furie et dotés d'un équipement de qualité, les templiers sont de formidables guerriers.

STRATÉGIE

Les templiers sont une troupe de choc. Ils servent à briser l'ennemi là où il se croit fort. Un Commandeur habile les garde en réserve pour frapper au bon endroit. Une fois engagés, les templiers n'arrêtent de se battre que lorsque leur ennemi est éliminé. Ils sont particulièrement efficaces contre les adversaires qui savent se défendre mais sont peu protégés. Toutefois, même contre ceux qui portent des armures lourdes, les templiers sont capables de triompher !

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Catégorie : Infanterie (Rang 2).
Effectif : 6 à 9.
Équipement : Armure lourde, épée, pavois.
Combattants spéciaux : Chapelain, musicien et porte-étendard.

COMPÉTENCES

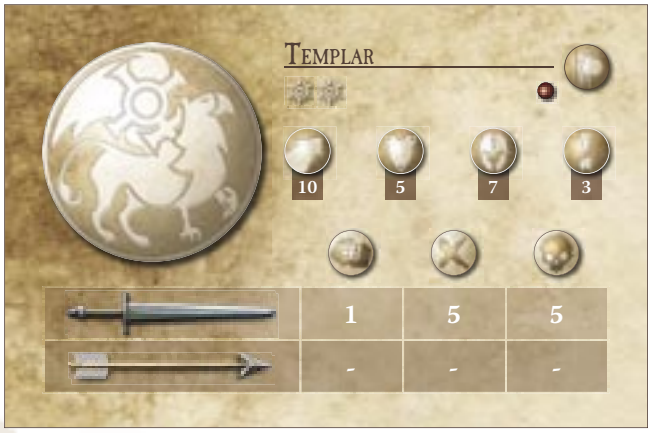
Furie guerrière : Les échecs obtenus sur les tests d'Attaque au corps à corps des combattants dotés de Furie guerrière sont relancés une fois de plus.

COMBATTANTS SPÉCIAUX

Chapelain (Foi 4) : Le chapelain peut appeler le miracle « Bras vengeur de Merin » lorsque l'unité doit résoudre un test de Force au corps à corps. Ce test bénéficie alors de l'effet « arme sacrée » : le résultat à obtenir est lu une colonne plus à droite sur le tableau de résolution universel. Ce miracle coûte 5 points de foi.

Musicien : L'unité du musicien peut utiliser la tactique « Vengeance ! ». Après un assaut, les combattants de l'unité du musicien au contact d'adversaires peuvent effectuer un nouveau combat (sans bonus de charge). Cette tactique peut être utilisée une fois par tour.

Porte-étendard : Tous les combattants de l'unité bénéficient d'un bonus de 2 points à leur Courage.



COÛT D'UNE UNITÉ DE TEMPLIERS

Composition	Effectif standard (1)	Effectif maximum (2)	Combattant supplémentaire
Standard	300	450	+ 50
1 combattant spécial	325	475	+ 50
2 combattants spéciaux	350	500	+ 50
3 combattants spéciaux	375	525	+ 50

(1) : 6 templiers dont 0 à 1 porte-étendard, 0 à 1 musicien et 0 à 1 combattant mystique.
(2) : 9 templiers dont 0 à 1 porte-étendard, 0 à 1 musicien et 0 à 1 combattant mystique.

CHASSEUR DE SORCIÈRE

COÛT D'UNE UNITÉ DE CHASSEURS DE SORCIÈRES.

Composition	Effectif Standard (1)	Combattant supplémentaire
Standard	375	+65

(1): 6 chasseurs de sorcières

COMPOSITION D'UNE UNITÉ.

Catégorie: infanterie rang 2
Effectif: 6
Equipement: pistolets bénis.
Combattant spéciaux: Aucun.

COMPÉTENCES.

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

BALLE IGNÉE.

Le chasseur de sorcières peut lancer le sortilège « Balle ignée » avant de résoudre un test de Force à distance . Celui-ci bénéficie alors de l'effet « arme sacrée ». Le résultat à obtenir sur le test est lu une colonne plus à droite sur la table de résolution. Ce sortilège coûte 5 points de mana.

EXECUTEUR

COMPOSITION D'UNE UNITÉ.

Catégorie: infanterie rang 3
Effectif: 4
Equipement: pistogun.
Combattant spéciaux: Aucun.

COMPÉTENCES.

Acharné : Lorsque le combattant perd son dernier point de vie il n'est pas immédiatement éliminé. Il n'est retiré du champ de bataille qu'à la fin de la phase en cours.

Assassin : Les résultats 5+, 6 et ceux lus dans la colonne défi sont interprétés comme des 4+ lors des tests de Force au corps à corps réalisés avec les combattants féroces.

COÛT D'UNE UNITÉ D'EXÉCUTEURS

Composition	Effectif Standard (1)	Combattant supplémentaire
Standard	375	+95

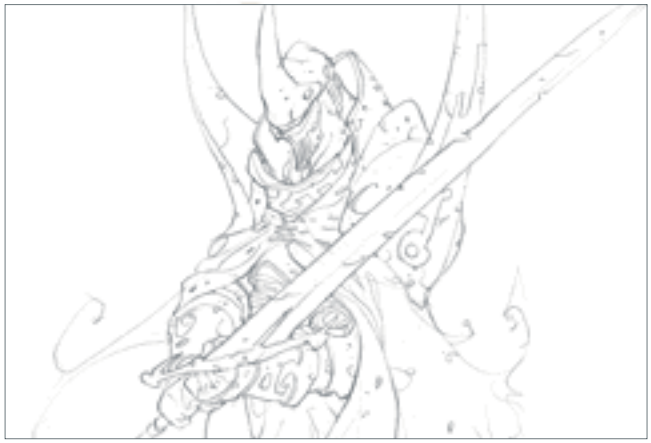
(1): 4 Exécuteurs.

✣ PRAETORIAN GUARD ✣

GARDE PRÉTORIEN

« Par le feu et par le fer. »

– Devise de la garde prétorienne.



Les gardes prétoriens sont les plus grands guerriers d'Akkylannie, sélectionnés parmi tous les corps d'armée. Peu nombreux, ils sont affectés à la protection des dignitaires de l'Empire, qu'il s'agisse de fonctionnaires, de prêtres ou de commandeurs du Temple. Surentraînés, dévoués corps et âme à Merin et à la Lumière, ils se battent avec une énergie presque surnaturelle. Leur conviction et leur courage sont tels qu'ils sont capables de faits d'armes rivalisant avec ceux des Incarnés.

STRATÉGIE

Sur le champ de bataille, les gardes prétoriens escortent l'unité du Commandeur. Si la bataille tourne mal, ils engagent les unités les plus dangereuses de l'ennemi. Si elle s'engage bien, le Commandeur les envoie parfois achever l'ennemi. Dans tous les cas, la cible des prétoriens doit être choisie avec soin : ces combattants sont trop précieux pour être gaspillés dans des mêlées où des lanciers auraient fait l'affaire. Ils engagent donc le plus souvent des combattants effrayants ou particulièrement résistants.

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Catégorie : Infanterie (Rang 3).

Effectif : 4 à 7.

Équipement : Armure lourde, épée à deux mains.

Combattants spéciaux : Exorciste, musicien et porte-étendard.

COMPÉTENCES

Coup de maître : Si au moins un des gardes prétoriens de l'unité ne s'est pas déplacé lors de son activation, tous ajoutent leur Attaque à leur Force pour les tests de Force au corps à corps.

Hypérien : Une unité comprenant au moins un garde prétorien réussit automatiquement ses tests de Courage. En outre, son Courage est considéré comme de la Peur par les autres combattants effrayants.

COMBATTANTS SPÉCIAUX

Exorciste (Foi 6) : L'exorciste peut appeler le miracle « Purge mystique » sur une unité ennemie engagée avec la sienne. L'unité désignée perd jusqu'à la phase d'intendance une compétence choisie par le joueur. Ce miracle coûte 5 points de foi.

Musicien : Lors dela consitution de la compagnie, l'unité peut acceuillir n'importe quel Incarné. En outre, elle peut utiliser la tactique « À la garde ! ». Une fois par tour, le joueur peut intervertir un combattant de l'unité avec l'Incarné.

Porte-étendard : Tous les combattants de l'unité bénéficient d'un bonus de 2 points à leur Courage.

COÛT D'UNE UNITÉ DE TEMPLIERS

Composition	Effectif standard (1)	Effectif maximum (2)	Combattant supplémentaire
Standard	300	550	+ 85
1 combattant spécial	325	575	+ 85
2 combattants spéciaux	350	600	+ 85
3 combattants spéciaux	375	625	+ 85

(1) : 4 gardes prétoriens dont 0 à 1 porte-étendard, 0 à 1 musicien et 0 à 1 combattant mystique.

(2) : 7 gardes prétoriens dont 0 à 1 porte-étendard, 0 à 1 musicien et 0 à combattant mystique.

THALLION DU GRIFFON

COMPOSITION D'UNE UNITÉ.

Catégorie: infanterie rang 3
Effectif: 4 à 6.
Equipement: pistolets bénis / sabre.
Combattant spéciaux: Aucun.

COMPÉTENCES.

Eclaireur: Une unité composée de combattants tous éclaireurs peuvent se déployer sur tout le champ de bataille. Tant qu'une unité éclaireur se trouve à plus de 20 cm de toute unité ennemie, l'unité éclaireur ne peut faire l'objet d'aucune action offensive.
Une unité d'éclaireur peut être prise pour cible par la compagnie adverse dès lors que:
-Une unité ennemie se trouve à 20 cm ou moins de l'éclaireur (une unité qui se trouvait à plus de 20 cm de l'éclaireur ne peut pas charger une unité d'éclaireur encore non révélée).
-qu'elle réalise une action mystique.
-qu'elle est prise pour cible par une action mystique amie.
-qu'elle entreprend une action offensive (tir, magie, foi, charge…)

Tir d'assaut : Lorsque l'unité a réussi sa charge, les combattants au contact des ennemis peuvent effectuer un tir de difficulté 0. Les pertes ennemies sont enlevées immédiatement. Si toute l'unité ennemie est éliminée, l'unité a droit à un mouvement de poussée. L'unité effectue ensuite son combat au corps à corps.

COÛT D'UNE UNITÉ DE THALLIONS

Composition	Effectif Standard (1)	Effectif Maximum (2)	Combattant supplémentaire
Standard	450	575	+115

(1): 4 Thallions.
(2): 6 Thallions.

Je suis parti des profils Varsym. J'ai enlevé 2 points en attaque pour les basculer en résistance (le griffon est résistant et moins bon attaquant qu'un elfe).
Le varsym coûte 95 PA pièce. Si on s'inspire de la figurine il faut ajouter du tir et là il faut payer le coût. J'ai rajouté 20 PA pour avoir des caractéristiques de tir.

CHEVALIER DE LA RÉDEMPTION

COMPOSITION D'UNE UNITÉ.

Catégorie: cavalerie lourde rang 3
Effectif: 3 à 5
Equipement: Armure lourde, lance de cavalerie.
Combattant spéciaux: Musicien et porte étendard.
Lance: Un combattant doté d'une lance peut attaquer les adversaires à son contact ou situés à moins de 3 cm.

COMBATTANTS SPÉCIAUX:

Musicien : L'unité du musicien, si elle est en formation compacte, peut utiliser la tactique « Piétinement ! ». Lorsqu'elle se déplace, l'unité peut ignorer une unité ennemie dont l'effectif est inférieur ou égal au sien.
Porte-étendard : Tous les combattants de l'unité bénéficient d'un bonus de 2 points à leur Courage.

COMPÉTENCES.

Furie guerrière : Les échecs obtenus sur les tests d'Attaque au corps à corps des combattants dotés de Furie guerrière sont relancés une fois de plus.
Hypérien : Une unité comprenant au moins un hypérien réussit automatiquement ses tests de Courage. En outre, son Courage est considéré comme de la Peur par les autres combattants effrayants.

COÛT D'UNE UNITÉ DE CHEVALIERS DE LA RÉDEMPTION.

Composition	Effectif Standard (1)	Effectif Standard (2)	Combattant supplémentaire
Standard	700	1125	+240
1 combattant spécial	725	1150	+245
2 combattants spéciaux	750	1175	+245

(1): 3 cavaliers de la rédemption dont 0 à 1 porte étendard et 0 à 1 musicien.
(2): 5 cavaliers dont 0 à 1 porte étendard et 0 à 1 musicien.

CANON

Ce canon est comme une femme : soignez-le, et vous vivrez heureux. Délaissez-le, et vous souffrirez mille morts… »
– Un officier artilleur anonyme.

Les canons sont certainement les meilleures pièces d'artillerie d'Aarklash. Puissants, robustes, précis, ils sont capables de détruire à peu près tout ce que l'homme peut construire. Ceux qui en ont la charge sont tous instruits en lettres et en mathématiques : utiliser ces engins de mort est une science, certains diraient presque un art…

STRATÉGIE

Un canon doit être placé le plus en retrait possible du champ de bataille, si possible sur une hauteur. Si les effectifs de la compagnie le permettent, il vaut mieux lui adjoindre une unité d'escorte, car il sera la première cible des éclaireurs adverses. Une fois la sécurité de l'artillerie assurée, il convient de choisir ses cibles judicieusement. Le canon est si puissant qu'il peut atteindre n'importe quelle cible sur le champ de bataille, même les plus éloignées. Il est donc conseillé de s'en servir pour neutraliser les combattants trop éloignés pour être atteints au corps à corps ou ceux trop résistants pour les autres combattants de la compagnie.

RÈGLES SPÉCIALES

- **Déplacement :** Le canon ne peut pas se déplacer. Les combattants de son unité peuvent malgré tout se déplacer autour de la machine – dans la limite de leur Mouvement.
- **Engagement :** Le canon ne représente aucune menace au contact. Il ne peut pas engager d'ennemis bien qu'il puisse être engagé. Les combattants qui se désengagent de lui ne sont pas éliminés.
- **Tir sur l'unité :** Le canon ne subit aucun point de dégât suite à une attaque à distance ou à un effet mystique tant qu'il reste au moins un servant dans son unité. Les points de dégât excédentaires sont ignorés.
- **Tir sur la machine de guerre :** Il est possible de prendre le canon comme cible spécifique d'une attaque à distance ou d'un effet mystique. Les points de dégât excédentaires sont ignorés.
- **Servants :** Les servants du canon sont les combattants dont le profil est nommé « Cannon ». Ils sont les seuls à pouvoir le déplacer. En outre, ils sont les seuls à pouvoir l'utiliser pour porter une attaque à distance.
- **Incarné :** Les Incarnés ne peuvent pas rejoindre une unité de canon.

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Catégorie : Machine de guerre.
Effectif : 4.
Équipement standard : Armure moyenne, canon, pistolet.
Combattants spéciaux : Aucun.

COMPÉTENCES

Tir perforant : Les tirs des canons peuvent éliminer plus d'ennemis qu'il n'y a de tireurs.

Artillerie fixe : Lorsqu'un tir est effectué à l'aide du canon, le joueur jette autant de dés que la valeur indiquée sur la carte « Cannon » multiplié par le nombre de servants.

COÛT D'UNE UNITÉ DE CANONS

Composition	Effectif standard (1)
Standard	350

(1) : 1 canon + 3 servants

GRIFFON

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

– Le Codex de Merin.

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

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

Bien que les griffons ne soient pas intelligents au sens où l'entendent les humains, leur instinct très développé et leurs perceptions magiques les placent à mi-chemin entre l'homme et l'animal.

STRATÉGIE

Chaque griffon est un allié précieux de l'Ordre du Temple. À lui seul, il vaut une unité entière et il est de taille à affronter les Incarnés adverses. Il peut donc être utilisé comme une fortification mobile, résistant comme un roc face aux assauts adverses. Sa rapidité et son endurance sont telles qu'il peut traverser le champ de bataille et capturer un objectif sans craindre les représailles ennemies. Le Commandeur audacieux saura donc s'en servir comme d'une cavalerie volante, frappant où il le désire pour briser les forces de son adversaire.

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Catégorie : Titan.
Effectif : 1.
Équipement : Aucun.
Combattants spéciaux : Aucun.

COMPÉTENCES

Inébranlable : Les adversaires ne bénéficient jamais du bonus de charge contre ce combattant. Toutefois, cette compétence est sans effet face aux combattants dotés de la compétence « Brutal ».

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.

CAPACITÉS TITANESQUES

Balayage : Le joueur désigne une unité ennemie au contact du griffon. Chaque combattant de cette unité subit un test de Force avec une valeur d'action de 6. Les combattants les plus proches du griffon sont éliminés en premier.

Charge en piqué : Le griffon effectue un assaut, qui est automatiquement une charge. Le griffon bénéfice alors de la compétence « Force en charge ». Il ajoute son Attaque à sa Force lors de ses tests de Force au corps à corps.

Rugissement : Chaque unité ennemie située à 15 cm ou moins du griffon est soumise à un test de Courage, dont la difficulté est égale à la Peur du griffon. En cas d'échec, l'unité est en déroute.

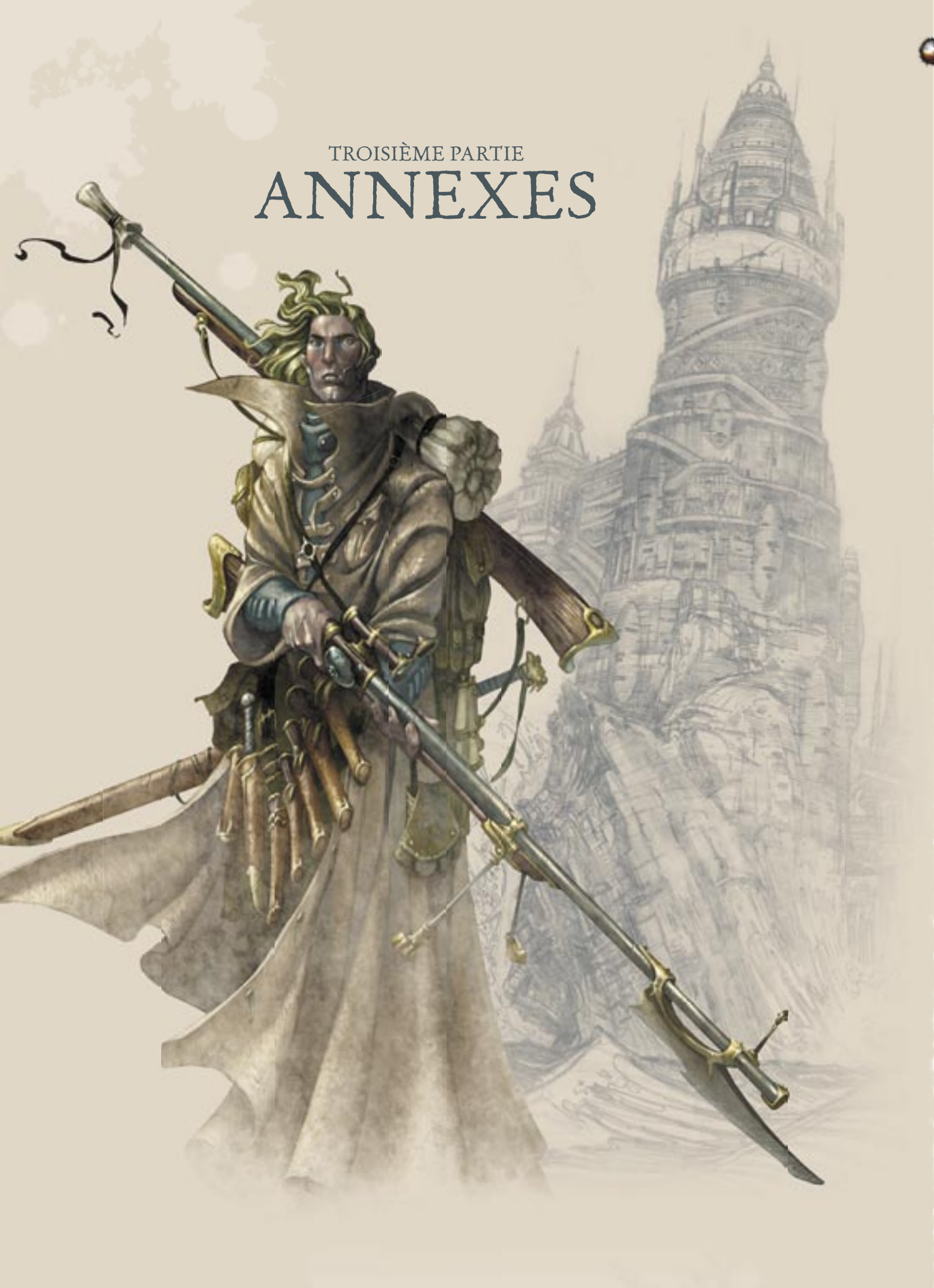
COÛT D'UNE UNITÉ DE GRIFFONS

Composition	Effectif standard (1)
Standard	550

(1) : 1 griffon.

TROISIÈME PARTIE

ANNEXES



CARNETS DE VOYAGE

Malgré sa jeunesse, l'empire d'Akkylannie a déjà amassé un vaste trésor mystique. Merin est prodigue en cadeaux et en miracles, et la foi qui anime les magiciens leur ont permis de formaliser de nombreux sortilèges. Les artefacts, les grimoires et les litanies de l'Akkylannie sont précieusement conservés dans les temples, les églises et les garnisons. Mais lorsque l'heure de la bataille approche, les Incarnés s'en emparent pour la gloire du Dieu Unique !

Les artefacts, rituels et communions peuvent être acquis par les Incarnés lors de la constitution des compagnies. Chaque Incarné dispose pour cela d'un nombre de points indiqué dans sa description. Les artefacts, rituels et communions de rang 3 sont uniques, ils ne peuvent être acquis que par un seul Incarné de la compagnie.

ARTEFACTS

« Le codex dans une main, l'épée dans l'autre. »

– Devise des chapelains du Temple.

Les artefacts sont des objets rituels ou militaires investis de la foi de leur propriétaire. Ils acquièrent tous une valeur sacrée aux yeux des Akkylanniens et sont l'objet de nombreuses attentions. Il n'est pas rare que ces artefacts jouent un rôle dans les cérémonies religieuses ou engendrent leur propre culte. Même au combat, ils conservent cette valeur, et les guerriers qui en sont les dépositaires sont prêts à donner leur vie pour éviter qu'ils ne tombent entre des mains ennemies. Cela est encore plus vrai pour les deux reliques du Temple : l'Armure suprême du Griffon et le *Codex d'Arcavius*.

La valeur de chaque artefact est indiquée entre parenthèses.

Armure suprême du Griffon (3) : ~~Les tests de Force réalisés à l'encontre de l'Incarné sont toujours des défis~~.

Cendres de Kelgar (2) : L'usage de Cendres de Kelgar est déclaré une fois par tour, à l'activation de l'unité du porteur. Le porteur lance avec succès le rituel « Colonne de feu », même s'il n'est pas magicien. Aucun point de mana n'est dépensé. Ce rituel ne peut donc pas être contrecarré.

Codex d'Arcavius (3) : L'Incarné acquiert une communion de valeur 1, une communion de valeur 2 et une communion de valeur 3.

Codex de Merin (1) : Si elle accueille un fidèle, l'unité de l'Incarné gagne 5 points de foi supplémentaires à chaque tour.

Croix du Griffon (1) : L'unité de l'Incarné bénéficie la compétence « Bravoure ». Les échecs obtenus sur les tests de Courage des combattants dotés de Bravoure sont relancés une fois de plus.

Encensoir de bataille (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.

Icône ardente (2) : L'unité de l'Incarné réussit automatiquement ses tests de Courage.

Pistolets consacrés (1) : Les tirs de l'Incarné bénéficient de l'effet « Arme sacrée ». Le résultat à obtenir sur les tests de Force infligés à distance est lu une colonne plus à droite sur la table de résolution.

Sceau impérial (1) : Les tests d'Autorité de l'Incarné sont résolus en lançant un dé supplémentaire. Le joueur retient le meilleur.

Sceptre de soumission (2) : Le Courage de l'unité du porteur devient de la Peur.

GRIMOIRE

« Supporteras-tu la Lumière de mon feu intérieur ? »

– Melkion.

Les rituels sont l'œuvre de moines dévoués corps et âme à la compréhension du Feu de Merin. Ce principe, à la fois destructeur et créateur, est l'outil idéal du Dieu Unique pour détruire la Création et en reconstruire une nouvelle. C'est également le feu intérieur de la foi, qui permet aux hommes de vaincre leurs peurs et de transmettre leur courage. Les sages du Temple étudient également la Lumière, car ils sont fiers d'appartenir aux Voies de la Lumière et sont convaincus que l'œuvre de Merin n'a d'autre but que la félicité de tous les mortels. Quel que soit l'Élément qu'ils utilisent, les templiers font pleuvoir le mana sur leurs ennemis pour les terrasser !

Pourtant, la maîtrise des Éléments n'est pas une fin en soi pour les érudits de l'ordre. La compréhension de la magie permet à ceux-ci d'appréhender la réalité ésotérique de la Création. Les magiciens du Temple partent à l'assaut des Royaumes magiques. Ils y rencontrent des créatures merveilleuses et des adversaires terribles. Et, qui sait, ils y trouveront peut-être un jour la demeure de Merin.

Boule de feu

Voie : Théurgie **Élément :** Feu
Valeur : 1. **Mana :** 10.
Difficulté : 5. **Cible :** Unité.
Durée : Instantané.

Les combattants de l'unité ciblée subissent chacun un test de Force avec une valeur d'action de 4. Les combattants les plus proches de l'Incarné sont éliminés en premier.

Brûlure de l'acier

Voie : Théurgie **Élément :** Feu
Valeur : 1. **Mana :** 10.
Difficulté : 5. **Cible :** Unité.
Durée : Tour.

Lorsqu'un combattant de l'unité ciblée effectue un test de Force, le résultat à obtenir est lu une colonne plus à droite sur le tableau de résolution universel.

Colonne de feu

Voie : Théurgie **Élément :** Feu
Valeur : 2. **Mana :** 15.
Difficulté : 7. **Cible :** Unité.
Durée : Instantané.

Les combattants de l'unité ciblée subissent chacun un test de Force avec une valeur d'action de 6. Les combattants les plus proches de l'Incarné sont éliminés en premier.

Conscience stratégique

Voie : Théurgie **Élément :** Lum.
Valeur : 1. **Mana :** 5.
Difficulté : 5. **Cible :** Incarné.
Durée : Spécial.

Si l'Autorité de l'Incarné est utilisée pour résoudre le test d'Autorité du tour suivant, le joueur jette un dé supplémentaire et conserve le meilleur pour ce test.

Feu purificateur

Voie : Théurgie **Élément :** Feu.
Valeur : 2. **Mana :** 15.
Difficulté : 7. **Cible :** Unité.
Durée : Instantané.

Les combattants de l'unité ciblée subissent chacun un test de Force avec une valeur d'action de 4. En outre, ils perdent le bénéfice de tout effet mystique. Les combattants les plus proches de l'Incarné sont éliminés en premier.

Lumière divine

Voie : Théurgie **Élément :** Lum
Valeur : 3. **Mana :** 20.
Difficulté : 9. **Cible :** Compagnie.
Durée : Tour.

Les combattants de la compagnie ciblée deviennent tous vaillants. Ils réussissent automatiquement tous leurs tests de Courage.

Météores

Voie : Théurgie **Élément :** Feu
Valeur : 3. **Mana :** 20.
Difficulté : 9. **Cible :** Unité.
Durée : Tour.

~~Les combattants de l'unité ciblée subissent chacun un test de Force avec une valeur d'action de 8. Les survivants sont couchés au sol. Lorsqu'ils seront activés, ils ne pourront effectuer aucune autre action que se relever. Les combattants les plus proches de l'Incarné sont éliminés en premier.~~

Mur de flammes

Voie : Théurgie **Élément :** Feu
Valeur : 1. **Mana :** 5.
Difficulté : 5. **Cible :** Spécial.
Durée : Tour.

Le joueur pose une carte de jeu à un endroit du champ de bataille en vue du magicien. Cette carte représente un mur de flammes. Celui-ci est un obstacle qui bloque les lignes de vue et que nul ne peut traverser.

Protection divine

Voie : Théurgie **Élément :** Lum
Valeur : 2. **Mana :** 15.
Difficulté : 7. **Cible :** Unité.
Durée : Tour.

Les combattants de l'unité ciblée acquièrent l'équipement « Armure sacrée ». Le résultat à obtenir sur les tests de Force contre eux est lu une colonne plus à gauche sur le tableau de résolution universel.

Volonté de Merin

Voie : Théurgie **Élément :** Lum
Valeur : 1. **Mana :** 10.
Difficulté : 5. **Cible :** Unité.
Durée : Tour.

Les combattants de l'unité ciblée bénéficient de la compétence « Bravoure ». Les échecs obtenus sur leurs tests de Courage sont relancés une fois de plus.

LITANIES

« Merin est le créateur, le purificateur et le destructeur. Il n'est ni mâle, ni femelle, car Lui seul connaît la perfection. »
– *Codex de Merin.*

La foi des templiers est sans cesse exaltée par les pèlerinages qu'ils entreprennent et les reliques qui leur sont confiées. Loin de leur pays, ils chérissent cette foi comme le plus précieux des trésors. Il n'est donc nullement surprenant que l'Ordre du Temple abrite un grand nombre de moines-guerriers. Cette particularité est même favorisée par les commandeurs, qui ont autant besoin des miracles de Merin pour vaincre leurs ennemis que pour convertir les peuples qu'ils rencontrent. Lorsqu'ils sont trop vieux pour se battre, ces moines-guerriers se retirent et étudient les écrits saints dans les scriptorium. Ainsi, même à l'écart de la bataille, ils continuent de servir leur ordre et leur dieu.

Les plus érudits d'entre eux approchent alors un secret au cœur du Rag'narok : le dieu igné n'est autre que celui que les érudits nomment Conscience, l'un des dieux issus de Tout à l'aube de la Création. Loyal à son géniteur divin, Conscience protège la Création contre les autres dieux, notamment Désir, et cherche à parfaire l'œuvre de Tout. Il n'envisage donc la destruction de l'actuelle Création que comme un ultime recours pour détruire les dieux qui s'opposent à lui et à l'idée qu'il se fait des desseins de Tout. Petit à petit, Conscience s'imagine à la place de ce dernier. Personne ne peut prédire ce qu'il fera s'il remporte le Rag'narok… ou s'il le perd.

Bénédiction de Merin

Culte : Merin **Aspect :** Création
Valeur : 3. **Foi :** 15.
Difficulté : 9. **Cible :** Unité.
Durée : Tour.

Les tests de Force infligés à l'unité ciblée sont interprétés dans la colonne.

Bras vengeur de Merin

Culte : Merin **Aspect :** Destruction
Valeur : 1. **Foi :** 10.
Difficulté : 5. **Cible :** Unité.
Durée : Tour.

Les combattants de l'unité ciblée acquièrent l'équipement « Arme sacrée ». Le résultat à obtenir sur les tests de Force au corps à corps est lu une colonne plus à droite dans le tableau de résolution universel.

Brûlure des infidèles

Culte : Merin **Aspect :** Destruction
Valeur : 2. **Foi :** 10.
Difficulté : 7. **Cible :** Combattant.
Durée : Instantanée.

Le combattant ciblé subit un test de Force d'une valeur d'action de 10.

Commandement divin

Culte : Merin **Aspect :** Altération
Valeur : 3. **Foi :** 10.
Difficulté : 5. **Cible :** Unité.
Durée : Tour.

Au tour suivant, les cartes du joueur ne sont pas incluses dans la séquence d'activation. Il activera ses unités dans l'ordre qu'il souhaitera.

Courroux divin

Culte : Merin **Aspect :** Destruction
Valeur : 1. **Foi :** 10.
Difficulté : 5. **Cible :** Unité.
Durée : Tour.

Les combattants de l'unité ciblée subissent autant de points de dégâts qu'ils en infligent. Les pertes sont retirées par le joueur dont la compagnie a appelé cette communion.

Égide de Merin

Culte : Merin **Aspect :** Création
Valeur : 2. **Foi :** 10.
Difficulté : 7. **Cible :** Unité.
Durée : Tour.

Les combattants de l'unité ciblée acquièrent la compétence « Insensible ». Lorsque cette unité est la cible d'un miracle, d'un sortilège, d'une communion ou d'un rituel, le joueur qui la contrôle décidera si elle est affectée ou pas.

Hospice divin

Culte : Merin **Aspect :** Création
Valeur : 1. **Foi :** 10.
Difficulté : 5. **Cible :** Unité.
Durée : Tour.

Les combattants de l'unité bénéficient de Régénération. Le joueur jette autant de dés que de points de dégâts infligés aux combattants au sein de cette unité avant le retrait des pertes. Chaque ou annule un point de dégâts.

Messager divin

Culte : Merin **Aspect :** Altération
Valeur : 2. **Foi :** 5.
Difficulté : 7. **Cible :** Compagnie.
Durée : Tour.

Le joueur peut redistribuer les points de foi entre ses unités qui comportent des fidèles.

Sentence du condamné

Culte : Merin **Aspect :** Altération
Valeur : 1. **Foi :** 5.
Difficulté : 5. **Cible :** Unité.
Durée : Tour.

Les tirs de l'unité ciblée ne sont plus affectés par la règle d'interférence.

Vengeance du Temple

Culte : Merin **Aspect :** Destruction
Valeur : 1. **Foi :** 10.
Difficulté : 5. **Cible :** Unité.
Durée : Tour.

Les combattants de l'unité ciblée acquièrent la compétence « Coup de maître ». Si au moins un des membres de l'unité ne s'est pas déplacé lors de son activation, ils ajoutent leur Attaque à leur Force lors des tests de Force au corps à corps.

LES CROISADES

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.

ARMÉE IMPÉRIALE

Maître : Le cardinal Aerth, prélat général de l'Armée et légat de l'Empire.
Croisade/Discipline de fer (5 P.A) : Les Griffons associés à l'armée impériale multiplient leur puissance par 1,5 si ils sont en formation dispersée et par 2 si ils sont en formation compacte. Par ailleurs les changements de formation ne nécessitent pas de tests.
Solo/Distinction honorifique (10) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel Griffon associé à l'armée impériale. Il acquiert + 2 dans une caractéristique choisie parmi les suivantes : ATT, DEF, COU ou AUT. Un combattant ne peut posséder qu'une seule distinction honorifique à la fois.
Solo/Tireur émérite (10 P.A.) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel combattant Incarné du Griffon doté d'une arme à distance dans son équipement et associé à l'armée impériale. Un Incarné ne peut pas se déplacer et utiliser cette capacité au cours du même tour. Chacun de ses échecs sur un test de Tir réalisé avec l'arme à distance mentionnée sur sa carte peut être relancé une fois. Le nouveau résultat annule le précédent et doit être conservé. Il ne peut pas être relancé. Par ailleurs l'Incarné peut choisir de ne pas utiliser sa capacité et permettre à toute une seule unité de tireur (infanterie) dans son champ de vision et à moins de 10 cm d'utiliser sa capacité à sa place.
Croisade/Armée de Djaran (5 P.A.) : Tout combattant de l'armée impériale doté d'une valeur de TIR et d'une arme à distance sur sa carte bénéficie n'est plus affectée par les règles d'interférence. Cette capacité ne peut pas être attribuée au canon.

CROISADE : INQUISITION

L'Inquisition traque les hérétiques et préserve l'ordre en Akkylannie. Les combattants dont le Rang mentionne « Inquisition » ne payent pas le coût de la capacité de croisade. Une croisade de l'Inquisition ne peut pas être déployée dans le même camp qu'une croisade de la loge de Hod.
Maître : Aedhann Orphelion, inquisiteur général de l'Empire.
Croisade/Saints guerriers (5 P.A.) : Les combattants de l'unité acquièrent les armes sacrées. Les tests de FOR au corps sont lus une colonne à droite.
Solo/Exorciste (10 P.A.) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel combattant Incarné du Griffon doté de POU sur sa carte et associé à l'Inquisition. Il peut échanger un élément qu'il maitrise (hors feu) contre un élément au choix (hors ténèbres).
Solo/Dogmatique (10 P.A.) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel combattant Fidèle (Incarné ou non) du Griffon sur sa carte de références et associé à l'Inquisition. Une fois par tour, il peut contrer ou absorber un sortilège ennemi. Pour cela, il dépense des points de Foi au lieu de gemmes de mana. Ces points peuvent neutraliser n'importe quelle catégorie de gemme, hormis celles utilisées pour lancer des sortilèges de magie instinctive. Le combattant n'est pas considéré comme un magicien.
Solo/Tourmenteur (10 P.A.) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel combattant du Griffon doté de POU sur sa carte et associé à l'Inquisition. Une fois par tour, il peut censurer un fidèle ennemi. Pour cela, il dépense des gemmes au lieu de points de Foi. Il n'est cependant pas considéré comme un fidèle.

LA LOGE DE HOD.

Maître : Masselius, commandeur de Hod.
Croisade/Fraternité de Hod (5 P.A) : A chaque fois qu'un combattant de la loge de Hode élimine un combattant adverse, le joueur gagne autant de marqueur que de point de vie du combattant éliminé. Lors de l'activation d'une unité de la Loge de Hod / fraternité de Hod le joueur griffon peut dépenser des marqueurs afin de bénéficier des effets ci-dessous. Les effets sont cumulatifs.
-1 marqueur: l'unité gagne 5 points de foi ou de mana (maximum 15 mana ou 15 foi ou combinaison des 2).
-2 marqueurs: Un combattant de l'unité est soigné d'un cran de blessure (maximum 2 points de vie).
-2 marqueurs: Les armes au corps à corps de l'unité deviennent sacrées pour le tour en cours. Cet effet n'est pas cumulatif si l'unité possède déjà des armées sacrée.
-2 marqueurs : les combattants les combattants de l'unité peuvent relacer un test d'ATT ou de FOR raté (une seule relance possible).
Croisade/Avant-garde (5 P.A.) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel Griffon non Incarné associé à la loge de Hod. La RES inscrite sur sa carte doit être inférieure ou égale à 6. Il acquiert la compétence « Eclaireur ».
Solo/Feu rapproché (10 P.A.) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel sénéchal templier de Hod et à n'importe quel répurgateur du Temple. Le combattant acquiert la compétence « Tir instinctif ».

CROISADE : LE TEMPLE DE L'EST.

*Le temple de l'Est est lié au **Temple du Griffon**. Sa mission est de protéger les pèlerins et de retrouver le tombeau du prophète Arcavius. Les combattants dont le Rang mentionne « Temple » ne payent pas le coût de la capacité de croisade.*
Maître : Arkhos, Commandeur Templier.

Croisade/Route des croisades (5 P.A) : Les Griffons non-Incarné associés au temple de l'Est acquièrent Renfort. Lors de la phase d'entretien, un combattant doté de renfort revient dans son unité hors contact de tout adversaire et en respectant les règles de cohésion. Si ce placement est impossible il ne peut revenir en jeu. Seules les unités d'infanterie de rang 1 ou 2 peuvent être affiliées à la route des croisades.
Solo/Quête d'Arcavius (10 P.A.) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel fidèle du Griffon du temple de l'Est (même non Incarné). Lors de son activation, il peut transmettre jusqu'à 7 points de foi de sa réserve à un autre fidèle de son camp associé au temple de l'Est et situé à 30 cm ou moins de lui (aucune ligne de vue n'est requise). Un combattant ne peut faire appel à cette capacité qu'une fois par tour.
Solo/Cœur pur (10 PA) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel Incarné Griffon du temple de l'Est. Son usage est déclaré une fois par tour, avant un test d'Attaque ou de Défense du combattant. Les jet d'attaque ou de défense ratés sont relancés une fois de plus.

CROISADE : LE TEMPLE DE L'OUEST

*Le temple de l'Ouest est lié au **Temple du Griffon**. Sa mission est d'affronter le mal occulte et d'anéantir les Ténèbres qui corrompent les terres occidentales. Les combattants dont le Rang mentionne « Temple » ne payent pas le coût de la capacité de croisade.*
Maître : Tarkhyn, commandeur templier.
Solo/Alliance hermétique (10 P.A.) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel magicien ou fidèle Griffon du temple de l'Ouest.
Les tests de POU ou de FOI sont lus une colonne à droite.
Solo/Bourreau de l'Arcane (10 P.A.) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel Incarné du temple de l'Ouest. Les jets de Blessures qu'il inflige à des adversaires dotés de POU ou de FOI sont lus une colonne à droite.
Croisade/Justice du Feu (5 P.A) : Les unités du Griffon du temple de l'Ouest peuvent bénéficier des effets de cette capacité juste avant la résolution d'un de ses jets de d'attaque ou de défense au corps à corps. Pour cela, un magicien Griffon du temple de l'Ouest ami doit se trouver à 30 cm ou moins de l'Unité. Aucune ligne de vue n'est requise.
Le jet d'attaque ou de défense est résolu en lançant autant de dés supplémentaires que de gemmes dépensés (maximum 3 gemmes). Une même unité ne peut bénéficier de cette capacité qu'une fois par tour.

CROISADE TEMPLE DU NORD.

*Le temple du Nord est lié au **Temple du Griffon**. Sa mission est de convertir et pacifier les terres barbares du nord d'Aarklash. Les combattants dont le Rang mentionne « Temple » ne payent pas le coût de la capacité de croisade.*

Maître : Thurbard, commandeur templier.

Croisade/Temple des tempêtes (5 P.A) : L'usage de cette capacité est déclaré juste après le jet d'AUT.

Les combattants qui bénéficient de l'effet acquièrent +2 RES jusqu'à la fin du tour.

Solo/Inflexible (10 P.A.) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel Incarné du Griffon associé au temple du Nord. L'incarné gagne +2 à la valeur de COU inscrite sur sa carte.

Solo/Gardien de la foi (10 P.A.) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel Incarné, mystique du Griffon associé au temple du Nord. Il acquiert la compétence « Concentration/2 » (ATT, DEF). Au moment où il effectue un test d'ATT ou de DEF, l'incarné peut ajouter 2 points à ses caractéristique d'attaque ou de défense.

CROISADE TEMPLE DU SUD

*Le temple du Sud est lié au **Temple du Griffon**. Ses guerriers se lancent corps et âme dans la bataille contre les hérétiques des contrées orientales d'Aarklash. Les combattants dont le Rang mentionne « Temple » ne payent pas le coût de la capacité de croisade.*

Maître : Sered, Commandeur Templier.

Croisade/Trésor du Temple (5) : Lors de la constitution des armées, le joueur peut dépenser jusqu'à 10 % du budget d'armée alloué au temple du Sud pour acquérir un ou plusieurs marqueurs « trésor du Temple ». Chaque marqueur coûte 10 P.A.

Au cours de la partie, le joueur peut dépenser 1 ou plusieurs marqueurs après un test ATT, DEF, TIR, COU, POU ou FOI réalisé par les combattants de son armée associé au temple du Sud (2 marqueurs pour un Incarné). Un ou plusieurs dés (en fonction des points dépensés) pour le test sont relancés. Son nouveau résultat est conservé et ne peut plus être relancé.

Solo/Serment de Kylaë (10 P.A.) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel Incarné Griffon associé au temple du Sud. S'il charge lors de son activation, gagne +2 en FOR les jusqu'à fin du tour.

Solo/Tueur de Scorpions (10 P.A.) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel Incarné Griffon associé au Temple du Sud. Il acquiert la compétence « Fléau/Scorpion ». Il lira les tests de FOR une colonne à droite les combattants de l'armée du Scorpion.

ERRATA

DON DU GRIFFON

pour les modes général, maitre stratège et génie militaire le don du griffon est modifié comme suit:
Tout joueur d'une compagnie Griffon peut mettre une de ses cartes en réserve avant de constituer sa séquence d'activation. Cette réserve remplace celle à laquelle il a droit normalement.
Si il place ainsi sa carte en réserve avant de constituer sa séquence, il pourra activer cette carte de réserve immédiatement après n'importe quelle autre carte de la séquence.

MÉTÉORES

Voie : Théurgie
Élément : Feu
Valeur : 3
Mana : 20
Difficulté : 9
Cible : Unité
Durée : Tour

Les combattants de l'unité ciblée subissent chacun un test de Force dont la valeur d'action est égale à 8. Les survivants sont couchés au sol. Lorsqu'ils seront activés, ils ne pourront effectuer aucune action que se relever.

Modifier : Les combattants de l'unité ciblée subissent chacun un test de Force dont la valeur d'action est égale à 8. Lorsqu'ils seront activés, leur carte sera placée en fin de séquence d'activation et le joueur passe son tour. L'unité pourra être jouée normalement lorsque sa carte sera à nouveau révélée à la fin de la séquence.

ARMURE SUPRÊME DU GRIFFON

Valeur : 3
Les tests de Force réalisés à l'encontre de l'Incarné sont toujours des défis .

Modifier : Les tests de force réalisés à l'encontre de l'Incarné sont lues deux colonnes vers la gauche.

Des schémas de bannière ont été légèrement revu afin de permettre d'incorporer deux unités de rang 1 par bannière. Cela offre un peu plus de possibilités de combinaisons d'armée.

BÉNÉDICTION DE MERIN

Culte : Merin
Aspect : Création.
Valeur : 3.
Foi : 15.
Difficulté : 9.
Cible : Unité
Durée : Tour.
Les tests de Force infligés à l'unité ciblée sont interprétés dans la colonne privilège.

Modifier : Les tests de force infligés à l'unité ciblé sont lus deux colonnes à gauche.

CENDRES DE KELGAR (2):

L'usage de Cendres de Kelgar est déclaré une fois par tour, à l'activation de l'unité du porteur. Le porteur lance avec succès le rituel « Colonne de feu », même s'il n'est
pas magicien. Aucun point de mana n'est dépensé. Ce rituel ne peut donc pas être contrecarré.

Rajouter: Les cendres de Kelgar sont limitées à deux exemplaire pour toute la compagnie.

POINTS D"ATTRIBUTS.

Tous les incarnés ont autant de point d'attribut que la valeur de leur rang.

CANON.

L'unité du canon voute 275 PA (errata Rackham)

GARDES PRÉTORIENS:

On ne tient pas compte de l'errata Rackham.

CHASSEUR DE DÉMON:

l'unité de chasseurs de démons coûte 275 PA (Errata Rackham).

MISES À JOUR

13/03/2014

Armée impériale

Solo/Tireur émérite (10 P.A.) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel combattant Incarné du Griffon doté d'une arme à distance dans son équipement et associé à l'armée impériale. Un Incarné ne peut pas se déplacer et utiliser cette capacité au cours du même tour. Chacun de ses échecs sur un test de Tir réalisé avec l'arme à distance mentionnée sur sa carte peut être relancé une fois. Le nouveau résultat annule le précédent et doit être conservé. Il ne peut pas être relancé. Par ailleurs l'Incarné peut choisir de ne pas utiliser sa capacité et permettre à toute une seule unité de tireur (infanterie) dans son champ de vision et à moins de 10 cm d'utiliser sa capacité à sa place.

Croisade inquisition.

Solo/Exorciste (10 P.A.) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel combattant Incarné du Griffon doté de POU sur sa carte et associé à l'Inquisition. Il peut échanger un élément qu'il maitrise (hors feu) contre un élément au choix (hors ténèbres).

Croisade le temple de l'Est

Croisade/Route des croisades (5 P.A) : Les Griffons non-Incarné associés au temple de l'Est acquièrent Renfort. Lors de la phase d'entretien, un combattant doté de renfort revient dans son unité hors contact de tout adversaire et en respectant les règles de cohésion. Si ce placement est impossible il ne peut revenir en jeu. Seules les unités d'infanterie de rang 1 ou 2 peuvent être affiliées à la route des croisades.

Solo/Cœur pur (10 PA) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel Incarné Griffon du temple de l'Est. Son usage est déclaré une fois par tour, avant un test d'Attaque ou de Défense du combattant. Les valeurs d'ATT et de DEF peuvent être interverties.

Croisade temple de l'Ouest

Solo/Bourreau de l'Arcane (10 P.A.) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel Incarné du temple de l'Ouest. Les jets de Blessures qu'il inflige à des adversaires dotés de POU ou de FOI sont lus une colonne à droite.

Croisade/Justice du Feu (5 P.A) : Les unités du Griffon du temple de l'Ouest peut bénéficier des effets de cette capacité juste avant la résolution d'un de ses jets de Blessures au corps à corps. Pour cela, un magicien Griffon du temple de l'Ouest ami doit se trouver à 30 cm ou moins de l'Unité. Aucune ligne de vue n'est requise.
Le magicien dépense des gemmes.
Le jet de Blessures est résolu en lançant autant de dés supplémentaires que de paquet de 3 gemmes dépensés (maximum 3 dés). Le joueur Griffon garde les dés qui l'intéressent et se débarrasse d'autant de dés qu'il a eu de dés supplémentaires.
Une même unité ne peut bénéficier de cette capacité qu'une fois par tour.

Temple du Nord

Solo/Gardien de la foi (10 P.A.) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel Incarné, mystique du Griffon associé au temple du Nord.
Il acquiert la compétence « Concentration/2 (ATT, DEF) ». Au moment où il effectue un test d'ATT ou de DEF, l'incarné peut ajouter 2 points à ses caractéristique d'attaque ou de défense.

Temple du Sud

Croisade/Trésor du Temple (5) : Lors de la constitution des armées, le joueur peut dépenser jusqu'à 10 % du budget d'armée alloué au temple du Sud pour acquérir un ou plusieurs marqueurs « trésor du Temple ». Chaque marqueur coûte 10 P.A.
Au cours de la partie, le joueur peut dépenser 1 ou plusieurs marqueurs après un test ATT, DEF, TIR, COU, POU ou FOI réalisé par un combattant de son armée associé au temple du Sud (2 marqueurs pour un Incarné). Un ou plusieurs

dés (en fonction des points dépensés) des dés utilisés pour le test est relancé. Son nouveau résultat est conservé et ne peut plus être relancé.

Solo/Serment de Kylaë (10 P.A.) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel Incarné Griffon associé au temple du Sud. S'il charge lors de son activation, gagne +2 en FOR les jusqu'à fin du tour.

31/05/14.
Armée impériale
Croisade/Discipline de fer (5 P.A) : Les Griffons associés à l'armée impériale multiplient leur puissance par 1,5 si ils sont en formation dispersée et par 2 si ils sont en formation compacte. Par ailleurs les changements de formation ne nécessitent pas de tests.

10/07/2014.
Amélioration du profil de Thubard.

18/08/2014.
Temple de l'Est
Solo/Cœur pur (10 PA) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel Incarné Griffon du temple de l'Est. Son usage est déclaré une fois par tour, avant un test d'Attaque ou de Défense du combattant. Les jet d'attaque ou de défense ratés sont relancés une fois de plus.

Temple de l'Ouest.
Croisade/Justice du Feu (5 P.A) : Les unités du Griffon du temple de l'Ouest peuvent bénéficier des effets de cette capacité juste avant la résolution d'un de ses jets de d'attaque ou de défense au corps à corps. Pour cela, un magicien Griffon du temple de l'Ouest ami doit se trouver à 30 cm ou moins de l'Unité. Aucune ligne de vue n'est requise.
Le jet d'attaque ou de défense est résolu en lançant autant de dés supplémentaires que de gemmes dépensés (maximum 3 gemmes). Une même unité ne peut bénéficier de cette capacité qu'une fois par tour.

Croisade temple du Nord.
Croisade/Temple des tempêtes (5 P.A) : L'usage de cette capacité est déclaré juste après le jet d'AUT.
Les combattants qui bénéficient de l'effet acquièrent +2 RES jusqu'à la fin du tour.

Loge de Hode.
Croisade/Fraternité de Hod (5 P.A) : A chaque fois qu'un combattant de la loge de Hode élimine un combattant adverse, le joueur gagne autant de marqueur que de point de vie du combattant éliminé. A n'importe quel moment au début d'une activation, le joueur griffon peut dépenser des marqueurs. Des unités de la loge de Hode peuvent bénéficier des effets qui dépendent du nombre de marqueurs dépensés.
-1 marqueur: l'unité gagne 5 points de foi ou de mana.
-2 marqueurs: Un combattant de l'unité est soigné d'un cran de blessure.
-3 marqueurs: Les armes au corps à corps de l'unité deviennent sacrées pour le tour en cours. Cet effet n'est pas cumulatif si l'unité possède déjà des armées sacrée.
4 marqueurs : les combattants les combattants de l'unité peuvent relacer un test d'ATT ou de DEF raté.