L'ÂGE DU RAG'NAROK

CONFRONTATION®

LAHNARS

ARMY BOOK

RACKHAM®

PRÉSENTATION

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.

BARONNIES DU LION

Capital : Kallienne
Dirigeant : Le Roi Gorgyn
Totem : Lion
Alliance ou alignement : Les Voies de la Lumière
Ennemis jurés : Les limbes d'Achéron, les rats de No-Dan-Kar et la toile d'Ashinân

LES ORIGINES

Pays d'origine : Alahan (royaume d')
Langue : Barhan

Élément primaire des magiciens : Lumière
Culte des fi dèles : Arïn et tous les dieux de Parangon

DON DU LION.

Le joueur Lion dispose à chaque tour d'un point de tactique de plus.

EXPLOIT: MOMENT DE BRAVOURE.

Pour 1 point d'Elixir, un incarné du Lion ajoute 2 points à la valeur de force au corps à corps inscrite sur sa carte de référence.

Les baronnies

Le joueur peut affilier sa compagnie à l'une des quatre factions ou baronnies présentées ci-après. Celle-ci ne peut accueillir que des combattants (troupes ou Incarnés) dont la description précise qu'ils appartiennent à cette faction ou à aucune faction en particulier.

Sauf mention contraire, une compagnie qui n'est associée à aucune faction peut utiliser n'importe quel profil.

La description de chaque faction comporte des informations qui décrivent l'univers d'Aarklash et qui constituent également des indications de jeu :

Baron : Le dirigeant de la faction.
Alliés de prédilection : Les armées avec lesquelles cette faction peut s'allier.

Chaque description comporte également un encadré qui indique les règles réservées à cette faction.
Atout : Une compagnie de cette faction bénéficie de l'atout indiqué ici.
Inconvénient : Une compagnie de cette faction est affligée de l'inconvénient indiqué ici.
Ordre des bannières : Une compagnie de cette baronnie doit respecter cet ordre des bannières.

AGONN

« Tous avec moi ! »

— Agonn

Incarnation

Le courage et l'héroïsme qui brûlent dans le cœur d'Agonn, pourtant simple roturier, ont forcé l'admiration de tous les soldats d'Alahan. Les hommes du rang admirent la bravoure d'un officier qu'ils voient comme un des leurs ; les plus nobles des chevaliers ne peuvent que s'incliner devant un si parfait défenseur de la Vertu.

Le père d'Agonn, simple serf attaché à une paisible masure et à quelques arpents de la riche terre bahrane, travaillait humblement la terre des seigneurs de Kalienne. À chaque conscription, il négociait avec le baron qu'Agonn puisse rester dans la paix et la sécurité de sa famille. Pourtant, le cœur du jeune homme aspirait à bien autre chose : se battre héroïquement contre les Ténèbres. En désespoir de cause, Agonn se présenta de lui-même aux portes du château et demanda à rejoindre les soldats. Impressionné par son ardeur, le commandeur de la place accéda à sa requête.

Les exercices succédèrent à la formation, puis vint le temps des campagnes de pacification contre les Sessairs. Agonn poursuivit sa carrière militaire en participant aux traques, longues et harassantes, des compagnies achéroniennes qui s'infiltraient dans le royaume. Agonn était un brave combattant, aimé de ses hommes, mais il n'hésitait pas à critiquer les ordres qui lui paraissaient aller contre les idéaux de la Vertu. Plus d'un commandeur décida de le remettre à sa place et il endura bien des punitions injustifiées tandis que son avancement restait obstinément au point mort. Cette injustice, ainsi que quelques autres que ses camarades avaient du subir en silence, enflammèrent l'âme du jeune homme. Prenant la tête de ses compagnons d'armes, il partit pour Kallienne demander une audience au Roi Gorgyn.

Devant le courage et l'idéalisme du jeune homme, le bon roi accepta d'entendre les doléances d'Agonn et décida d'en vérifier la véracité par lui-même. Agonn fut logé au palais sous la surveillance directe et personnelle de son souverain. Ce dernier avait ainsi l'occasion de mettre à l'épreuve de la cour royale la vertu du jeune héros.

C'est ainsi qu'Agonn fit la connaissance d'une jeune danseuse du palais, Azaël. La jeune femme était prodigue en attentions et en marques de son intérêt ; le soldat n'était pas indifférent aux charmes de l'artiste. Cependant, quelque chose dans l'attitude de la danseuse mettait Agonn mal à l'aise ; son charme lascif semblait déplacé à la cour du Roi Gorgyn. Lorsque la jeune femme lui proposa de partager sa couche, Agonn

refusa et la danseuse révéla enfin sa véritable nature. Azaël entra dans une rage folle, invoquant la magie des Ténèbres pour menacer Agonn. Le jeune soldat, bien qu'impressionné, puisa dans son sens du devoir la force de combattre. Il donna l'alerte et assaillit la nécromancienne. Les plus monstrueux sortilèges se brisaient sur son bouclier tandis que ses coups contraignaient la magicienne à reculer. Finalement, la force des armes eut raison des arts occultes et Agonn trancha à moitié le cou de son assaillante. Dans un gargouillis infâme, Azaël ouvrit un portail de Ténèbres. Un monstrueux guerrier surgit du portail et emporta la jeune femme avec lui.

Ce combat avait transformé Agonn. Il avait failli perdre sa vertu dans les bras de la traîtresse et sa vie dans le déchaînement de maléfices invoqués par cette dernière. Il avait contemplé les Ténèbres et survécu à cette vision. Lorsqu'il abaissa son arme encore rougie du sang de son ennemie, Agonn s'incarna. Son bouclier, qui avait arrêté tant d'horreur, recueillit une part de la vertu qui imprégnait le jeune barhan et devint le Bouclier Ardent, le protecteur fidèle du nouveau champion de la Lumière..

Suite à cet exploit, le Roi Gorgyn fut convaincu de la valeur d'Agonn. Il accorda à ce dernier le commandement des hommes qui l'avaient accompagné et l'envoya combattre en son nom.

Désormais, le nom d'Agonn sert de cri de guerre aux archers et aux gardes. Ces derniers voient en ce jeune héros l'emblème de la valeur à laquelle chaque barhan peut prétendre, pourvu que son cœur soit vertueux : le rempart de la Lumière, qui jamais ne faillira !

Tactique

Agonn est un bon commandant et un rude combattant qui peut tenir son rang face à n'importe quel Incarné avec de bonnes chances de le terrasser en combat singulier. Retranché derrière son bouclier et protégé par une solide armure, il n'est pas facile à éliminer ; à supposer que cela arrive, sa faible valeur stratégique permet de le ressusciter sans sacrifier la victoire.

Équipé du Bouclier Ardent, Agonn met ses hommes et lui-même à l'abri des effets mystiques, une qualité précieuse qui lui permet d'aller chercher les fidèles et les magiciens ennemis afin de leur montrer la supériorité de la Lumière.

Formation d'une unité

Agonn peut rejoindre n'importe quelle unité de Rang 1 du Lion. Il ne remplace pas un combattant mais s'ajoute à l'effectif déjà présent. Son coût est ajouté à celui de l'unité.

N'étant associé à aucune faction, Agonn peut rejoindre n'importe quelle compagnie du Lion.

Recrutement de l'Incarné

Agonn : 145 P.A.
Résurrection/Duel : 3 points d'Élixir.

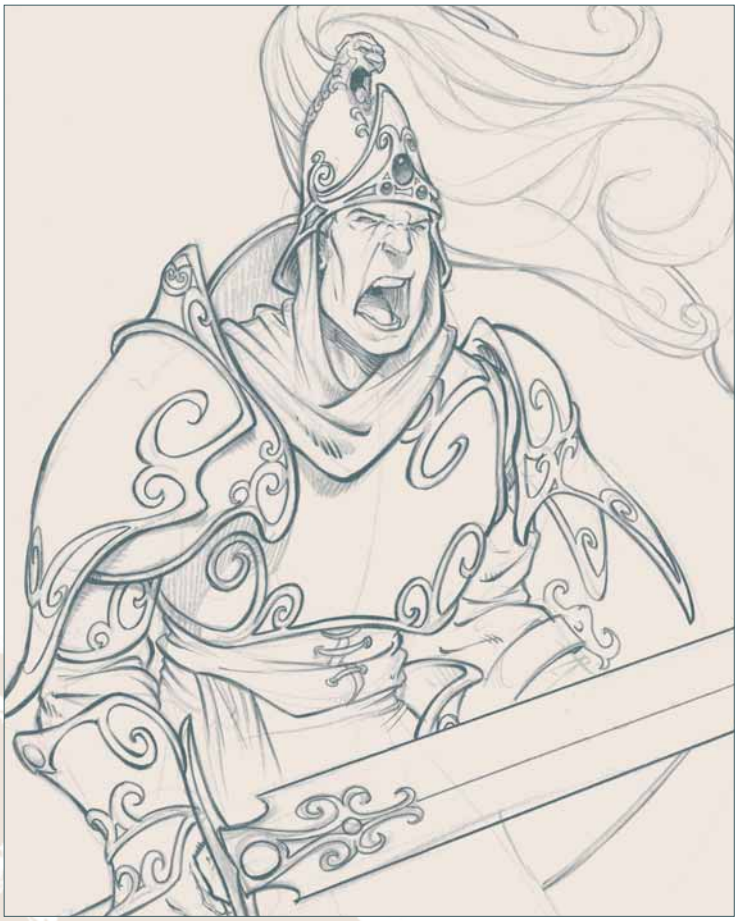
Attributs

Agonn dispose de 1 point pour acheter ses artefacts.

Le Bouclier Ardent (1) : Agonn et son unité acquièrent la compétence « Insensible ». Lorsqu'une unité comprenant un Insensible est la cible d'un miracle, d'un sortilège, d'une communion ou d'un rituel, le joueur décide si elle est affectée ou pas.

Exploit : Moment de bravoure

VOIR ERRATA
VOIR ERRATA
VOIR ERRATA



LA CHIMÈRE

« De la lumière naît la beauté, la vertu et la pureté. Je suis fille de la Lumière ! »

— La Chimère

Incarnation

La Chimère est l'incarnation même de la Vertu, depuis ses origines : il ne fait aucun doute que les mages barhans doivent leur puissance aux enseignements ésotériques de cette prodigieuse immortelle de la Lumière !

Alors que les Bahrans n'étaient encore que Lahnars et Ylliars engagés dans une guerre sans espoir contre les Atrocités, les dieux de Parangon, à l'appel de la Vertu en danger, créèrent une créature pour défendre leur cause.

Le corps de la Chimère fut créé à partir des lumières les plus pures : un timide rayon de la lune voilée de nuages ; une éclatante colonne de clarté baignant une clairière inviolée ; une gemme de mana parfaite. Son âme fut constituée par les plus purs des sentiments : un soupir d'amour chaste ; une pensée élevée ; un rêve de mère ; un rire d'enfant. En l'esprit de la Chimère furent gravés les mystères de la Lumière : les secrets qui résident derrière l'éclatante lueur des feux de joie ; les énigmes qui se dissimulent dans le nimbe doré des soleils d'été.

Ainsi naquit la Chimère, sous l'apparence d'une femme à la beauté inégalable. La Vertu la jugea si parfaite qu'elle s'incarna en elle.

La Chimère fut alors envoyée par un portail de Lumière ouvert dans le coucher de Lahn pour réconcilier ceux qui allaient devenir les plus grands défenseurs de la Vertu.

Lorsque les mortels durent affronter les séides des Ténèbres pendant la bataille du Lion, la Chimère se déchaînait sur les créatures nées des miasmes ténébreux. Elle vit leur chef de guerre, Leonid, abattre Zekudim le Décharné dans une démonstration de courage comme Aarklash n'en avait jamais connu. Ce haut fait éveilla dans le cœur de la Chimère une émotion nouvelle : l'amour.

Leonid et la Chimère s'unirent. Alors que son époux passait l'alliance à son doigt, la Chimère sentit qu'elle accomplissait ce que la Vertu dictait pour la sauvegarde des mortels. L'anneau d'or fut soudainement baigné d'une puissante lumière. La Chimère s'incarnait une deuxième fois.

Alcyd le Paladin naquit quelques mois plus tard, et la lignée royale d'Alahan avec lui. Les dieux prouvaient une fois de plus qu'ils voyaient cette union d'un œil favorable.

Puis, après plusieurs années de règne paisible, Leonid fut traitreusement assailli par la plus puissante de toutes les Atrocités, XXI alors que la Chimère était absente. Elle ne revint que pour voir son époux tomber. Vivre dans ce monde qui lui rappelait tant son bien-aimé Leonid était impossible. Voyant qu'Alcyd avait acquis assez de sagesse pour régner seul, elle choisit de s'exiler dans les Royaumes de Lumière pour panser les blessures de son âme.

La Chimère revint des siècles plus tard, lorsque les Ténèbres accouchèrent de sa contrepartie ténébreuse : la Trinité des Abysses. Cette dernière insuffla la soif de puissance dans le cœur des mortels et parvint à corrompre le baron d'Achéron, maître du dixième fief d'Alahan. À l'apogée de leur influence, les obscurs d'Achéron infiltrèrent Armariel de Brisis, l'un des leurs, à la cour du roi Michaellis. La Chimère, avertie par ses dons de prescience, revint de son exil et dénonça les obscurs. La révélation provoqua la première bataille de Kaïber, au cours de laquelle la Chimère comprit que le temps avait apaisé son cœur et qu'elle pouvait à nouveau se mêler aux mortels. Elle soigna les blessés, usant de ses plus puissants rituels, puisant dans les dernières ressources qui composaient son être. La Chimère sortit de cette épreuve si affaiblie que la Vertu vint à son secours. Elle l'incarna une troisième fois, matérialisant l'alliance de la Chimère et du royaume d'Alahan dans l'arme ensanglantée qui avait abattu le dernier Bahran tombé à la bataille de Kaïber : ainsi apparut Sacrifice, la lame par qui tous ceux qui soutiennent la Lumière peuvent être sauvés.

Cette preuve d'amour pour le royaume d'Alahan toucha le cœur du Roi Michaellis, qui veilla sur la Chimère jusqu'à ce que celle-ci soit remise de son affaiblissement. Une nouvelle idylle se noua entre le souverain et la prodigieuse créature. Quelques années plus tard, lorsque leur enfant fut en âge de régner, le roi et son épouse se retirèrent dans les royaumes de Lumière et laissèrent les mortels suivre leur propre voie.

La Chimère ne revint que pour convaincre Irwyn, le Roi Invisible, de reprendre le trône d'Alahan car elle savait l'heure du Rag'narok presque sonnée. À cette occasion, elle accepta de porter l'enfant qui devrait faire face à la tourmente de l'âge des Ténèbres : Gorgyn. Depuis ce dernier retour, la Chimère est restée parmi les mortels et les prépare aux épreuves qui les attendent !

Tactique

La Chimère est un excellent commandant, un combattant d'exception et l'un des meilleurs mages que puisse recruter une armée du Lion. Elle dispose à elle seule de la puissance d'une unité et peut encore l'augmenter par quelques artefacts réservés et par des rituels judicieusement choisis. Sa présence suffit bien souvent à décider du sort d'un affrontement : l'abattre, c'est remporter la moitié de la victoire ; tant qu'elle reste sur le champ de bataille, l'ennemi ne peut rien espérer, sinon une défaite rapide.

Formation d'une unité

La Chimère constitue une unité à elle seule.

N'étant associé à aucune faction, la Chimère peut rejoindre n'importe quelle compagnie du Lion.

Recrutement de l'Incarné

La Chimère : ~~515~~ P.A.
Résurrection/Duel : ~~10~~ points d'Elixir.

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.

Immortel : VOIR ERRATA VOIR ERRATA VOIR ERRATA tre affectées par des effe

Magistère : Les échecs obtenus sur les tests de Pouvoir des magistères sont relancés une fois de plus.

Attributs

La Chimère dispose de 3 points pour acheter ses artefacts et ses rituels.

L'Alliance de Lumière (1) : Tous les combattants alliés qui disposent d'une ligne de vue sur la Chimère peuvent employer le Courage de cette dernière lors des tests de Courage.

La Gemme parfaite (1) : Lors de la phase d'intendance, le joueur peut choisir de ne pas jeter les dés lorsqu'il reconstitue la réserve de mana de la Chimère. Cette réserve se remplit automatiquement à hauteur de 20 points de mana.

Sacrifice (1) : VOIR ERRATA VOIR ERRATA VOIR ERRATA nuler, avant qu'il ne soit tre de n'importe quel e Chimère elle-même.

Chimère aux milles visages : La Chimère peut lancer le s VOIR ERRATA VOIR ERRATA VOIR ERRATA ti n' d lè vie et attributs. Ce sortilège coûte 5 point de mana.

Exploit : Moment de bravoure

VOIR ERRATA VOIR ERRATA VOIR ERRATA

VALDEMAR DE DORIMAN

« Ose donc me défier ! »
- Valdenar de Doriman

Incarnation

Valdenar de Doriman est le plus grand héros du royaume – par la taille, certes, mais aussi par la valeur. Il a risqué sa vie plus souvent qu'on ne saurait s'en souvenir sur tous les champs de bataille d'importance, pour défendre la Lumière et la vertu. Sa force colossale l'a fait entrer dans les légendes autant que son talent de combattant et son indomptable courage. Valdenar est un modèle pour tous les hommes qui aspirent à la gloire au sein des armées barhanes !

Avant d'être champion ou même baron, Valdenar était capitaine de navire. Son caractère fier et intrépide lui inspirait de l'ambition, des rêves de trésors et de gloire. Ses rêves étaient alimentés par une qualité précieuse à tout chercheur de trésor : entre ses mains, des objets apparemment inertes révélaient leur qualité d'artefact ! Ses navires affrontèrent bien des mers, dont certaines ne sont portées sur aucune carte. Parfois, le capitaine Valdenar se faisait simple marchand, échangeant des denrées exotiques auprès de peuplades lointaines contre le bon fer et le blé abondant du royaume d'Alahan ; plus souvent, il était explorateur, pourchassant des trésors mythiques et des artefacts de légende.

La réputation de Valdenar devint si grande que le baron de Doriman se plut à lui accorder son amitié. Au fil des mois, le baron vieillissant comprit que le fougueux capitaine pouvait devenir le roc sur lequel s'appuierait son fief. Il était cependant trop tôt pour le lui apprendre : l'homme n'avait pas encore la sagesse qui lui permettrait de diriger Doriman.

Cette période aventureuse connut une fin brutale lorsque Valdenar revint d'une de ses expéditions avec un navire gravement endommagé et un équipage décimé. Il rapportait de son voyage une amulette de grand pouvoir mais au prix de tant de morts ! Valdenar vendit son navire pour dédommager les familles de ses défunts marins. Pour atténuer son remords, il offrit au trésor de Doriman les artefacts glanés au fil de ses aventures, l'Amulette du Gardien et Éphren, son épée, afin qu'ils servent la cause de ceux à qui ils avaient tant coûté. Puis Valdenar se fit paladin pour défendre les pauvres, les faibles et les opprimés que sa folle ambition avait privé du soutien d'un mari, d'un père ou d'un fils.

Son âme droite et solide en fit un paladin d'exception, si bien que son nom fut à nouveau cité comme un exemple de vertu capable de faire fuir, d'un regard, les êtres maléfiques et les suppôts des Ténèbres. Valdenar s'était en effet juré de ne plus jamais faillir à ceux qui avaient besoin de sa force. Son serment soutenait son indomptable volonté, faisant brûler en son cœur une flamme de vertu que le Mal ne pouvait contempler sans frémir.

Il ne s'écoula pas une année et déjà le baron de Doriman sentait la mort approcher. Les actions de Valdenar lui avaient montré que la fougue de la jeunesse laissait place à la sagesse du repentir. Il était temps pour le baron d'intercéder auprès du roi Gorgyn afin que Valdenar prenne la tête du fief de Doriman. Le Roi lui accorda de bonne grâce cette faveur car la valeur de Valdenar lui était connue.

La dernier acte du baron fut de mander le fier paladin en son château afin de transmette ce dont son digne successeur aurait besoin : les trois trésors de la baronnie, l'Amulette du Gardien, l'épée Éphren et l'Armure d'Alérion. Le baron expira alors, l'âme en paix, remettant le sort de son fief bien-aimé entre les mains d'un nouveau baron dont la renommé n'allait cesser de grandir : Valdenar de Doriman !

Lorsqu'il ceignit la couronne de la baronnie, Valdenar sentit que quelque chose qui avait été perdu lui était rendu ; ce faisant, il perdit également une autre part essentielle de lui-même. Valdenar venait de s'incarner.

Le nouveau baron de Doriman prit sa charge à cœur et y excella car il était vaillant et vertueux. Ses aventures donnèrent du courage à bien des honnêtes gens car il ne négligea pas son serment de défendre les pauvres, les faibles et les opprimés, même au-delà des frontières de sa baronnie. Hommes et femme d'exception lui accordèrent affection et amitié, dont le plus connu est Kelgar, le baron de Kalienne.

Ainsi on le vit combattre au côté de l'Akkylannie dans les sables du Syharhalna ; Éphren s'abattit sur les créatures des Ténèbres dans les plaines d'Avagddu ; l'Armure d'Alérion détourna d'innombrables coups au cœur même de Kallienne, alors que les hordes d'Achéron semaient la mort et la destruction dans la capitale du royaume d'Alahan. À cette occasion, les gardes royaux furent si impressionnés par la bravoure et la force de celui qu'on avait surnommé le Seigneur des Paladins qu'ils firent de lui leur champion.

Ainsi, le cœur du baron de Doriman plus jamais ne chercha les honneurs. Cependant, ceux-ci vinrent à lui, démontrant avec toujours plus d'éclat ce qu'une âme forte et droite peut accomplir au nom de la Lumière !

Stratégie

La baron Valdenar de Doriman est une légende vivante : la force de ses coups est un exemple, sa résistance est sans égale et aucune troupe dont il prend la tête ne prendra la fuite. À vrai dire, ceux qui tenteraient d'impressionner Valdenar de Doriman risquent fort de prendre peur à leur tour !

Protégé par ses trois puissants artefacts, Valdenar devient le cauchemar de ses ennemis : l'Amulette du Gardien lui permet de venir en aide aux alliers en dangers ; Éphren, son épée, abat tout ce qui se dresse contre la Lumière et l'Armure d'Alérion le met à l'abri de toutes ripostes.

Formation d'une unité

Valdenar de Doriman peut intégrer n'importe quelle unité de paladins ou de garde royaux. 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

Valdenar de Doriman : 330 P.A.
Résurrection/Duel : 7 points d'Élixir.
Arme sacrée : Le résultat à obtenir sur les tests de Force au corps à corps sont lu une colonne plus à droite sur la table de résolution.
Armure sacrée : Le résultat à obtenir sur les tests de Force au corps à corps à l'encontre des combattants équipés d'une armure sacrée sont lu une colonne plus à gauche sur la table de résolution.
Dur à cuire : L'adversaire n'obtient jamais de dé supplémentaire sur ses tests de Force réalisés à l'encontre des durs à cuire.
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.

Attributs

Valdenar de Doriman dispose de 3 points pour acheter ses artefacts.
L'Amulette du Gardien (1) : Une fois par tour, les caractéristiques de Valdenar de Doriman peuvent être utilisée pour n'importe quel combat impliquant un Incarné ami.
L'Armure d'Alérion (1) : Valdenar perd deux points de vie de moins, avec un minimum de un, lorsqu'il subit un test de Force.
Éphren (1) : Les adversaires abattus par Éphren ne peuvent revenir en jeu d'aucune manière. Les figurines des combattants éliminés sont mises à part et ne peuvent plus être utilisées pour le reste de la partie (même pour invoquer une nouvelle unité, par exemple).

Exploit : Moment de bravoure

VOIR ERRATA
VOIR ERRATA
VOIR ERRATA

MISAN

« Écoutez mon avertissement ou vous vous en repentirez, Arïn m'en est témoin ! »

– Misan le Clairvoyant

Incarnation

Misan le Clairvoyant, fidèle d'Arïn entre tous les fidèles, est l'un des plus grands astrologues d'Alahan, capable de lire dans les astres des présages qui toujours adviennent.

La famille de Misan fait remonter ses origines aux Lahnars et s'enorgueillit d'une lignée ininterrompue de sages et d'astrologues vieille de plus d'un millénaire. En attestent les innombrables prédictions consignées, génération après génération, dans le prodigieux artefact familial : le Grimoire des Révélations, dont on dit que la première page fut écrite par la Chimère elle-même.

Encore enfant, Misan comprit quelle responsabilité était celle de sa lignée et s'appliqua à grandir en savoir et en clairvoyance afin d'en être digne. Il apprit à lire sur le Grimoire des Révélations et il écrivit ses premières phrases sur l'une des pages de cet ouvrage, relatant une de ses visions. Parvenu à l'adolescence, il s'illustra par nombre d'avertissements prémonitoires. Le Roi lui-même reçut le jeune homme pour entendre de sa bouche l'annonce des terribles événements qui allait précipiter Aarklash dans le Rag'narok. Les mises en gardes de Misan lui valurent la reconnaissance du Roi mais ne purent empêcher l'avènement de l'âge des Ténèbres.

Misan, qui avait compris tout cela de longue date, se prépara à défendre la cause de la vertu. L'idée même de la guerre emplissait son âme de dégoût, lui qui n'aspirait qu'à la paix des études. Le devoir ne lui laissait cependant pas d'autre choix que de se préparer. Misan réfléchit quelques temps à la carrière qu'il devait embrasser pour participer à la défense de son royaume bien-aimé. L'érudition n'était guère utile sur un champ de bataille. Les dieux de Parangon ne lui avaient pas accordé la force physique mais ils l'avaient béni d'un esprit agile et d'une foi profonde. Misan décida d'apprendre à mobiliser la puissance divine au cœur des batailles dont il percevait l'imminence. La volonté lui manqua cependant ; s'il apprit les communions, il ne put renoncer à la paix des études et ne parvint pas à abandonner le calme du temple d'Arïn.

En 999, Misan eut la vision la plus importante de sa vie. Les astres s'alignèrent et la constellation du bélier obscurcit l'étoile de la chimère, tandis que l'étoile gorgone surgissait de derrière Yllia ; les rêves de Misan, cette nuit-là, furent emplis d'un futur terrible : une bête surgissant des glaces, une lune de sang et une femme sans tête. Il vit un mal ancien, libéré d'une prison millénaire.

Au matin, il fit mander l'un de ses plus fidèles amis, rencontré à la cours du roi Gorgyn : Alahel le Messager (cf. *Army Book : Ylliars*). Il lui confia ses calculs astrologiques et ses rêves prémonitoires. Le Messager l'écouta d'un air grave puis se mit en marche pour empêcher ce qui pouvait l'être encore.

Quelques semaines plus tard, Misan vit de nouveau les astres s'aligner. L'étoile de la chimère brilla dans la constellation du lion. Le Grimoire des Révélations avait prédit cette configuration stellaire sur sa première page.

Misan n'eut pas besoin d'attendre le retour d'Alahel pour savoir qu'il avait échoué ; ses avertissements étaient venus trop tard, les Atrocités avaient trouvé le moyen de revenir. Il devait abandonner la retraite confortable de ses études. Lorsqu'il prit cette décision, son cœur se brisa. Une part de lui-même fut perdue mais la vertu emplit son cœur d'une volonté nouvelle. Misan, s'incarnant, compris que les dieux de Parangon agréaient le sacrifice de sa paix et lui donnaient des forces pour la guerre.

Un matin, il se présenta devant le baron Valdenar de Doriman pour offrir ses services. Valdenar comprit la valeur de ce cœur pur et confia des troupes au fidèle afin qu'il puisse aller partout où ses visions le guideraient.

Ainsi, Misan s'en fut à Tenseth au coté des Akkylanniens contre les hordes alchimiques ; dans les monts du Béhémoth aux côtés des orques contre les légions d'Achéron. Il assista, impuissant, au passage de la forteresse volante d'Asura de Sarlath (cf. *Army Book : Pandemonium*) aux flancs ô combien lourds de menaces pour le royaume d'Alahan.

Misan, au fil des batailles, a compris le prix qu'il devrait payer pour lever le voile du futur. Le poids d'un échec pèsera deux fois sur ses épaules s'il ne parvient pas à empêcher qu'adviennent ces lendemains de cendres et de sang : une fois parce qu'il vivra ces lendemains et une autre fois parce qu'il les a déjà vécus dans ses rêves.

Stratégie

Misan est un excellent meneur pour des unités aux effectifs nombreux car ses hommes sont indispensables à l'appel de ses communions. Son Grimoire des Révélations ne lui laisse que l'embarras du choix quant aux communions qu'il peut employer, ce qui en fait un fidèle précieux. Gare, cependant, à ne pas tenter d'obtenir des dieux plus qu'ils ne sont prêts à accorder à Misan : même s'il a accès à toutes les communions, il peut avoir du mal à employer les plus puissantes !

Misan n'est d'aucune utilité au corps à corps, il vaut donc mieux le tenir à l'écart des mêlées. Son rôle de soutien s'en accommode parfaitement, d'autant que sa faible valeur stratégique permet de l'employer à peu de frais et même s'il est abattu, sa résurrection ne remet pas la victoire en cause.

Formation d'une unité

Misan peut intégrer n'importe quelle unité du Lion. 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

Misan : 135 P.A.
Résurrection/Duel : 3 points d'Élixir.

Attributs

Misan dispose de 1 point pour acheter ses artefacts et ses communions.

Misan est un fidèle du culte de Parangon. Il maîtrise les aspects Altération, Création et Destruction.

Grimoire des Révélations (1) : Lors de la création de la compagnie Misan obtient gratuitement une communion du culte de Parangon de n'importe quelle valeur.

Exploit : Moment de bravoure

VOIR ERRATA
VOIR ERRATA
VOIR ERRATA

DANIL

« Combattre les Ténèbres est aisé, il suffit de tuer ses sbires ; défendre la Lumière est moins aisé car il faut aussi protéger l'innocence partout où elle est en danger. »

— Danil le Preux

Incarnation

Danil le Preux vient en second parmi les plus célèbres paladins d'Alahan, après Valdenar de Doriman. Combattant de talent, il est surtout connu pour sa compassion et son héroïsme. Bien des guerriers du Rag'narok vouent une admiration sans borne à ce parangon de vertu.

La vertu de Danil apparut dès ses premières années. Alors qu'il n'était qu'un enfançon, il échappa à la vigilance de ses parents. S'enfonçant dans une clairière oubliée des profondes forêts d'Icquor, il fit une rencontre extraordinaire : une licorne blessée. Danil, ému par la beauté de la prodigieuse créature, tendit la main comme pour caresser le pelage ensanglanté. La licorne, percevant la pureté des intentions de l'enfant, le laissa faire, bien qu'il soit mâle. Danil fut baigné de lumière et acquit un miraculeux pouvoir de guérison qui referma les plaies de la créature.

De retour à son village, le jeune garçon, puis l'adolescent et enfin l'homme se consacra corps et à âme à guérir tous ceux qui se présentaient à lui. Sa réputation atteignit l'ordre des paladins, qui lui demanda de le rejoindre pour défendre le royaume.

Danil accepta car l'appel de la Lumière ne pouvait être ignoré. Il découvrit au sein de l'ordre que le Principe de Clarté qui lui permettait de guérir pouvait aussi aisément se transmettre à sa lame et l'aider à pourfendre ses ennemis. Cet apprentissage fut une épreuve difficile. Danil la surmonta avec un héroïsme téméraire qui lui permit d'expier le mal qu'il faisait à ses ennemis en se faisant le bouclier de ses alliés.

Au pied des remparts de Tenseth (cf. *Army Book : Créatures de Dirz*), Danil acquit son surnom et sa réputation par un acte d'une telle grandeur que la Lumière elle-même se pencha sur lui et que la vertu en fit son champion.

Alors que les forces de la Lumière battaient en retraite, Danil découvrit une horde de dévoreurs pris d'une furie de carnage. Les wolfens s'en prenaient à tous ceux qui passaient à leur portée. Lorsqu'il vit les griffes et les crocs déchirer la chair des habitants de la ville, Danil ne put rester sans réagir. Délaissant ses compagnons qui refusaient de défendre des clones artisans et une poignée de prostituées syhares, il se porta à la rencontre des dévoreurs.

Le combat fut terrible ; les wolfens faisaient pleuvoir les coups et ouvraient de terribles blessures dans la chair du paladin. Celui-ci les effaçait d'un revers de sa main baignée de lumière, comme on chasse la poussière d'une étoffe, puis ripostait, ouvrant cent plaies dans le corps de ses ennemis. Les dévoreurs tombèrent l'un après l'autre, laissant le paladin seul maître du destin des syhars.

En croisant le regard de ces pauvres hères, Danil y lut la même peur et la même humanité que dans les yeux des paysans barhans à proximité de Kaïber. Il comprit que son devoir était de protéger les uns et les autres, sans considération pour le peuple auquel ils appartenaient. La vertu n'a que faire de la naissance et du sang. Un innocent est un innocent, fut-il syhar ou achéronien.

Danil employa les pouvoirs de la Lumière pour guérir les blessures des malheureux puis leur fit signe de le suivre. Il les mena ainsi à travers la ville et abattit tous ceux qui s'opposaient à sa progression. Il insufflait encore et encore à son arme le pouvoir destructeur de la Lumière pour abattre ses ennemis aussi vite qu'ils se présentaient à lui jusqu'à ce que son épée semble brûler d'un feu intérieur, comme si les dieux eux-mêmes voulaient en faire le témoignage du caractère inflexible de son propriétaire. Il endura des blessures qui auraient tué n'importe qui d'autre. Cependant, porté par le désir de défendre les innocents qui l'accompagnaient, le Preux n'accepta pas de mourir.

Les gardes en faction devant le campement de la Lumière voulurent se saisir des clones. Danil s'y opposa, ameutant tout le campement tant et si bien qu'Alahel le Messager s'en vint voir la cause du tapage. Son regard se porta sur le paladin aux cent blessures et il comprit immédiatement qui défendait la Lumière et qui se laissait aller aux facilités du devoir. Faisant usage de l'autorité dont le roi Gorgyn l'avait gratifié, le Messager donna raison au jeune paladin. À cet instant le cœur de Danil cessa de battre, goûtant enfin le repos éternel auquel il avait jusque-là refusé de se laisser aller. Les dieux en décidèrent autrement avant que le corps de Danil ne touche le sol : ils en firent le champion de la vertu. Danil se releva, nimbé d'une puissante lumière. Il était désormais un Incarné.

Depuis ce jour, Danil est retourné se battre sur tous les fronts du Rag'narok. Son exploit est un exemple et tous les combattants de la Lumière aspirent à suivre la sagesse du plus preux des paladins : « Combattre les Ténèbres est aisé, il suffit de tuer leurs sbires ; défendre la Lumière n'est pas aussi facile car il faut aussi protéger l'innocence partout où elle est en danger ».

Stratégie

Équipé de Bonté, Danil double le potentiel de guérison des paladins. Il les rend ainsi si difficile à éliminer que l'adversaire aura plus de profit à éviter d'attaquer ces invulnérables champions de la Lumière qu'à vouloir les abattre.

Équipé avec Inflexible, son épée, Danil garantit qu'à un moment ou un autre n'importe quel combattant ennemi tombera sous ses coups, fut-il un Incarné ou un Titan. Or les paladins grâce à leur pouvoir de soin ne manquent pas de temps…

Formation d'une unité

Danil le Preux peut intégrer n'importe quelle unité de paladins. 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

Danil : 170 P.A.
Résurrection/Duel : 3 points d'Elixir.

Compétence

Soins : 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 à Arïn. Il jette un dé pour chaque point de dégâts infligé aux combattants de l'unité. Chaque ou annule un point de dégâts.

Équipement

Arme sacrée : Le résultat à obtenir sur les tests de Force au corps à corps sont lu une colonne plus à droite sur la table de résolution.

Attributs

Danil dispose de 2 points pour acheter ses artefacts.

Bonté (1) : Lorsque Danil et son unité font usage de la compétence « Soins », le joueur peut relancer une fois tous les dés qui ne donnent pas un ou un .
Inflexible (1) : L'épée de Danil, Inflexible, ne peut jamais faire moins d'un point de dégâts lors d'un test de Force au corps à corps.

Exploit : Moment de bravoure

VOIR ERRATA
VOIR ERRATA
VOIR ERRATA

CAELIA

« Ma flèche trouvera ton cœur comme la bonté du dragon à su trouver le mien ! »

— Caelia d'Icquor

Incarnation

Caelia d'Icquor, fille de l'ancien baron Égeus d'Icquor, est une femme dont l'obstination n'est surpassée que par la précision de ses traits et la droiture de son âme. Usant d'un même talent pour l'archerie et l'incantation, elle a démontré qu'une femme peut défendre la cause de la Lumière aussi bien qu'un homme… ou qu'un dragon !

Dès son plus jeune âge, Caelia d'Icquor étudia sans relâche les arts du gouvernement. Elle parcouru les étendues de l'Icquor avec les plus nobles chevaliers aussi bien qu'au coté du dernier des paysans. Elle se fit archère et chasseresse pour tenir son rang dans les prestigieuses chasses de la baronnie. Elle rôda dans les profondeurs des bois pour apprendre des rudiments de magie auprès des dragons qui s'y étaient retirés.

Lorsque son père abdiqua en faveur du dragon Netzach Maloth, Caelia dut mobiliser tout ce que son cœur contenait d'équanimité pour faire bon accueil au nouveau maître d'Icquor. Incapable de supporter ce qu'elle considérait comme la déchéance de sa famille, elle s'en fut à Kallienne pour approfondir son art de la magie et apprendre toutes les arcanes de l'hermétisme. Il lui fallut trois années pour s'y parfaire. Au terme de sa formation, elle prit encore trois autres années pour calmer son ressentiment, condition qu'elle jugeait indispensable pour rencontrer le dragon et rentrer chez elle.

Elle s'en fut prêter main-forte aux Cynwälls, s'illustrant cent fois sur le fleuve Ynkarô ; ses flèches abattirent plus que leur lot de clones syhars dans les monts Ægis. Ce fut finalement, lors de la défense de Kallienne qu'elle trouva enfin la paix en luttant contre les hordes de morts-vivants que les Achéroniens avaient par magie envoyées dans la capitale barhane. Là, Caelia d'Icquor comprit qu'Icquor n'était pas le seul endroit à défendre. Des innocents mouraient partout sur Aarklash, faute d'avoir les moyens de résister à la vague de carnage que le Rag'narok déchainait.

Elle en conçut un tel apaisement que l'attention des dieux fut attirée par la lumière qui brûlait avec une intensité redoublée dans le cœur de cette femme. Tel le fanal qui guide le navire dans les plus sombres tempêtes, l'âme de Caelia d'Icquor attira la vertu. La jeune femme s'incarna.

Elle pouvait désormais s'en retourner dans sa baronnie natale. Lorsque Netzach Maloth la rencontra de nouveau, Caelia d'Icquor lui fit forte impression. Peu d'individus étaient capables de conserver leurs moyens devant un dragon et Caelia y parvint. Sondant l'âme de celle qui se tenait devant lui, le dragon n'y trouva que lumière et vertu. Sur le champ, il fit de Caelia d'Icquor son émissaire et sa conseillère, lui rendant un peu de ce qu'elle avait perdu.

La relation entre le dragon et l'humaine devint de plus en plus étroite au fil du temps. Le premier confia à la seconde toutes les missions qu'il ne pouvait accomplir : là ou un dragon ne pouvait s'infiltrer discrètement, une femme versée dans les arts de la chasse pouvait aller.

Ainsi, Caelia s'enfonça au cœur de la baronnie maudite d'Achéron pour observer ce qu'il était advenu de Vimras Maloth, le père de Netzach, après sa défaite et sa mort lors de la première bataille de Kaïber. Pendant de long mois, elle observa l'abyssale perversité du magicien Kaïan Draghost. Ayant appris que des émissaires d'Achéron avaient vendu la souche du dragon à des alchimistes syhars, elle s'en fut dans leurs laboratoires pour voir à quels macabres projets la technomancie avaient utilisé le fruit de la transaction. Elle parvint même à dérober l'exemplaire originel de la souche.

À chaque fois, Caelia d'Icquor s'en retournait en Icquor faire le récit des horreurs dont elle avait été le témoin. Malgré les abîmes de perversité qu'elle rapportait, l'âme de la mage restait pure comme au premier jour. L'admiration que Netzach Maloth portait à Caelia d'Icquor grandit jusqu'à se muer en un sentiment plus fort. La romance entre un immortel et une mortelle ne porte que des fruits amers mais les élans du cœur ne se dominent pas. Lorsqu'il découvrit que sa sagesse et la bonté avec laquelle il dirigeait Icquor avait fait naître les mêmes sentiments dans l'âme de Caelia, le dragon leur céda. Ainsi, Caelia regagna ce que le destin lui avait pris, devenant la compagne du dragon d'Icquor ; ainsi Netzach Maloth, en renouant avec l'amour, retrouva un peu de la pureté que les Ténèbres avaient étouffées en lui, en tuant son père bien-aimé.

Le Rag'narok ne peut manquer de faire peser bien des dangers sur une semblable union mais les deux amants n'en ont cure car l'exemple qu'ils constituent apporte la lumière dans d'innombrable cœurs !

Stratégie

Caelia d'Icquor est la championne des archers mais aussi la mage idéal : lorsque le mana fait défaut, son arc lui permet de moucher les cibles les plus dangereuses, surtout si l'arc en question est le Don de Netzach, que l'on dit capable de percer cent cœurs impurs d'une seule flèche. Avec son rituel personnel, Caelia transforme n'importe quelle unité de tireurs en une monstrueuse machine de guerre capable d'anéantir n'importe quelle cible en une seule salve.

Formation d'une unité

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

Compétence

Visée : 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 à distance.

Recrutement de l'Incarné

Caelia: 220 P.A.
Résurrection/Duel : 4 points d'Elixir.

Attributs

Caelia dispose de 2 points pour acheter ses artefacts et ses rituels.

Caelia est une magicienne de la voie de l'hermétisme. Elle maîtrise le Feu et la Lumière.

Don de Netzach (1) : Le Don de Netzach utilise les règles de Tir perforant. Les tirs perforants peuvent éliminer plus d'ennemis qu'il n'y a de tireurs.

Exploit : Moment de bravoure

VOIR ERRATA
VOIR ERRATA
VOIR ERRATA

FLÈCHE DRACONIQUE

Voie : Hermétisme
Élément : Lumière
Valeur : 1
Mana : 8
Difficulté : 5
Cible : Unité
Durée : Tour

Tous les tirs de l'unité ciblée deviennent perforants. Les tirs perforants peuvent éliminer plus d'ennemis qu'il n'y a de tireurs.

KELGAR

« Vos provocations me laissent sans voix. Que l'on me donne ma hache, elle va répondre à ma place ! »

– Kelgar

Incarnation

Kelgar de Valady, baron de Kallienne, est un héro injustement méconnu. La rumeur rapporte plus volontiers ses emportements que ses faits d'armes. On suppose plus volontiers ses méfaits qu'on ne lui reconnait ses exploits.

La réputation des de Valady y est pour beaucoup. Le choix du prénom de l'actuel baron ajoute davantage à la provocation : le plus décrié des barons d'Alahan, Kelgar le Pieux, abandonna sa charge pour fonder l'Inquisition d'Akkylannie. Ce faisant, il délaissa ses terres et ses responsabilités, tournant le dos aux anciens dieux de Parangon pour se convertir à Merin.

La maison royale ne fit pas grief de cette défection aux de Valady. Les autres barons n'eurent pas tous cette grandeur d'âme et la famille de Valady connut l'opprobre. Les mauvaises langues firent tant et si bien que plus personne ne donna aux de Valady le titre de baron de Kallienne. Ainsi, les barons de Kallienne furent désignés sous leur seul patronyme : « les Valady » – et non les « de Valady ».

Kelgar, à cause de son patronyme, dut porter plus que tout autre le fardeau de la faute de son aïeul. Son prénom lui valut bien des quolibets qui lui enseignèrent la tolérance tant qu'il fut incapable de se défendre. Il apprit l'art du combat dès qu'il put obtenir réparations des insultes à la force de ses bras et de sa haute stature.

Lorsqu'il atteint l'âge adulte, Kelgar, comme beaucoup d'autre noble de haute ascendance, se fit paladin. Parce que son cœur était pur, il parvint à ses fins. L'ordre l'accepta en son sein sans trouver à redire.

À Kaïber, Kelgar s'illustra contre les hordes achéroniennes. Ainsi, il défendit, seul, les femmes et les enfants d'un campement d'orques du béhémoth contre une attaque de spectres. Pour le remercier, le shaman orque lui remit une lourde hache de bataille, le plus sacré des trésors de son clan. L'arme ne semblait pas avoir de capacités particulières, mais elle était solide et d'excellente facture. Kelgar adopta avec enthousiasme ce présent.

Kelgar s'illustra une fois encore dans les plaines d'Avagddu avant de participer à plusieurs campagnes contre la piraterie aux cotés de Valdenar de Doriman. Les deux hommes devinrent au cours de ces aventures de fidèles amis.

Le père de Kelgar, se sentant décliner, rappela son héritier afin de le former à la lourde tâche de l'administration de Kallienne.

Kelgar découvrit que les habits de cours les plus raffinés peuvent dissimuler bien des noirceurs. Il apprit que la plus humble des courtisanes peut défendre la Lumière mieux qu'un noble rongé par l'orgueil. Il apprit que le pouvoir corrompait Kallienne. Soutenu par Gadraan Dynasin, le maître caché de la police secrète d'Alahan, il porta la lumière dans les plus sombres recoins de sa baronnie. Cette traque culmina lorsque la capitale fut attaquée par les hordes d'Achéron. Le baron avait perçu de sombres machinations mais sans en découvrir les objectifs. Lorsque des portails commencèrent à vomir des morts-vivants, Kelgar comprit l'ampleur impensable de la corruption qui avait envahi Kallienne.

De cette compréhension naquit une nouvelle force ; Kelgar en appela aux dieux de Parangon pour qu'ils soutiennent son bras contre le mal tapi dans sa ville. Les dieux l'entendirent et en firent leur champion. À cet instant, Harckan, la hache dont les orques lui avait fait cadeau, révéla son nom et ses pouvoirs. Faisant pleuvoir d'imparables coups avec une puissance irrésistible, Kelgar mena les troupes de la Lumière à chaque portail et les détruisit, les uns après les autres, non sans éliminer au passage les Barhans corrompus qui en avaient permis l'érection.

La main de Kelgar avait abattu certains des nobles les plus influents de la cours et l'on trouva à redire à sa conduite dans les plus haut cercles de la noblesse kalliennoise. Kelgar eut alors une de ses inspirations les plus décriées et qui pourtant permit d'assainir la cité.

Kelgar ne se lava pas et ne quitta pas son armure, couvertes du sang de ses victime. Lorsque la cour se réunit à nouveau, le baron se présenta devant elle en cet appareil. Certains nobles s'évanouirent, d'autres eurent des gestes de dégoût bien naturels. Certains, cependant, ne purent supporter la vue de l'assassin de leurs alliés secrets. Pris d'une sombre frénésie, ils se ruèrent à l'attaque du baron, comptant sur la fatigue du colosse pour l'abattre et sur l'affront qu'il faisait à la cour pour excuser leur geste.

Porté par la certitude du bon droit et protégé par le rempart de sa vertu, le baron de Kallienne fit un grand carnage de traitres et de félons ; lorsque le fracas de la bataille retomba, son armure étincelait de mille feu, comme si le sang versé l'avait nettoyé des ichors ténébreux.

Le roi Gorgyn fut si impressionné qu'il ordonna, pour laver la réputation d'un de ses plus valeureux défenseur, qu'on interpelle Kelgar par le même titre que lui-même : « Sire ». Car en vérité, Kelgar de Valady, baron de Kallienne est devenu ce jour comme le bras et l'œil du roi : il convient donc bien que l'on s'adresse à lui comme au roi !

Stratégie

Kelgar, baron de Kallienne, est le parangon des commandeurs d'armée. Fin stratège, doté d'une grande autorité, il peut mener n'importe quelle unité au combat, tout en soignant ses hommes grâce aux pouvoirs que la Lumière accorde à ses

paladins. Lorsque vient le temps des corps à corps, sa hache « Harckan », devient l'instrument d'une écrasante et inévitable victoire. Mieux vaut ne pas énerver un chef d'armée qui fait si bien rimer finesse et violence !

Formation d'une unité

Kelgar peut intégrer n'importe quelle unité du Lion. 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

Kelgar : 210 P.A.
Résurrection/Duel : 4 points d'Elixir.

Arme sacrée : Le résultat à obtenir sur les tests de Force au corps à corps sont lu une colonne plus à droite sur la table de résolution.

Soins : 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 dégât infligé aux combattants de l'unité. Chaque ou annule un point de dégâts.

Stratège : Les tests d'Autorité des stratèges sont résolus en lançant un dé supplémentaire. Le joueur retient le meilleur.

Attributs

Kelgar dispose de 2 points pour acheter ses artefacts.

Harckan (1) : Les échecs obtenus sur les tests d'Attaque **ou** de Force au corps à corps de Kelgar sont relancés une fois de plus.

Exploit : Moment de bravoure

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

MÉLIADOR

« Je supporterais le poids de la vérité. »

– Méliador

Incarnation

Méliador est le mage le plus puissant d'Alahan.

Alors qu'il était encore jeune, Méliador était déjà un magicien reconnu, appartenant à l'ordre de la Chimère, et plus précisément à la tumultueuse Fratrie des Antinomiens. Jeune et avide de connaissances, il s'attachait à tout découvrir concernant la magie. Sa quête le mena dans les Falaises Plaintives, une région reculée de la baronnie d'Algérande, à la recherche d'un sortilège datant de la guerre des Atrocités.

Après plusieurs jours d'exploration, Méliador découvrit des glyphes magiques sur la paroi d'une profonde caverne, le sceau hermétique d'un ancien mage légendaire : Verion. Au fur et à mesure que Méliador décryptait le sceau, celui-ci s'effaçait de la paroi et s'inscrivait dans l'âme de Méliador. Soudain, le mage se souvint qui était Verion. Apprenti de la Chimère elle-même, Verion avait vaincu une des plus terribles Atrocités : Araxe, le Hurlement des Ténèbres. Cette caverne devait être le tombeau d'Araxe, et Méliador, en assimilant le sceau de Verion, avait libéré l'Atrocité !

Méliador imaginait sans peine les conséquences terribles de son erreur, mais il n'osa la révéler à l'ordre de la Chimère : la fratrie à laquelle il appartenait menait déjà des expériences qualifiées de suspectes par les autres mages ; la nouvelle de cette catastrophe eut scellé son destin. Méliador s'en retourna à Kallienne en prétendant n'avoir rien trouvé. Il quitta ensuite l'ordre et tenta de se faire oublier.

Ce secret revint pourtant le hanter des années plus tard. Il fut informé des expéditions en Alahan d'une magicienne à la tête tranchée dont les cris de la possédaient de terribles propriétés magiques similaires aux légendes qui courraient sur les Falaises Plaintive.

Saisissant l'occasion de racheter sa faute, Méliador reprit du service au sein de l'ordre et partit à la recherche la femme décapitée. Sa quête trouva une fin temporaire dans un petit village. Là, Alahel le Messager luttait contre une magicienne : la Gorgone.

Le sceau de Verion réagit violemment à la présence de la magicienne, menaçant de détruire l'âme de Méliador. Le mage comprit soudain que le sceau de Verion, puisque son successeur avait abandonné ses responsabilités, tentait de les endosser à sa place. Prenant enfin la mesure de sa faute, Méliador se ressaisit.

Lorsque la Gorgone l'attaqua à l'aide de terribles sortilèges, il puisa dans la puissance du sceau au lieu de tenter de l'ignorer et de la repousser comme le symbole de sa faute. Il déclencha une puissante tempête de Lumière ; la Gorgone s'enfuit. Il sentait désormais la présence du sceau en lui, intégré comme le symbole de son échec et de sa volonté de les racheté en devenant le champion de la Vertu. Il s'était incarné.

Méliador informa Trys la Divine, reine d'Alahan et dirigeante de l'ordre de la Chimère, de son erreur afin que le royaume soit prévenu de la menace qui pesât sur lui. Le repentir sincère de Méliador convainquit la souveraine de lui accorder son pardon. En outre, le sceau dont il était le dépositaire constituait la meilleure chance de vaincre la Gorgone.

Fort de ce pardon, Méliador s'attacha à reconstituer le pouvoir du sceau de Verion et à assimiler complètement celui-ci pour pouvoir vaincre l'Atrocité. Il comprenait que cela anéantirait ses souvenirs et sa personnalité. Il sentait confusément qu'il n'avait pas le choix et que d'autres étaient dans le même cas que lui.

Il remarqua également qu'après son combat contre la Gorgone, il pouvait recourir aux Éléments comme aucun mortel n'en était capable. Sans pouvoir mettre de mot dessus, il commença à deviner la vérité sur les Incarnés et l'esclavage dans lequel les emprisonne l'Élixir.

Sa quête attira l'attention de nombreux érudits. Méliador le Céleste usa de cet intérêt pour impliquer de plus en plus de mages dans les batailles à venir.

Le Rag'narok s'impose à Aarklash. Méliador mène des troupes au combat. Sa sapience mystique au service de l'armée, il est en paix avec une certaine part de lui-même.

Stratégie

Méliador est avant tout un mage, mais quel mage ! Il dispose d'un vaste éventail de rituels dont il peut, grâce à son sortilège personnel, rendre les effets inévitables. Sa place est donc en seconde ligne, soutenu par une garde rapprochée de guerriers mages qui l'alimenteront en mana afin qu'il puisse déchainer la puissance de la lumière.

Même si, par chance ou par félonie, l'ennemi parvenait à atteindre Méliador, il n'aura pas affaire à un mage sans défense. Le bâton de mage de ce héros du Lion et l'expérience qu'il a acquise dans son maniement peuvent abattre n'importe quel adversaire !

Formation d'une unité

Méliador peut intégrer n'importe quelle unité du Lion. 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

Méliador : 280 P.A.
Résurrection/Duel : 6 points d'Elixir.

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.

Magistère : Les échecs obtenus sur les tests de Pouvoir des magistères sont relancés une fois de plus.

Attributs

Méliador dispose de 3 points pour acheter ses artefacts et ses rituels.

Méliador est un magicien de la voie de l'hermétisme. Il maîtrise les Eléments Air, Lumière et Eau.

Grimoire des Lahnars (3) : Méliador acquiert gratuitement un rituel de Valeur 3, deux rituels de Valeur 2 et trois rituels de Valeur 1.

Jeu de prismes cristallin (1) : Le jeu de prisme cristallin contient 10 points de mana, qui se régénèrent à chaque tour et que Méliador peut utiliser pour payer le coût de ses rituels et sortilèges, en tout ou en partie.

Sceau de Verion : Méliador peut lancer le sortilège « Sceau de Verion ». Aucun effet de jeu ne peut contrer son prochain rituel ou l'empêcher de prendre effet. Ce sortilège coûte 5 points de mana.

Exploit : Moment de bravoure

VOIR ERRATA
VOIR ERRATA
VOIR ERRATA

LA LIONNE ROUSSE

« Tu veux un baiser ? Embrasse donc ma lame ! »
– La Lionne Rousse

Incarnation

Avant d'être connue comme la Lionne Rousse, Laureena Tillius était une simple fille de chevalier, petite fille du mage Sardar Tillius, promise à l'avenir de toutes les femmes de la petite noblesse bahrane.

Laureena n'était qu'une enfant lorsque son père tomba face aux forces d'Achéron. Sa mère, de santé délicate, ne tarda pas à suivre son époux, terrassée par le chagrin. Sardar Tillius engagea pour s'occuper de sa petite fille une nourrice qui avait un jeune fils en bas âge baptisé Llyr. Les deux enfants furent élevés comme frère et sœur de lait. L'affection qu'ils se vouaient l'un à l'autre crut au fil des années sans être entravée par les interdits que de véritables liens du sang auraient mis entre eux.

Llyr s'engagea comme paladin afin de venger les parents de Laureena. Cette dernière, faute de pouvoir suivre la même formation – une femme paladin ! On n'avait jamais vu cela dans le royaume ! – assaillait de questions son frère de lait. Elle reprenait, seule, les exercices afin de s'y perfectionner. L'amour qu'elle vouait à Llyr et son caractère bien trempé valaient tous les maîtres d'armes : Laureena Tillius ne tarda pas à exceller.

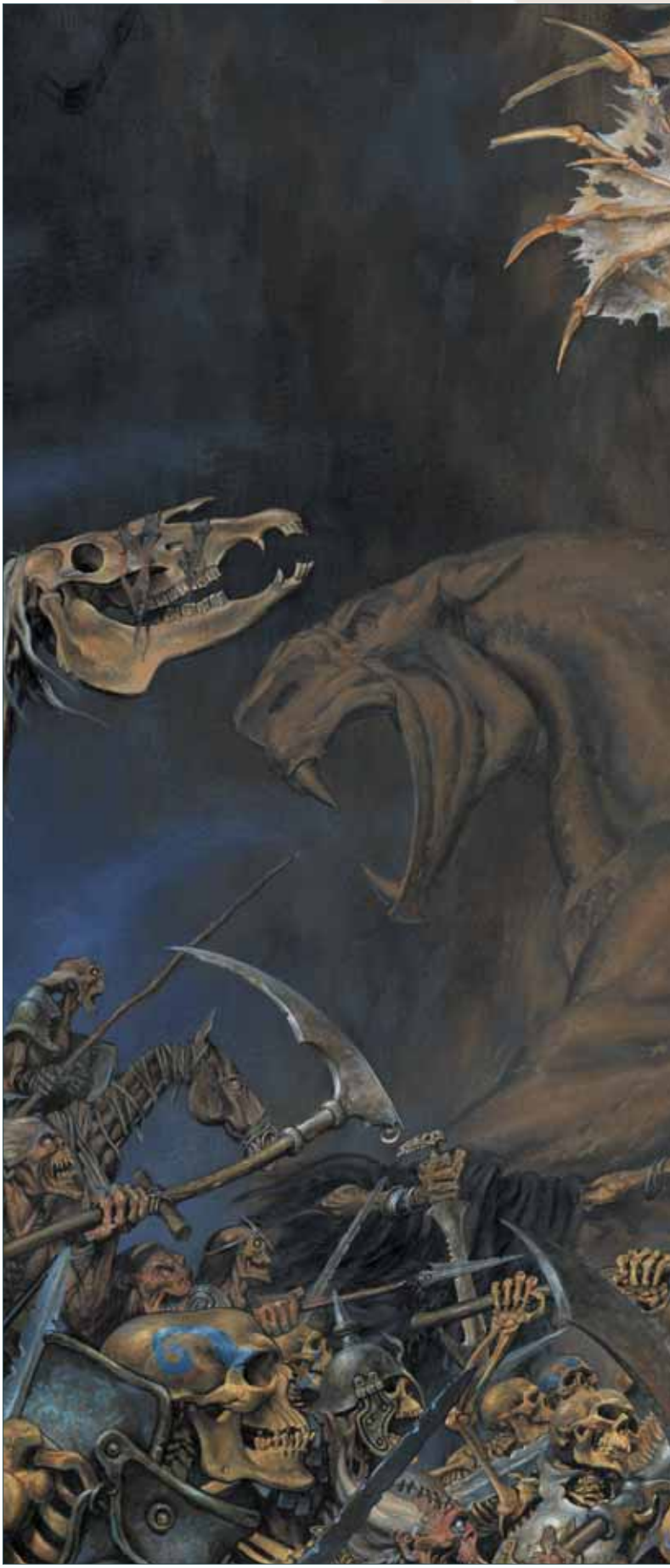
Llyr acheva enfin sa formation et partit combattre les hordes d'Achéron, comme il en avait fait le serment. Les amants passèrent une dernière journée ensemble, se jurant une éternelle fidélité. Laureena noua son mouchoir autour du bras de son champion, comme elle l'aurait fait pour un noble chevalier défendant ses couleurs. Llyr s'en fut, pour ne jamais revenir.

Llyr tomba à Kaïber, sans que nul ne connaisse les circonstances exactes de sa fin. Lorsque Laureena apprit la nouvelle, elle s'enferma dans sa chambre sans verser une larme, assembla une armure à partir de celle de pièces de celle de son père, se ceignit de son épée et s'en fut en Doriman pour soumettre au baron Valdenar une requête extraordinaire. Une requête que seul le champion des paladins pourrait accepter : devenir la première femme paladin.

Lorsqu'elle se présenta au baron, la jeune femme exprima son désir et dégaina son épée. On vit alors une grande merveille s'accomplir : l'arme usée par les combats s'illumina d'une lueur sacrée. Devant ce prodige, le baron ne pouvait refuser la requête qui lui était présentée. Laureena s'autorisa une unique larme de chagrin.

Le baron de Doriman, touché par le courage de la jeune femme et conscient qu'elle devrait affronter bien des préjugés au sein de l'ordre, lui donna à cette occasion un nouveau nom : la Lionne Rousse. Il n'était pas le seul à être impressionné par le comportement de Laureena Tillius. La divine Vertu jugea la force d'âme de la jeune femme digne d'elle. Ainsi s'incarna la Lionne Rousse, changeant de nom et entrant dans l'ordre prestigieux des paladins.

Les exploits de la Lionne Rousse furent trop nombreux pour être contés car elle combattit les Méandres des Ténèbres avec la fougue qui avait toujours animé son existence. Ses faits



d'armes lui valurent l'admiration du peuple et les quolibets des esprits aigris. Une femme en armure, éclaboussée par le sang de ses ennemis, on n'avait jamais vu cela en Alahan !

La réputation de la Lionne Rousse atteint un nouveau sommet lors de la bataille des Cœurs Perdus. Elle y fut confrontée à une horde de morts-vivants menée par un puissant guerrier Crâne. Llyr n'avait pas survécu, mais Achéron avait relevé son corps et asservi son âme. Au premier regard, les des deux chefs d'armée se reconnurent.

L'affrontement ne fut jamais conté par égard pour les deux amants. L'amour triompha alors que la Lionne Rousse enfonçait sa lame dans la poitrine de son amant : Llyr, avant de trouver enfin la paix qui lui avait été déniée par les maléfices des nécromanciens, insuffla son amour dans sa propre lame. La Lionne Rousse y mit une part de sa fougue. Lui mourut, une seconde fois, elle vit sa chevelure blanchir.

À la suite de cet affrontement, le roi Gorgyn lui-même s'intéressa à cette jeune femme extraordinaire. Un esprit libre servi par une volonté de fer pouvait faire de grandes choses pour le royaume. Le Roi décida que son pays ne pouvait laisser une personne de cette trempe sans titre or le baron de Manilia souhaitait abandonner sa charge, faute d'avoir les capacités pour affronter le Rag'narok.

La Lionne Rousse devint baronne de Manilia, clamant à la face du monde que le royaume d'Alahan reconnaissait ses héros, quel que soit leur sexe, à leur plus juste valeur.

Stratégie

La Lionne Rousse, baronne de Manilia, a acquis une aura de légende autant par sa volonté d'acier et son caractère intrépide que par sa beauté et ses talents de combattante. Escrimeuse expérimentée, elle est capable de riposter aux coups qui lui sont portés. Mieux encore, l'ennemi n'a nul espoir de l'éliminer avant qu'elle n'en ait l'occasion, car, comme tous les paladins, elle est capable de refermer ses blessures presque aussi vite qu'on les lui inflige.

Lorsqu'elle enfourche sa monture de guerre, la Lionne Rousse démontre encore un peu plus que le Lion possède la meilleure cavalerie du Rag'narok. Protégée par l'endurance de sa monture et équipée d'un bouclier, rien ne peut l'atteindre et tout ce qui s'y essaye est promis à une mort rapide !

Formation d'une unité

VOIR ERRATA
VOIR ERRATA
VOIR ERRATA

Recrutement de l'Incarné

La Lionne Rousse (infanterie) : 285 P.A.
Résurrection/Duel : 6 points d'Elixir.

La Lionne Rousse (cavalerie lourde) : 530 P.A.
Résurrection/Duel : 11 points d'Elixir.

Compétences

Contre-attaque : Le combattant 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.

Soins : 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 dégâts.

Équipement

Arme sacrée : Le résultat à obtenir sur les tests de Force au corps à corps sont lu une colonne plus à droite sur la table de résolution.

Allonge (à cheval uniquement) : Un combattant doté d'une arme d'allonge peut attaquer les adversaires à son contact ou situés à moins de 3 cm.

Attributs

La Lionne Rousse dispose de 3 points pour acheter ses artefacts.

La Cuirasse d'Alliance (1) : L'ordre des bannières de la compagnie d'accueil de la Lionne Rousse comprend un sixième choix, Unité du Griffon (/ /). La valeur de cette unité supplémentaire s'ajoute à celle de la compagnie.

La Lionne Rousse peut la diriger.

L'Epée de Llyr (1) : La Lionne Rousse acquiert Insensible. Lorsqu'une unité comprenant un Insensible est la cible d'un miracle, d'un sortilège, d'une communion ou d'un rituel, le joueur décide si elle est affectée ou pas.

Exploit : Moment de bravoure

VOIR ERRATA
VOIR ERRATA
VOIR ERRATA

SARDAR TILLIUS

« Sans savoir, la puissance n'est rien. »

– Sardar Tillius

Incarnation

Le bâton d'une main, l'épée de l'autre, Sardar Tillius est mage mais aussi un diplomate, un voyageur et un guerrier. Artisan d'innombrables accords entre les nations, tant sur Aarklash que dans les Royaumes élémentaires, Sardar Tillius est l'une des artisans de la paix d'Alahan. Le croire incapable de jouer un rôle dans les batailles du Rag'narok serait cependant mal le connaître !

Sardar naquit dans la maison Tillius, de la petite noblesse barhane. Sardar n'avait pas le goût du combat, même s'il y avait été formé de par son ascendance. Il étudia donc les arts mystiques et devint un mage. Pendant son apprentissage, il fonda une famille, dont la plus célèbre descendante, Laureena Tillius devait s'illustrer bien des années plus sous le nom de la Lionne Rousse.

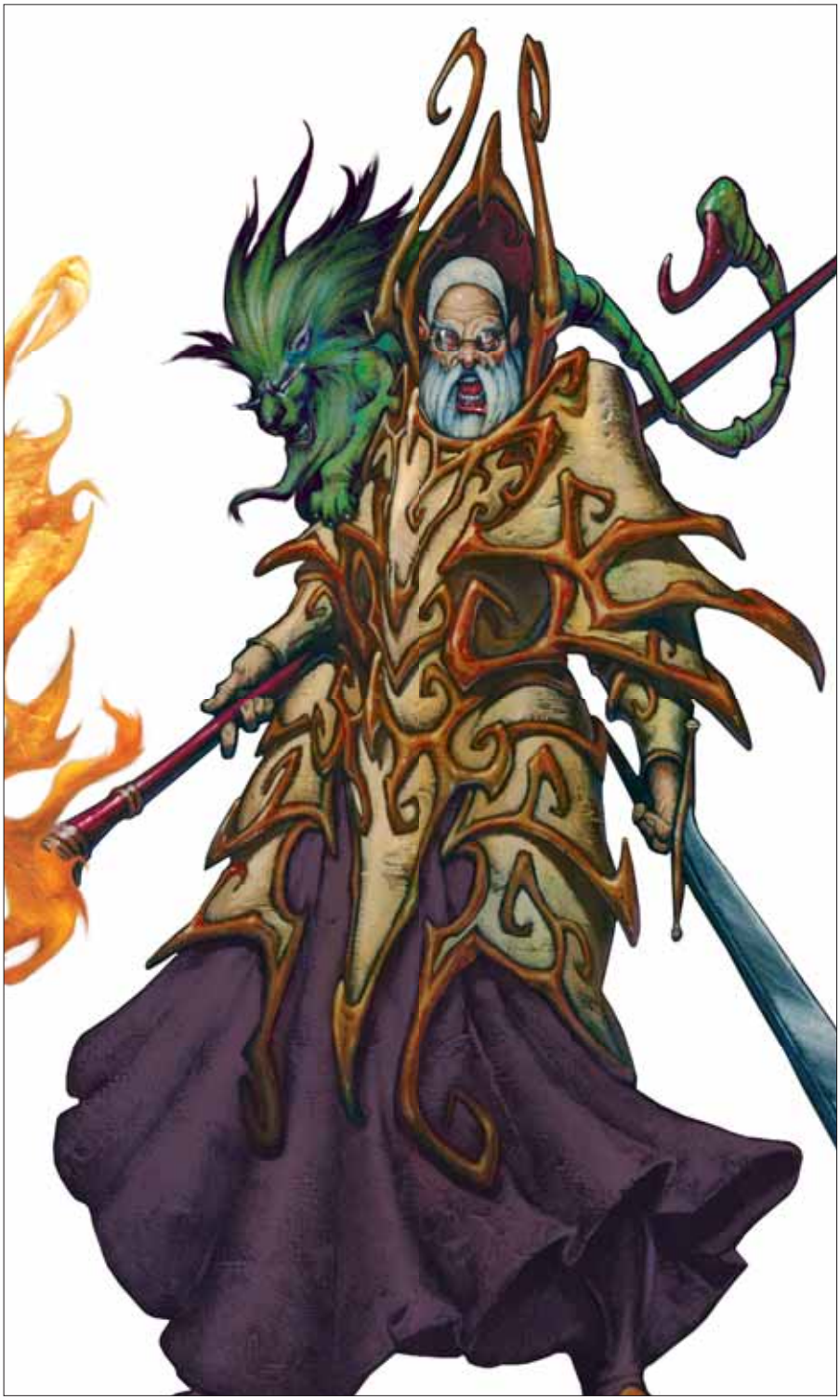
La vie d'érudit ne convenait cependant pas à Sardar Tillius qui souhaitait s'illustrer en affrontant le danger au nom de la Lumière. Il entreprit pour ce faire de voyager dans divers Royaumes élémentaires, ce qui lui valut d'attirer l'attention de l'ordre de la Chimère : un mage assez intrépide pour s'aventurer dans les domaines des Sihirs, les seigneurs élémentaires, méritait assurément que l'on s'intéresse à lui !

Au sein de l'ordre, la Guilde de Clarté était toute désignée pour accueillir l'aventureux Sardar Tillius. Elle s'en assura les services comme émissaire.

Établir les frontières des domaines revendiqués par la couronne, obtenir l'autorisation de prélever des ressources pour ses compagnons mages mais aussi négocier avec des créatures n'ayant rien en commun avec l'humanité furent les défis que Sardar releva au cours de ces quelques années passées comme envoyé de l'ordre de la Chimère. Il y gagna une profonde compréhension de toutes les formes de conscience et un véritable don pour la diplomatie.

Au cours d'une de ces missions d'ambassade, Sardar Tillius fit la rencontre d'Idabaoth, le plus puissant des Sihirs du Feu. La légende prétend que nul ne peut sortir indemne d'une confrontation avec cet être ; Sardar Tillius ne dérogea pas à la règle.

Idabaoth, souverain d'un des plus vastes Royaumes du Feu, avait épuisé plusieurs générations de négociateurs. Ses éruptions de colère transformaient la moindre discussion en débat, et les débats en combat. Sardar Tillius comprit que le Feu pouvait malgré tout être apprivoisé si l'on prenait la précaution



adéquate : le comprendre et se faire comprendre de lui. Il passa de long mois auprès du seigneur élémentaire, afin de montrer à son hôte les vertus de la patience et de la compréhension entre les peuples, fussent-ils aussi éloignées les uns des autres que les hommes et les Élémentaires. Après deux longues années de dangers et de persévérance, Idabaoth donna son accord pour l'ouverture d'une petite enclave humaine en échange de l'aide d'Alahan pour lutter contre les incursions, de plus en plus fréquentes, des magiciens d'Achéron dans ses domaines.

En entendant le Sihir faire enfin preuve de compréhension envers les hommes, Sardar Tillius mesura toute l'étendue de sa réussite. Surtout, il sentit que les dieux approuvaient sa démarche et que la Vertu trouvait en son âme un refuge digne d'elle ; il s'incarna.

L'exploit de Sardar Tillius fut rapporté au Roi par la maîtresse de l'ordre de la Chimère, Trys la Divine. Le souverain d'Alahan, prompt à exploiter toutes les ressources de son royaume, fit revenir Sardar Tillius et l'envoya aux quatre coins d'Aarklash auprès de tous les dirigeants avec lesquels une entente était difficile : le Guide cynwäll et l'Empereur Octave IX d'Akkylannie, entre autres, furent ses interlocuteurs.

Sardar Tillius n'abandonna pourtant pas l'exploration des Royaumes élémentaires ; ses accords avec Idabaoth l'interdisaient. Entre chacune de ses missions, il mit un point d'honneur à les parcourir en tous sens, luttant contre l'influence corruptrice des Ténèbres, consolidant les accords avec les Sihirs…

À cette occasion, Sardar Tillius sauva l'un de ses derniers qui avaient été capturé par des Achéroniens à la solde la maison de Vanth. La créature s'attacha immédiatement à son sauveur et refusa de le quitter avant d'avoir remboursé la dette qu'elle avait contractée. Comme elle n'avait aucun nom prononçable par un humain, Sardar la prénomma « 7 », chiffre de la chance et de la puissance dans l'astrologie bahrane, et en fit le compagnon de ses errances.

Au fil de ses aventures, Sardar Tillius découvrit qu'un bel esprit ne néglige aucune solution, sans préférer celles qu'apportent la raison à celles que la magie peut créer ou que les armes peuvent imposer. Le Rag'Narok peut bien venir : Sardar Tillius est prêt à y faire face !

Stratégie

Sardar Tillius est un excellent commandeur et un combattant de talent, capable aussi bien d'abattre ses adversaires au corps à corps que de faire pleuvoir sur eux une pluie de rituels tout en dirigeant son armée avec intelligence.

S'il n'est pas accompagné d'un ou plusieurs guerrier-mage, il fournit le soutien d'un puissant Incarné à ses troupes, qu'il renforce encore par un ou deux rituels bien choisis, tels Célérité pour faciliter la progression de ses troupes ou Tempête de Lumière, pour foudroyer ses ennemis.

Lorsque son unité comprend un ou deux guerrier(s)-mage pour l'aider dans ses rituels, Sardar déchaine toute sa puissance. Les sortilèges les plus coûteux lui sont accessibles et il les jette avec une terrifiante aisance.

Lorsqu'il est accompagné de son fidèle compagnon, 7, Sardar est un allier idéal, car il peut employer les rituels de son armée d'accueil !

Formation d'une unité

Sardar Tillius peut intégrer n'importe quelle unité du Lion. 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

Misan : 245 P.A.
Résurrection/Duel : 5 points d'Élixir.

Stratège : Les tests d'Autorité des stratèges sont résolus en lançant un dé supplémentaire. Le joueur retient le meilleur.

Attributs

Sardar Tillius dispose de 2 points pour acheter ses artefacts et ses rituels.

Sardar Tillius est un magicien de la voie de l'hermétisme. Il maîtrise les éléments Lumière et Feu.

7 (1) : 7 donne à Sardar Tillius la maîtrise de toutes les voies de magie. Sardar peut choisir ses rituels parmi ceux disponibles pour n'importe quelle armée.

Exploit : Moment de bravoure

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

MIRVILLIS D'ALLMOON

FORMATION D'UNE UNITÉ.

Mirvillis à pied peut rejoindre d'importe quelle unité d'infanterie ou de créature du Lion.
Lorsqu'il est porté par son élémentaire, Mirvillis forme une unité à lui seul.
Tant que le Chevalier de Lumière est sur le champ de bataille, la compagnie du Lion ne peut pas invoquer un autre élémentaire de Lumière.

RECRUTEMENT DE L'INCARNÉ.

Mirvilis à pied: 340 PA
Résuréction / duel: 7
Mirvillis sur son élémentaire: 500 PA
Résuréction duel: 10

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.
Magistère : Les échecs obtenus sur les tests de Pouvoir des magistères sont relancés une fois de plus.
Vol (uniquement le Chevalier de lumière): 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.

ATTRIBUTS

Mirvillis d'Allmoon est un magicien de la voie de l'Hermétisme. Il maitrise les éléments Lumière, Air et Eau. Il possède 3 points pour acheter ses rituels et artéfacts.

Le Serment de Shaon (1): Les attaques de Mirvillis ou du Chevalier de Lumière sont lus une colonne à droite ou les attaques à son encontre sont lus une colonne à gauche. Ce choix est effectué avant que le jet de dés ne soit effectué.

L'Orbe des immortels (1): Juste avant la phase de récupération de mana Mirvillis ou le Chevalier de Lumière peut emmagasiner jusqu'à 10 gemmes dans l'Orbe. Les gemmes sont déduites de la réserve du magicien. Il peut puiser des gemmes dans l'Orbe à tout moment. Il est possible d'utiliser des gemmes de la réserve ou de l'Orbe pour activer l'effet de jeu de l'Orbe des Immortels et fixer son rayon d'action.
2 gemme: 10 cm

6 gemmes: 20 cm
12 gemmes: 30 cm
Toute unité du Lion qui effectue des tests d'attaque au corps à corps contre une unité ennemie comprise, même partiellement dans le rayon d'action de l'Orbe des Immortels, lit ses tests une colonne plus à droite.

Maitre du domaine (1): Le joueur dispose de trois marqueurs. Lors de la phase de déploiement, Mirvillis ou le Chevalier de Lumière peut un marqueur. Les deux autres marqueurs peuvent être placés à n'importe quelle activation du Magicien jusqu'à 10 cm de lui.
Les marqueurs sont de taille 2 possèdent une RES de 6 et 3 points de structure.
Mirvillis ou le Chevalier de Lumière peut dépenser 5 mana. Le prochain rituel sera lancé à partir d'un des marqueurs. Pour contrer le rituel il faut donc que l'unité mystique adverse dispose d'une ligne de vue sur le marqueur.

CLARTÉ SOUVERAINE

Lors de la récupération de mana, un magicien qui maitrise l'élément lumière, qui se trouve à moins de 40 cm de l'élémentaire et sur lequel il dispose d'une ligne de vue jette 2 dés.
La somme des résultats des dés indique le nombre de gemmes qu'il récupèrent en plus.
Cette capacité ne permet pas au magicien de posséder plus de gemmes que ne lui autorise la limite de sa réserve.
Si le Chevalier de Lumière utilise cette capacité, le joueur lance 3 dés au lieu de 2.

DRAGAN D'ORIANTHE.

FORMATION D'UNE UNITÉ.

Dragan d'Orianhe ne peut rejoindre d'une unité de cavalerie de rang 3. Lorsqu'il est présent sur le champ de bataille et que la faction Danéran est jouée il est obligatoirement le commandeur de la compagnie.

RECRUTEMENT DE L'INCARNÉ.

Dragan d'Orianthe (cavalerie lourde): 475 PA
Résuréction / 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.

Enchaînement : Chaque 5 ou 6 obtenu sur un test d'Attaque au corps à corps réalisé avec un combattant doté d'Enchaînement donne droit à un dé supplémentaire.

Stratège : Les tests d'Autorité des stratèges sont résolus en lançant un dé supplémentaire. Le joueur retient le meilleur.

ATTRIBUTS

Ragan d'Orianthe possède 3 points pour acheter ses artéfacts.

La lance de l'Héliaste (1): La lance de l'Héliaste peut canaliser l'énergie de l'imposante gemme de lumière sertie dans sa hampe. La lance à une valeur de pourvoir de 4 (POU = 4). Elle récupère donc de la mana lors de la phase de récupération en ne lançant qu'un seul dé.
Dragan peut utiliser le pouvoir de la lance en dépensant des gemmes.
-Il peut contrer un rituel.
-Il peut donner tout ou partie de ses gemmes à une unité comprenant un magicien (Incarné ou non). Dragan doit pour cela être en contact avec un des membres de l'unité.
-Il peut, en dépensant 5 manas, lire ses jets de blessures au corps à corps une colonne plus à droite (non cumulable) ou obtenir un dé supplémentaire pour ses jets de blessures (non cumulable).

Le pavois de Daneran (X):
Le pavoi possède 4 points de structure.
A chaque fois que Dragan encaisse une ou plusieurs blessures il lance 1D6 par blessure.
Si X=1 le pavois encaisse la blessure à la place de Dragan sur 4 ou plus.
Si X=2 le pavois encaisse la blessure à la place de Dragan sur 3 ou plus.
Une fois que le pavois ne possède plus de points de structures il n'est plus utilisable de toute la partie.

ARCHERS

« Que chaque soir, au crépuscule de sa vie, un fait d'arme illumine son vieil âge et la jeunesse de ses enfants. Voila tout ce qu'un archer barhan peut désirer ! »

– Agonn, s'adressant à de nouvelles recrues

Les archers d'Alahan sont des hommes du peuple, recrutés parmi les chasseurs habitués à se servir d'un arc. Comme les gardes d'Alahan, ce sont des volontaires, engagés au sein des armées du royaume pour défendre les idéaux de la Lumière et de la Vertu. Tous espèrent se distinguer par quelque fait d'arme héroïque. En échange de cela, ils reçoivent un arc de guerre que leur offre leur seigneur.

Les archers d'Icquor ont fait la renommée de ces soldats en s'inspirant des techniques d'archerie des Cynwälls, à telle enseigne que leur équipement comprend désormais un masque semblable à celui que portent ces elfes.

STRATÉGIE

Les archers sont l'un des plus solides piliers de l'armée barhane. Leur faible valeur stratégique permet de les aligner en quantité et de submerger l'adversaire sous une pluie de traits. Fort de leur nombre, ils sont en effet capables de lâcher des salves contre lesquelles il n'est d'autre salut que la fuite… ou la mort !

Les archers s'illustrent souvent au tout début de la bataille. En effet, si la plus lourde des armures ne peut rien face à des archers déterminés, l'arc n'est plus d'aucune utilité dès les premiers corps à corps engagés.

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Catégorie : Infanterie (Rang 1).
Effectif : 8 à 12.
Équipement : Arc, armure de cuir.
Combattants spéciaux : Aucun.

COÛT D'UNE UNITÉ D'ARCHERS

Composition	Effectif standard (1)	Effectif maximum (2)	Combattant supplémentaire
Standard	300	450	+ 40

(1) : 8 archers

(2) : 12 archers

GARDES

« Même le plus humble des paysans peut renverser le cours d'une bataille. Je vous souhaite d'être celui-là. »
– Agonn s'adressant à de nouvelles recrues

Les gardes d'Alahan sont des volontaires, roturiers dénués de fortune, paysans pauvres et artisans désargentés, désireux de lutter pour les idéaux du royaume.

Tous les gardes se voient remettre une arme et une armure par leur seigneur. Ils suivent une courte période d'entraînement afin d'apprendre les bases de l'art du combat.

La qualité première d'un garde n'est ni dans la force de ses bras ni dans le tranchant de son épée : un cœur fidèle et une indéfectible bravoure est son arme la plus affutée !

STRATÉGIE

Retranchés derrière leur bouclier, engoncés dans une armure solide, les gardes d'Alahan forment l'épine dorsale de toute offensive barhane. Même la peur est de peu d'effet contre ces hérauts de la Lumière et de la Vertu, surtout s'ils sont accompagnés par d'un porte-étendard. Les attaques des gardes sont dévastatrices lorsqu'elles sont portées par l'élan que confèrent les partitions militaires d'un musicien.

Soutenus par un agent de la Chimère, redoutable guerrier-mage capable d'insuffler la puissance de la Lumière dans les armes de ses compagnons de combat, les gardes sont un adversaire redoutable autant qu'une escorte de valeur pour les magiciens barhans.

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Catégorie : Infanterie (Rang 1).
Effectif : 8 à 15.
Équipement : Armure, bouclier et épée.

COÛT D'UNE UNITÉ DE GARDES

Composition	Effectif standard (1)	Effectif maximum (2)	Combattant supplémentaire
Standard	350	650	+ 45
2 combattants spéciaux	375	675	+ 45
3 combattants spéciaux	400	700	+ 45
4 combattants spéciaux	425	725	+ 45

(1) : 8 gardes dont 1 agent de la Chimère

(2) : 15 gardes dont 1à 2 agents de la chimère, 0 à 1 musicien et 0 à 1 porte-étendard.

Combattants spéciaux : Agent de la chimère, musicien, porte-étendard.

COMBATTANTS SPÉCIAUX

Agent de la Chimère (Pouvoir 4) : L'agent de la Chimère peut lancer le sortilège « Don de la Chimère » avant que son unité ne résolve un test au corps à corps. L'unité bénéficie alors de l'effet « Arme sacrée » : le résultat à obtenir sur les tests de Force réalisés par les combattants de l'unité est lu une colonne plus à droite. Ce sortilège coûte 5 points de mana.

Musicien : L'unité du musicien, si elle est en formation compacte, peut utiliser la tactique « Fureur du Lion ». Le résultat à obtenir sur les tests de Force des combattants de l'unité est lu une colonne plus à droite sur le Tableau de Résolution Universel.

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

VALKYRIES

« Azël ! Des vies pour notre mère, Azël ! »
– Cri de guerre des valkyries d'Alahan

L'ordre des valkyries d'Alahan est apparu après le meurtre du roi Aldemar. Les prêtresses d'Azël, déesse du temps et de la mort, avaient prédit ce triste événement, mais leurs vœux religieux leur interdisaient d'en parler à quelqu'un.

Lorsque son héritier l'apprit, il interdit le culte d'Azël. Il créa ensuite l'ordre des valkyries, dans lequel les fidèles d'Azël furent contraintes d'entrer. Cet ordre dut expier la mort du roi Aldemar en tant que garde du corps des membres de la maison royale. Poussées par la nécessité, les valkyries développèrent leurs talents de bretteuse ; elles y mirent tant de cœur qu'elles devinrent bientôt autant maîtresse d'arme que garde du corps.

Avec l'avènement du Rag'narok, le roi Gorgyn déclara que la sororité des valkyries avaient payé la dette du culte d'Azël, permettant le rétablissement de ce dernier. En remerciement pour ce geste, les valkyries ouvrirent leurs monastères à toutes les femmes souhaitant prendre les armes afin de participer au Rag'narok. Ces troupes nouvelles augmentent considérablement les contingents des armées de la couronne d'Alahan.

STRATÉGIE

Les valkyries sont protégées par les meilleures armures de la sororités d'Azël et brandissent les armes les plus dangereuses de l'arsenal barhan. Elles sont en outre entraînées par les sœurs les plus douées de leur ordre. Leur armure les met au-dessus des unités de leur rang. Leurs longues lances à lames recourbées, les fauchards, leur permettent de frapper avec puissance des adversaires même massées sur plusieurs rangs. Lorsqu'elles reçoivent le concours d'une pythie, leur ardeur au combat est décuplée, au point que la mort ne peut plus les arrêter. Accompagnées par un ou deux disciples, elles atteignent le sommet de leur art de la guerre, portant tant de coups que rien ne peut leur résister.

COÛT D'UNE UNITÉ DE VALKYRIES

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 valkyries

(2) : 15 valkyries dont 0 à 2 disciples et 0 à 1 pythie

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Catégorie : Infanterie (Rang 1).
Effectif : 8 à 15.
Équipement : Armure lourde, fauchard.
Combattants spéciaux : Disciple, pythie.
Fauchard : Un combattant doté d'un fauchard peut attaquer les adversaires à son contact ou situés à moins de 3 cm.

COMBATTANTS SPÉCIAUX

Disciple : Le joueur jette un dé de plus par disciple lors des tests d'attaques de l'unité.

Pythie (Ferveur 3) : La pythie peut appeler le miracle « Sororité de Parangon ». Celui-ci confère à son unité la compétence « Acharné » jusqu'à la fin du tour. Lorsqu'un combattant de l'unité 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. Ce miracle coûte 5 points de foi.

VÉTÉRANS

COMPOSITION D'UNE UNITÉ.

Catégorie: Infanterie rang 1
Effectif: 8 à 15
Equipement: Armure lourde, épée longue, bouclier.
Combattant spéciaux: Disciple, Moine guerrier.
Allonge: Un combattant doté d'allonge peut effectuer les jets de dégât sur des adversaire à son contact à ou jusqu'à 3 cm de lui.

COMBATTANTS SPÉCIAUX:

Disciple : Le joueur jette un dé de plus par disciple lors des tests d'attaques de l'unité.
Moine guerrier (Ferveur 3) : Le moine guerrier peut appeler le miracle « Sororité de Parangon ». Celui-ci confère à son unité la compétence « Acharné » jusqu'à la fin du tour. Lorsqu'un combattant de l'unité 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. Ce miracle coûte 5 points de foi.

COÛT D'UNE UNITÉ DE VÉTÉRANS DE KAÏBER

Composition	Effectif Standard (1)	Effectif Standard (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 vétérans de Kaïber dont 0 à 2 disciples et 0 à 1 moine guerrier.
(2): 15 vétérans de Kaïber dont 0 à 2 disciples et 0 à 1 moine guerrier.

Les vétérans remplacent les valkyries.

JOUEURS D'ÉPÉE

« Une lame agile et un cœur vaillant sont les fondement du noble art de l'escrime ! »

– Entendu lors d'un banquet organisé en l'honneur d'une unité de joueurs d'épée

Dans les grandes villes barhanes, une nouvelle classe sociale a émergé, à mi-chemin entre les roturiers et les nobles : les bourgeois. Aucun digne sujet du royaume d'Alahan ne resterait sans rien faire lorsque se présente une occasion de s'illustrer. Fort d'une fortune qui leur permet de recruter les maîtres d'arme les plus réputés et de s'équiper du meilleur armement disponible dans le royaume, les joueurs d'épée emploient leur temps libre en entrainement afin de se perfectionner dans l'art du combat.

Fiers de leur habileté à l'épée et épris des idéaux de la Lumière et de la vertu, ils ne tardent pas à se porter volontaires pour servir leur souverain. Ils forment alors des unités d'élite caractérisées par les bottes secrètes que maîtrise tout joueur d'épée digne de ce nom.

STRATÉGIE

Les joueurs d'épée sont la lame que les barhans enfoncent dans les flancs de l'ennemi… Ou contre lequel les troupes adverses viennent se briser. Leur épée à deux mains leur donne une force de frappe peu commune qui n'est pourtant rien comparée à celle de leur coup de maître.

Soutenus par un barde, dont le sortilège assure de ne pas manquer un quelconque test, ils possèdent même leur propre état-major. Leurs musiciens les rendent plus difficiles à toucher et leurs porte-étendards renforcent leur détermination au combat… S'il est des combattants d'élites, les joueurs d'épée sont de ceux-là !

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Catégorie : Infanterie (Rang 2).
Effectif : 6 à 9.
Équipement : Armure de plaques, épée à deux mains.
Combattants spéciaux : Barde, musicien, porte-étendard.

COMPÉTENCES

Coup de maître : 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.

COMBATTANTS SPÉCIAUX

Barde (Pouvoir 4) : Le barde peut incanter le sortilège « Destinée des héros ». Celui-ci permet de relancer les échecs obtenus sur un test effectué par l'unité ou par des combattants de celle-ci. Ce sortilège coûte 5 points de mana.

Musicien : L'unité du musicien, si elle est en formation compacte, peut utiliser la tactique « Mur d'épée ». Cette tactique soustrait une réussite aux tests d'attaque à l'encontre de l'unité du musicien.

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

COÛT D'UNE UNITÉ DE JOUEURS D'ÉPÉE

Composition	Effectif standard (1)	Effectif maximum (2)	Combattant supplémentaire
Standard	325	475	+ 50
2 combattants spéciaux	350	500	+ 50
3 combattants spéciaux	375	525	+ 50
4 combattants spéciaux	400	550	+ 50

(1) : 6 joueurs d'épée dont 1 barde

(2) : 9 joueurs d'épée dont 1 à 2 bardes, 0 à 1 musicien et 0 à 1 porte-étendard.

PALADINS

« Un seul seigneur, la Lumière ! Une seule cause, la Vertu ! Mon cœur est pur et mon âme est droite, comme cette lame sur laquelle je prête serment ! »

– Serment des paladins

Les paladins incarnent l'ardent désir de justice du royaume d'Alahan. L'ordre accueille les hommes les plus vertueux, nobles comme roturiers : tout homme animé par une absolue fidélité aux idéaux barhans peut devenir paladin afin de porter secours aux opprimés et de pourfendre les séides des Méandres des Ténèbres. L'âme d'un paladin est si pure que son épée est imprégnée de Lumière. Entre ses mains, n'importe quelle arme retrouve son éclat et devient capable de terrasser d'un seul coup le plus puissant adversaire. Le dévouement d'un paladin est tel qu'il peut, d'une simple imposition des mains, guérir les plus graves blessures.

STRATÉGIE

Les paladins sont le roc sur lequel reposent les fondations du royaume et de l'armée d'Alahan. Aucune cause n'est perdue lorsqu'ils la soutiennent. Leur pouvoir de guérison et leur lourde armure les mettent à l'abri des coups, même les plus puissants. Avec le soutien d'un héraut d'Arïn, ils deviennent la forteresse inexpugnable de la vertu et de la Lumière. Cette forteresse n'est cependant pas sans défense : les épées des paladins, emplies du pouvoir de la lumière, peuvent abattre n'importe quel ennemi !

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Catégorie : Infanterie (Rang 2).
Effectif : 6 à 9.
Équipement : Armure de plaques, bouclier, épée (arme sacrée).
Combattants spéciaux : Héraut d'Arïn, musicien, porte-étendard.
Arme sacrée : Le résultat à obtenir sur les tests de Force au corps à corps sont lu une colonne plus à droite sur la table de résolution.

COMPÉTENCES

Soins : 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 Arïn. Il jette un dé pour chaque point de dégât infligé aux combattants de l'unité. Chaque ou annule un point de dégâts.

COMBATTANTS SPÉCIAUX

Héraut d'Arïn (Ferveur 3) : Le Héraut d'Arïn peut appeler le miracle « Bouclier de Lumière » avant un test d'attaque contre son unité. Les réussites ennemies obtenues sur ce test sont relancées une fois de plus. Ce miracle coûte 5 points de Foi.

Musicien : L'unité du musicien, si elle est en formation compacte, peut utiliser la tactique « Mur de lumière ». Aucun tir ne peut cibler l'unité jusqu'à sa prochaine activation.

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

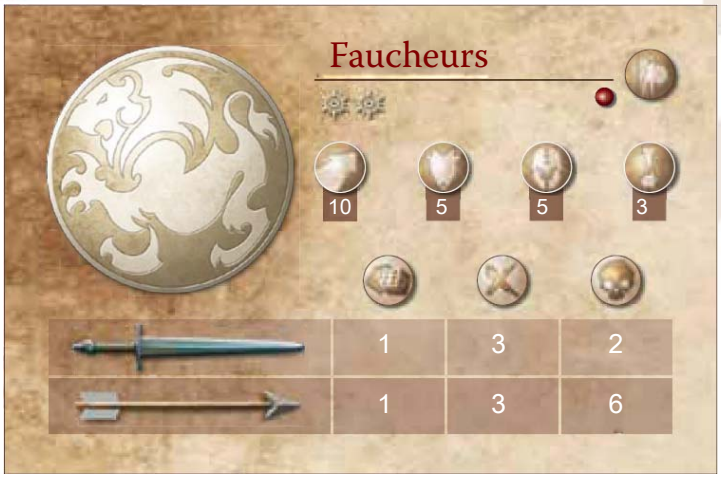
COÛT D'UNE UNITÉ DE PALADINS

Composition	Effectif standard (1)	Effectif maximum (2)	Combattant supplémentaire
Standard	325	475	+ 55
1 combattant spécial	350	500	+ 55
2 combattants spéciaux	375	525	+ 55
3 combattants spéciaux	400	550	+ 55

(1) : 6 paladins

(2) : 9 paladins dont 0 à 1 héraut d'Arïn, 0 à 1 musicien et 0 à 1 porte-étendard

FAUCHEURS



COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Catégorie : Infanterie (Rang 2).
Effectif : 6 à 9.
Équipement : Armure de cuir, épée, pistolet.
Combattants spéciaux : Agent de la Chimère, fauconnier.

COMPÉTENCES

Éclaireur : 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…)

COMBATTANTS SPÉCIAUX

Agent de la Chimère (Pouvoir 4) : L'agent de la Chimère peut lancer le sortilège « Don de la Chimère » avant que son unité ne résolve un test au corps à corps. L'unité bénéficie alors de l'effet « Arme sacrée » : le résultat à obtenir sur les tests de Force réalisés par les combattants de l'unité est lu une colonne plus à droite. Ce sortilège coûte 5 points de mana.
Fauconnier : Lorsque l'unité doit être déployée, le joueur peut passer son tour. L'unité sera déployée à la fi n de l'approche.
Si plusieurs unité bénéficient de cette capacité, le vainqueur du test d'autorité décide qui se déploie le premier.

COÛT D'UNE UNITÉ DE FAUCHEUR

Composition	Effectif Standard (1)	Effectif Standard (2)	Combattant supplémentaire
Standard	275	425	+50
1 combattant spécial	300	450	+50
2 combattants spéciaux	325	475	+50
3 combattants spéciaux	350	500	+50

(1) : 6 faucheurs dont 0 à 2 agents de la Chimère et 0 à 1 fauconnier.
(2) : 9 faucheurs dont 0 à 2 agents de la Chimère et 0 à 1 fauconnier.

GARDES ROYAUX

COMPOSITION D'UNE UNITÉ.

Catégorie: Infanterie rang 3
Effectif: 4 à 7
Equipement: Armure lourde (armure sacrée) et épée à deux mains.
Combattant spéciaux: Héraut d'Arïn, musicien, porte-étendard.
Arme sacrée : Le résultat à obtenir sur les tests de Force au corps à corps sont lu une colonne plus à droite sur la table de résolution.
Armure sacrée : Le résultat à obtenir sur les tests de Force au corps à corps à l'encontre des combattants équipés d'une armure sacrée sont lu une colonne plus à gauche sur la table de résolution.

COMBATTANTS SPÉCIAUX:

Héraut d'Arïn (Ferveur 3) : Le Hérault d'Arïn peut appeler le miracle « Bouclier de lumière » une fois qu'une unité adverse a réalisé son test d'attaque à l'encontre de son unité. Les réussites ennemies obtenues sur ce test sont relancées une fois de plus.
Musicien : Si l'unité du musicien accueille un Incarné, 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.

COMPÉTENCES.

Dur à cuire : L'adversaire n'obtient jamais de dé supplémentaire sur ses tests de Force réalisés à l'encontre des Durs à cuire.
Hypérien : Une unité comprenant au moins un Hypérien réussit automatiquement ses tests de Courage. En outre, son Courage est considéré

Composition	Effectif Standard (1)	Effectif Standard (2)	Combattant supplémentaire
Standard	350	625	+95
1 combattant spécial	375	650	+95
2 combattants spéciaux	400	675	+95
3 combattants spéciaux	425	700	+95

(1): 4 gardes royaux dont 0 à 1 porte étendard, 0 à 1 musicien, 0 à 1 héraut d'Airin.
(2): 7 gardes royaux dont 0 à 1 porte étendard, 0 à 1 musicien, 0 à 1 héraut d'Airin.

GARDE CÉLESTE

Arme sacrée : Le résultat à obtenir sur les tests de Force au corps à corps sont lu une colonne plus à droite sur la table de résolution.
Armure sacrée : Le résultat à obtenir sur les tests de Force au corps à corps à l'encontre des combattants équipés d'une armure sacrée sont lu une colonne plus à gauche sur la table de résolution.

COMPOSITION D'UNE UNITÉ.

Catégorie: Infanterie rang 3
Effectif: 4 à 6
Equipement: Armure et armes sacrées.
Combattant spécial: Garde Impérial.

COMBATTANTS SPÉCIAUX:

Garde impérial (Ferveur 3) : Le Garde impérial peut appeler le miracle « Torpeur ». L'unité de gardes célestes acquiert la compétence Hypérien. Ce miracle coûte 5 points de Foi.

COMPÉTENCES.

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

Enchaînement : Chaque 5 ou 6 obtenu sur un test d'Attaque au corps à corps réalisé avec un combattant doté d'Enchaînement donne droit à un dé supplémentaire.

COÛT D'UNE UNITÉ DE GARDES CÉLESTES

Composition	Effectif Standard (1)	Effectif Standard (2)	Combattant supplémentaire
Standard	350	550	+95
1 combattant spécial	375	575	+95

(1): 4 gardes célestes dont 0 à 1 porte étendard, 0 à 1 musicien, 0 à 1 garde impérial.
(2): 6 gardes célestes dont 0 à 1 porte étendard, 0 à 1 musicien, 0 à 1 garde impérial.

CHEVALIERS

« Oriazur[1] ! Arïn ! »

– Cri de guerre des chevaliers d'Alahan

Le chevalier d'Alahan représente l'idéal héroïque barhan : un courage sans faille, une loyauté inébranlable et la volonté de combattre les Ténèbres partout sur Aarklash. Ces nobles, jeunes ou vieux, s'entraînent depuis leur enfance pour devenir les plus grands guerriers d'Alahan. Leur famille leur fournit le meilleur équipement de combat du royaume. Ainsi, les armures et les lances des chevaliers sont transmises de génération en génération avec un respect religieux. Les destriers sont issus des plus prestigieuses lignées de chevaux, sélectionnés pour leur courage inébranlable et leur puissance hors du commun.

À la bataille, les chevaliers d'Alahan mènent les assauts les plus difficiles. Grâce à leur armure, ils ne craignent aucun adversaire. Leur lance est capable de pourfendre même les plus terribles créatures. Leurs années d'entraînement leur permettent d'asséner de terribles coups à leurs adversaires. Chacun d'entre eux vaut une unité tout entière.

STRATÉGIE

Les chevaliers d'Alahan forment la meilleure unité de cavalerie de tout Aarklash. Lorsque la terre tremble sous le galop des destriers bardés d'acier, lorsque les lances des chevaliers s'abaissent, un ouragan irrésistible de fer et de lumière se met en marche. Du plus misérable mort-vivant aux plus monstrueuses créatures, tous les séides des Méandres des Ténèbres tremblent et supplient leurs sombres divinités de ne pas être la cible de la charge des chevaliers.

Aucun adversaire n'est trop fort pour cette cavalerie à la réputation légendaire. Au contraire, là où d'autres hésiteraient, les chevaliers font preuve d'une intrépidité qui n'a rien de téméraire : la force de leur arme et la droiture de leur âme a mis en fuite plus d'une créature monstrueuse. Lorsqu'ils déploient leur bannière de combat, ils irradient un aura de noblesse qui illumine le champ de bataille et contraint les forces du mal à détourner le regard. Lorsque leur musicien sonne la charge, les chevaliers sont emplis d'une terrifiante ardeur au combat qui a déjà fait reculer des atrocités… Et aura sans doute encore l'occasion de le faire !

(1) : étendard du roi

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Catégorie : Cavalerie lourde (Rang 3).
Effectif : 3 à 5.
Équipement : Armure lourde, bouclier, épée et lance (arme d'allonge).
Combattants spéciaux : Musicien, porte-étendard.
Lance : Un combattant doté d'une lance peut attaquer les adversaires à son contact ou situés à moins de 3 cm.

COMPÉTENCES

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

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.

COMBATTANTS SPÉCIAUX

Musicien : L'unité du musicien peut utiliser la tactique « Charge implacable » lorsqu'elle réussit une charge. L'unité acquiert la compétence « implacable ». Après qu'ils aient effectué un assaut, les implacables au contact d'adversaires peuvent effectuer un nouveau combat. Celui-ci ne bénéficie pas du bonus de charge. Cette compétence peut être utilisée une fois par tour.

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

COÛT D'UNE UNITÉ DE CHEVALIERS

Composition	Effectif standard (1)	Effectif maximum (2)	Combattant supplémentaire
Standard	700	1175	+ 240
1 combattant spécial	725	1200	+ 240
2 combattants spéciaux	750	1225	+ 240

(1) : 3 chevaliers

(2) : 5 chevaliers dont 0 à 1 musicien et 0 à 1 porte-étendard

BALISTE

— Oserais-je corriger l'élévation de notre pièce ? Elle me parait fort basse…
— Faites ! Faites, aimable compagnon !
– Deux servants de baliste

Les balistes d'Alahan constituent la meilleure pièce d'artillerie qu'il est possible de construire sans avoir recours à la poudre, la vapeur ou le naphte. Les balistes sont célèbres pour la qualité de leurs servants, qui sont de véritables artistes de l'artillerie : la vitesse et la précision avec lesquelles une baliste est chargée puis pointée laissent bien des archers rêveurs…

STRATÉGIE

La baliste est une menace permanente pour tout ce qui porte une lourde armure… Ou se croit en sécurité en arrière du front. Contre des troupes dépourvues de protection, ses traits peuvent faire de véritables carnages !

COÛT D'UNE UNITÉ DE BALISTE

Composition	Effectif standard (1)
Standard	175

(1) : 1 baliste et 2 servants

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Catégorie : Machine de guerre.
Effectif : 2.
Équipement : Épée.
Combattants spéciaux : Aucun.

COMPÉTENCES

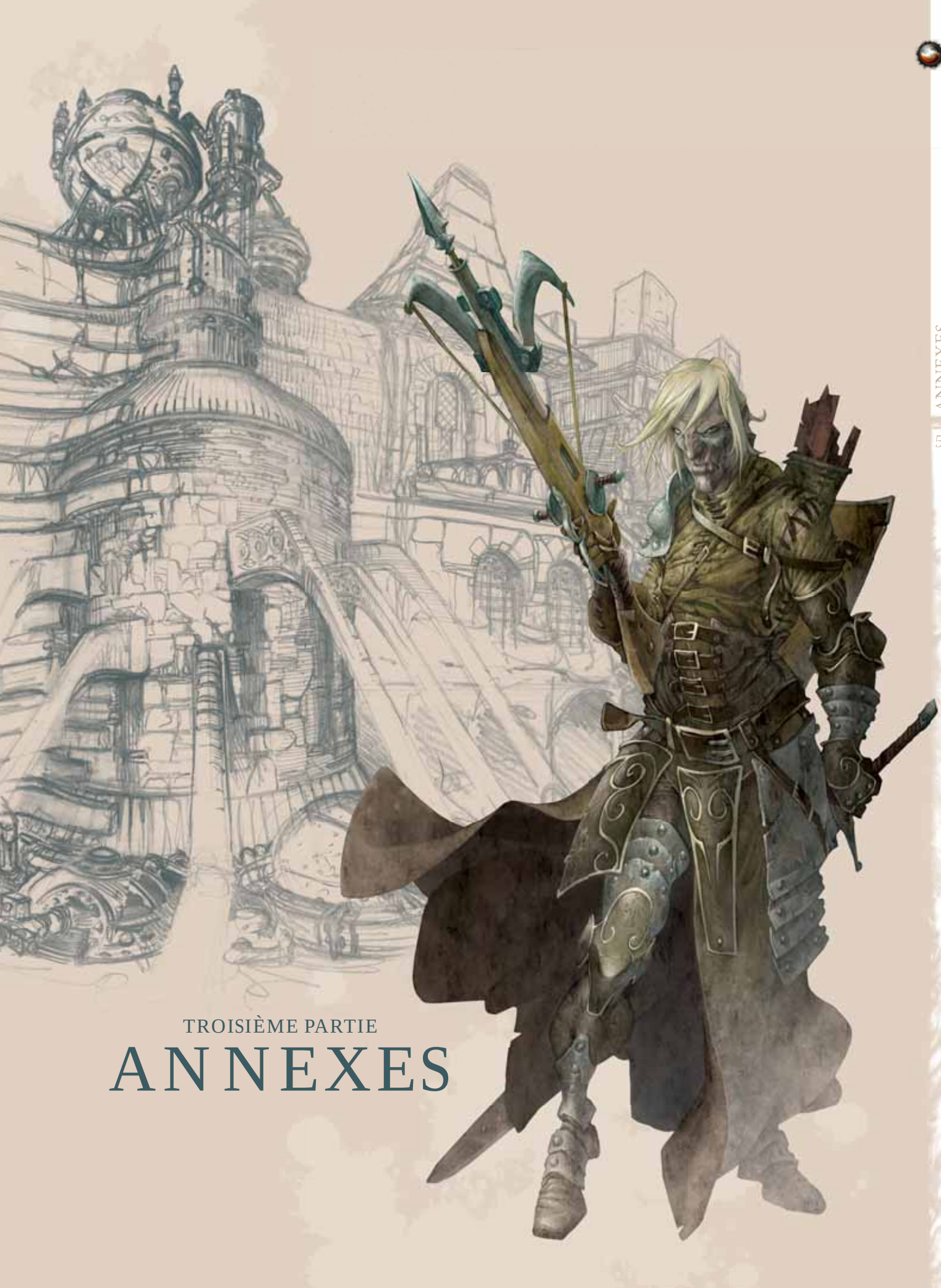
Tir perforant : Les tirs des balistes peuvent éliminer plus d'ennemis qu'il n'y a de tireurs.

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

Servants experts : Chaque fois que la baliste tire, le joueur peut choisir d'ajouter un dé au test de tir ou au test de dommage.

RÈGLES SPÉCIALES

- **Déplacement :** La baliste 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 :** La baliste ne représente aucune menace au contact. Il ne peut pas engager d'ennemis bien qu'elle puisse être engagée. Les combattants qui se désengagent d'elle ne sont pas éliminés.
- **Tir sur l'unité :** La baliste ne subit aucun point de dégât suite à une attaque à distance ou à un effet mystique tant qu'il reste au moins un pilote ou un servant dans son unité. Les points de dégât excédentaires sont ignorés.
- **Tir sur la machine de guerre :** Il est possible de prendre La baliste comme cible spécifique d'une attaque à distance ou d'un effet mystique. Les points de dégâts excédentaires sont ignorés.
- **Servants :** Les servants de la baliste sont les combattants dont le profil est nommé « les servants ». 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 baliste.



TROISIÈME PARTIE

ANNEXES

CARNETS DE VOYAGE

Les mystiques barhans possèdent l'une des traditions ésotériques les plus anciennes d'Aarklash. Leur panthéon abrite des dieux puissants qui n'ont jamais fait défaut à leurs adorateurs. Forts d'alliances millénaires avec les plus grands seigneurs élémentaires, les mages d'Alahan sont capables de dompter la puissance des Éléments, et notamment de la Lumière. En vérité, les ennemis du royaume auraient tort de croire que la force d'Alahan ne réside que dans ses armes !

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

Les mystiques d'Alahan sont tenus pour les plus compétents d'Aarklash et les artefacts issus de leurs ateliers sont à la hauteur de cette réputation. Certains sont aussi anciens qu'ils sont puissants, d'autres sortent à peine des mains du mage qui les a créés ; tous attirent l'admiration et la convoitise, à bon droit d'ailleurs !

La valeur de chaque artefact est indiquée entre parenthèses.

Arme de Lumière (3) : ~~Lorsque l'Incarné effectue un test de Force au corps à corps, la difficulté est égale à 0.~~

VOIR ERRATA
VOIR ERRATA

~~Les ennemis touchés par ses coups à corps sont lu une colonne plus à droite~~ sur la table de résolution.

Bénédiction de Parangon (1) : L'Incarné peut annuler un point de dégâts pour chaque test de Force que son unité subit.

Cape céleste (1) : Le joueur peut dépenser 5 points de mana de la réserve de l'unité de l'Incarné pour forcer son adversaire à relancer les réussites obtenues sur un test dont l'Incarné est la cible.

Grimoire hermétique (2) : L'Incarné acquiert un rituel de valeur 3.

Insigne du glaive d'Arïn (1) : Lorsque l'Incarné effectue un test, le joueur peut jeter un dé en plus. Celui-ci n'est pas un dé supplémentaire et peut faire l'objet de relances. Ce pouvoir peut être utilisé une fois par tour.

Orbe de puissance (1) : La réserve de mana de l'unité du porteur peut contenir 10 points de mana supplémentaires.

Pavois des baronnies (2) : L'Incarné dispose de deux points de vie supplémentaires.

Talisman de Lumière (3) : L'Incarné acquiert un rituel de valeur 1, un rituel de valeur 2 et un rituel de valeur 3.

~~**Torque des Lahnars (2) :** Lorsqu'il effectue un test de Force au corps à corps, sa~~

VOIR ERRATA
VOIR ERRATA
VOIR ERRATA

GRIMOIRE

La magie lahnare a été enseignée aux hommes par un être mythique, la Chimère. Par la connaissance des mots de pouvoirs et de la manière de les tracer dans les airs, un mage convenablement protégé par des sceaux de protection peut ainsi plier à sa volonté la puissance des Éléments. Appelée « hermétisme », cette forme de magie implique une grande compréhension de l'univers et un cœur pur. Changer ce qui est n'est possible qu'aux vertueux, car la moindre ombre dans le cœur des praticiens de l'hermétisme accouche de monstres aussi répugnants que dangereux. L'histoire d'Alahan abonde de ces mages corrompus par leur propre magie et abattus par les horreurs qu'ils ont eux-mêmes invoquées, souvent sans le vouloir.

Célérité

Voie : Hermétisme **Élément :**
Valeur : 1 **Mana :** 8
Difficulté : 5 **Cible :** Unité
Durée : Tour

Si l'unité ciblée effectue une course, elle ignore les obstacles et les combattants.

Colonne de Lumière

Voie : Hermétisme **Élément :**
Valeur : 2 **Mana :** 10
Difficulté : 6 **Cible :** Unité
Durée : Instantanée

Les combattants de l'unité ciblée subissent chacun un test de Force dont la valeur d'action est égale à 6.

Déplacement chimérique

VOIR ERRATA
VOIR ERRATA
VOIR ERRATA

Durée : Instantanée

L'unité est déplacée n'importe où sur le champ de bataille mais hors du contact de l'ennemi. Le cas échéant, elle se désengage sans subir de perte.

Éblouissement de Lahn

Voie : Hermétisme **Élément :**
Valeur : 1 **Mana :** 5
Difficulté : 5 **Cible :** Unité
Durée : Tour

Aucune ligne de vue sur l'unité ne peut être tracée à plus de vingt centimètres.

Force du Lion

Voie : Hermétisme **Élément :**
Val
Dif nité
Du

VOIR ERRATA
VOIR ERRATA
VOIR ERRATA

~~L unité ci-blé sont ks dans la colonne « Privilège ».~~

Fléau céleste

Voie : Hermétisme **Élément :**
Valeur : 1 **Mana :** 7
Difficulté : 5 **Cible :** Combattant
Durée : Instantanée

Le combattant ciblé subit une touche de Force 8.

Œil hermétique

Voie : Hermétisme **Élément :**
Valeur : 1 **Mana :** 5
Difficulté : 5 **Cible :** Unité
Durée : Tour

L'unité acquiert la compétence « Tir instinctif ». Les combattants dotés de Tir instinctif peuvent tirer sur des ennemis engagés.

Renfort de Lahn

Voie : Hermétisme **Élément :**
V 10
D Spéciale
D

VOIR ERRATA
VOIR ERRATA
VOIR ERRATA

~~L'Incarné invoque une unité de sa compagnie qui a été éliminée. Elle est activée immédiatement après l'unité de l'Incarné. Elle est retirée du champ de bataille à la fin de la phase d'intendance.~~

Sceau de protection

Voie : Hermétisme **Élément :**
Valeur : 1 **Mana :** 8
Difficulté : 5 **Cible :** Unité
Durée : Tour

Les combattants de l'unité ciblée acquièrent Insensible. Lorsqu'une unité comprenant un Insensible est la cible d'un miracle, d'un sortilège, d'une communion ou d'un rituel, le joueur décide si elle est affectée ou pas.

Tempête de Lumière

Voie : Hermétisme **Élément :**
Valeur : 2 **Mana :** 10
Difficulté : 6 **Cible :** Spéciale
Durée : Tour

Le joueur dispose 10 pions mana de côté. Lors de n'importe quelle activation d'une unité, le magicien peut dépenser un pion et un seul. Il inflige alors un test de Force dont la valeur d'action est 6 à un combattant qu'il voit.

LITANIE

Le panthéon de Parangon contient un foule de divinités : Arïn, le père de la Lumière, souverain des dieux ; Selene, déesse de la fertilité et de l'amour, épouse d'Arïn ; Azël, déesse de la mort et du temps, la sœur sombre de Selene ; Arakin le Bienveillant, dieu de la guerre, du courage et de l'honneur, fils d'Arïn et de Selene ; Arakin le Tourmenteur, dieu de l'absurdité de la guerre et de la cruauté de l'existence, alter ego maléfique d'Arakin le Bienveillant ; les dieux jumeaux Tiranor et Kaïn, qui régentent la bonne et la mauvaise fortune. Les miracles les plus simples peuvent être obtenus en intercédant auprès de n'importe quel dieu mais les plus puissants sont réservés aux fidèles dont l'existence est dédiée à la divinité qui les accorde !

Auspices favorables

Culte : Parangon **Aspect :** Altération
Valeur : 1 **Foi :** 7
Difficulté : 5 **Cible :** Unité
Durée : Tour

Le joueur peut relancer les échecs obtenus sur un des tests de l'unité ciblée.

Couronne de Parangon

Culte : Parangon **Aspect :** Altération
Valeur : 1 **Foi :** 7
Difficulté : 4 **Cible :** Unité
Durée : Tour

Les combattants qui engagent un membre de l'unité ciblée subissent chacun un test de Force dont la valeur d'action est égale à 1.

Étreinte de Selene

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

Les combattants de l'unité ne sont éliminés que s'ils subissent deux points de dégâts. Les points de dégâts en surnombre sont ignorés. Les combattants dotés de plus de deux points de vie ou de structure ne sont pas affectés par cette communion.

Souffle de Tiranor

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

Lors du prochain test de l'unité, le nombre de succès obtenus est doublé.

Intuition salutaire

Culte : Parangon **Aspect :** Altération
Valeur : 1 **Foi :** 8
Difficulté : 4 **Cible :** Unité
Durée : Tour

Les réussites ennemies obtenues sur un test effectué à l'encontre des combattants de l'unité ciblée sont relancés une fois de plus. Le test affecté est choisi par le joueur.

Jugement d'Arïn

Culte : Parangon **Aspect :** Création
Valeur : 2 **Foi :** 7
Difficulté : 7 **Cible :** Unité
Durée : Tour

Si la cible de ce miracle subit un test de dégâts ce tour, l'unité qui le lui a occasionné subit le même test.

Oracle de Lahn

Culte : Parangon **Aspect :** Altération
Valeur : 1 **Foi :** 4
Difficulté : 5 **Cible :** Spéciale
Durée : Tour

Aucune cible n'est nécessaire à l'appel de cette communion. Le joueur place la carte de son choix en premier dans la séquence d'activation.

Pressentiment

Culte : Parangon **Aspect :** Altération
Valeur : 1 **Foi :** 5
Difficulté : 4 **Cible :** Spécial
Durée : Instantanée

Aucune cible n'est nécessaire à l'appel de cette communion. Le joueur regarde n'importe quelle carte non activée d'une séquence d'activation.

Flétrissement d'Azël

Culte : Parangon **Aspect :** Destruction
Valeur : 3 **Foi :** 10
Difficulté : 9 **Cible :** Unité
Durée : Instantanée

Le joueur jette autant de dés que de combattants dans l'unité ciblée. Chaque ou élimine un combattant, au choix du joueur qui contrôle l'unité ciblée.

Haleine de Kaïn

VOIR ERRATA
VOIR ERRATA
VOIR ERRATA

~~**Culte :** Parangon **Aspect :** Destruction~~
~~**Valeur :** 3 **Foi :** 10~~
~~**Difficulté** : 9 **Cible :** Unité~~
~~**Durée :** Instantanée~~

~~Aucun dé n'est jeté lors du prochain test de l'unité : tous les des sont considérés comme donnant des échecs.~~

CARNET DE VOYAGE

ARTEFACTS

Armure d'Allmoon (1)

L'incarné et son unité acquièrent Insensible. Lorsqu'une unité comprenant un Insensible est la cible d'un miracle, d'un sortilège, d'une communion ou d'un rituel, le joueur décide si elle est affectée ou pas.

GRIMOIRE

Mur de glace (1)

Voie : Hermétisme
Élément : Eau.
Mana : 5
Difficulté : 5
Cible : Spécial
Durée : Tour
Le joueur pose une carte de jeu à un endroit du champ de bataille visible par le magicien. Cette carte représente un mur de glace. Celui-ci est un obstacle qui bloque les lignes de vue et ne peut être franchi.

Masque sélénite (1)

Voie : Hermétisme
Élément : Eau
Mana : 5
Difficulté : 5
Cible : Unité
Durée : Tour
Tous les tirs dirigés vers l'unité ciblée subissent une interférence.

Mur de glace (1)

Voie : Hermétisme
Élément : Eau.
Mana : 5
Difficulté : 5
Cible : Spécial
Durée : Tour
Le joueur pose une carte de jeu à un endroit du champ de bataille visible par le magicien. Cette carte représente un mur de glace. Celui-ci est un obstacle qui bloque les lignes de vue et ne peut être franchi.

Don de la Lune (3)

Voie : Hermétisme
Élément : Eau
Mana : 15
Difficulté : 8
Cible : Unité
Durée : Tour

L'unité ciblée est immobile. Elle sera activée en dernier. De plus l'unité prise pour cible lit ses tests d'attaque à distance et ses test mystiques une colonne plus à gauche et elle ne peut en aucun cas prendre pour cible (effet mystique ou tir) l'unité du magicien qui la « contrôle ».

LITANIE

Oracle de Lumière (1)

Culte: Parangon
Aspect : Altération
Foi : 4
Difficulté : 5
Cible : Spéciale
Durée : Tour
Aucune cible n'est nécessaire à l'appel de cette communion. Le joueur place la carte de son choix en premier dans sa séquence d'activation.

ERRATA

DÉPLACEMENT CHIMÉRIQUE

Voie : Hermétisme
Élément :
Valeur : 2
Mana : 10
Difficulté : 7
Cible : Unité amie
Durée : Instantanée
L'unité est déplacée n'importe où sur le champ de bataille mais hors du contact de l'ennemi. Le cas échéant, elle se désengage sans subir de perte.

Rajouter : Une fois déplacée, l'unité ne peut plus agir. Lorsque sa carte est activée elle ne fait rien et c'est au tour du joueur adverse de jouer. L'unité ciblée ne pas être placée à plus de 60 cm du mystique.

DON DE LA LUNE

Voie : Hermétisme
Élément : Eau
Valeur : 3
Mana : 15
Difficulté : 8
Cible : Unité
Durée : Tour
Lorsqu'elle est activée, l'unité ciblée est contrôlée par le joueur mais reste considérée comme une unité ennemie. Elle ne peut quitter volontairement le champ de bataille.

Modifier : Lorsque sa carte est révélée, elle est mise à a fin de la séquence d'activation et le joueur passe son tour. Lorsque sa carte sera à nouveau révélée l'unité pourra jouer normalement mais sa valeur de MOU est réduite à zéro. De plus l'unité prise pour cible lit ses tests d'attaque à distance et ses test mystiques une colonne plus à gauche et elle ne peut en aucun cas prendre pour cible (effet mystique ou tir) l'unité du magicien qui la « contrôle ».

FORCE DU LION

Voie : Hermétisme
Élément : Lumière
Valeur : 3
Mana : 15
Difficulté : 8
Cible : Unité
Durée : Tour
Les tests de Force résolus avec l'unité ciblée sont lus dans la colonne privilège.

Modifier : Les tests de Force au corps à corps sont lus deux colonnes plus à droite.

ARME DE LUMIÈRE

Valeur : 3
Lorsque l'Incarné effectue un test de Force au corps à corps, la difficulté est égale à 0.

Modifier : Les jets de blessure sont lues deux colonnes sur la droite.

RENFORT DE LAHN.

Rajouter: Un incarné ne peut pas revenir avec son unité grâce à ce rituel.

EXPLOIT: MOMENT DE BRAVOURE.

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

Modifier : Pour 1 point d'Elixir, l'Incarné ajoute 2 points dans la caractéristique qu'il souhaite avant de réaliser le test.

TORQUE DES LANHARS (2).

Lorsqu'il effectue un test de Force au corps à corps, l'Incarné ajoute son Courage à sa Force.

Modifier : la valeur du Torque des Lanhar passe à 1 au lieu de 2.
L'incarné ajoute 2 points à sa force au corps à corps.

LA CHIMÈRE.

SACRIFICE (I):

Une fois par tour, le joueur peut annuler, avant qu'il ne soit effectué, un test de dégâts à l'encontre de n'importe quel combattant du Lion à l'exception de la Chimère elle-même.

Modifier: Au moment de l'activation de la Chimère, le joueur Lion désigne un Incarné ennemi. Ses prochains tests de force au corps à corps sont des échecs.

LA LIONNE ROUSSE À PIED:

Elle ne peut pas rejoindre une unité de gardes royaux

VALDÉNAR:

ne peut pas rejoindre une unité de paladins.

C'est pour éviter que Valdénar ne fasse bénéficier de sa compétence hypérien aux paladins et que valdénar ne bénéficie du soin des paladins et inversement avec la lionne rousse et la gardes royaux.

EPHREN (1):

Les adversaires abattus par Éphren ne peuvent revenir en jeu d'aucune manière. Les figurines des combattants éliminés sont mises à part et ne peuvent plus être utilisées pour le reste de la partie (même pour invoquer une nouvelle unité, par exemple).

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

HÉAUT D'ARÏN (COMBATTANT SPÉCIAL)

Le Héraut d'Arïn peut appeler le miracle « Bouclier de lumière » avant un test d'attaque contre son unité. Les réussites ennemies obtenues sur ce test sont relancées une fois de plus. Ce miracle coûte 5 points de Foi.

Modifier: Le Hérault d'Arïn peut appeler le miracle « Bouclier de lumière » une fois qu'une unité adverse a réalisé son test d'attaque à l'encontre de son unité. Les reussites ennemies obtenues sur ce test sont relancées une fois de plus.

BARONNIES DU LION

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.

ALGÉRANDE.

Baron : Methrain le Diplomate
Baronnie / Bénédiction de la Lumière (5 P.A.) : n'importe quel Incarné magicien peut puiser dans les réserves de mana d'une autre unité d'Alégrande à condition que cette dernière soit à moins de 30 cm d'elle et dans sa ligne de vue.
Solo / Héritier de la Chimère (10 P.A.) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel magicien d'Algérande. Son usage peut être déclaré une fois par tour, juste avant un jet d'incantation ou de récupération du magicien . Un dé supplémentaire est lancé et le meilleur résultat est retenu.
Solo / Tour d'ivoire (10 P.A.) : Lors de la constitution des armées, n'importe quel Incarné magicien d'Algérande doté de cette capacité peut échanger l'un des Éléments qu'il maîtrise (hors Lumière) contre l'Air, l'Eau, le Feu ou la Terre.

BARONNIE ALLMOON.

Baron : Mirvilis d'Allmoon.
Baronnie / Aura gelée (5 P.A.) : Les combattants associés à la baronnie d'Allmoon acquièrent la compétence « Instinct de survie ».
Solo / Champion de l'Éternel Hiver (10) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel Incarné associé à la baronnie d'Allmoon. Le combattant acquiert la compétence « Implacable ».
Solo / Orphelin de Tycho (10 P.A.) : Cette capacité peut être attribuée à un Incarné magicien d'Allmoon par tranche, même incomplète, de 2000 P.A. Seuls des Incarnés de rang 2 ou 3 peuvent en bénéficie. L'Incarné choisi de devenir un « Sélénite ». Il maitrise l'élément eau. Un Sélénite est doté d'un pouvoir mystérieux dont la nature dépend des phases d'Yllia, la lune du monde de confrontation. Tous les sélénites jettent un dé en début de tour et un des effets suivant est appliqué jusqu' à la fin du tour.
1-2 : Demi lune : la valeur de COU est augmentée de +2 et il devient un porte étendard.
3-4: Lune Gibbeuse : L'incarné acquiert la compétence Tueur né, s'il la possède déjà il acquiert à la place la compétence furie guerrière.
5-6 : Plein lune : Il gagne 1 dé de plus au corps à corps.

BARONNIE DE DANERAN.

Autrefois prospère, la baronnie de Daneran est désormais l'un des symboles de la lutte entre la Lumière et les Ténèbres. Mille exploits ont lieu chaque jour au pied de la forteresse de Kaïber, rempart entre Achéron et les terres fertiles d'Alahan.

Baron : Dragan d'Orianthe.
Baronnie / Pourfendeurs (5 P.A.) : Une fois par tour, les unités affiliées à la baronnie de Daneran et se trouvant à 30 cm ou moins du commandeur lisent leurs tests d'attaque ou de défense une colonne à droite.
Solo / Terre (10 P.A.) : Lors de la constitution des armées, n'importe quel Personnage magicien Lion associé à Daneran et doté de cette capacité peut échanger l'un des Éléments qu'il maîtrise (hors Lumière) contre la Terre.
Baronnie / Armée de Kaïber (0 P.A.) : Si tous les combattants du Lion qui la composent sont associés à Daneran, une armée du Lion peut répondre aux règles d'alliances suivantes. (Dans ce cas, ces règles remplacent celles des voies d'alliances. Les arrondis se font au supérieur).

- Jusqu'à 33 % de sa valeur (en P.A.) peut être composée de Griffons d'Akkylannie.

- Jusqu'à 33 % de sa valeur (en P.A.) peut être composée de Cynwälls.

Le reste doit être composé de Lions de Daneran. L'armée est toujours considérée comme une armée du Lion. Ces Alliés sont associés à Daneran et doivent acquérir la capacité « Pourfendeurs ». En tant qu'Alliés, ils ne bénéficient pas de leurs commandements respectifs.
Une alliance n'exclut pas l'autre : il est donc possible de déployer une armée composée de 33 % de Griffons, 33 % de Cynwälls et 34 % de Lions. Une armée de Kaïber ne peut pas compter d'autres types d'Alliés, hormis d'éventuels Élémentaires ou Immortels.
Le commandeur de l'armée doit obligatoirement être un Incarné du Lion.

BARONNIE DE DORIMAN.

Baron : Valdenar de Doriman.

Baronnie / Force (5 P.A.) : Pour chaque jet de FOR au corps à corps qui occasionne au moins une blessure, une autre blessure est infligée à l'ennemi.
Solo / Fureur de l'Ephren (10) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel combattant Incarné du Lion. Il acquiert la compétence « Furie guerrière » jusqu'à la fin de la partie.
Solo / Eau (10 P.A.) : Lors de la constitution des armées, n'importe quel Personnage magicien de Doriman doté de cette capacité peut échanger l'un des Éléments qu'il maîtrise (hors Lumière) contre l'Eau.

ICQUOR.

Solo / Archer (10 PA) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel Incarné du Lion ne disposant pas d'arme de tir.
Il acquiert un arc d'Icqor dont les caractéristiques sont les suivantes.
2D6 / 6 / 6.
Ces modifications sont considérées comme inscrites sur sa carte de référence.
Solo / Tacticien Icqor (10 PA) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel Incarné du Lion associé à Icqor. Il acquiert un dé supplémentaire pour son jet d'Autorité à condition qu'il ne dispose pas déjà de la compétence stratège.
Solo / Air (10 PA) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel Incarné magicien d'Icqor. Il peut échanger un des éléments qu'il maitrise (hors Lumière) contre l'élément air.
Baronnie / Maitre chasseurs (5 PA) : Après le déploiement et une fois que les unités sont révélées, le joueur peut intervertir trois unités associées à Icqor qui se trouvent dans la zone de déploiement du Joueur. Après la première interversion le joueur lance 1D6. sur un résultat de 5+ une dernière interversion est encore possible.

BARONNIE DU LION KALLIENNE.

Solo / Officier de la garde (10 PA) : Cette capacité ne peut être attribuée qu'à un garde royal de la Baronnie de Kallienne (le meneur). Il dispose d'un point de vie supplémentaire.
Solo / Sang Royal (10 PA) : Cette capacité ne peut être attribuée qu'à Incarné. Il est maintenant considéré comme un porte étendard et gagne +2 sur sa caractéristique de COU.
Baronnie / Opérations secrètes (0 PA) : Avant le déploiement, le joueur peut placer jusqu'à 6 combattants de sa compagnie (hors Incarné) en dehors du champ de bataille. Ils sont considérés comme des pertes. Ils représentent des espions dépêchés dans le camp adverse. Une fois par tour avant le jet d'AUT, le joueur Lion peut éliminer un espion de sa réserve afin qu'il accomplisse une des missions suivantes. LA valeur en PA du combattant doit être supérieure à la valeur de la mission.
Espionnage [40PA] : le joueur lion peut opérer un refus « gratuit » supplémentaire lors de l'attribution des ordres.
Assassinat [Valeur de la cible] : Un combattant ennemi de valeur en PA inférieur à celle de l'espion est désigné. Il subit un jet de force dont la valeur est égale à celle de l'espion avec la compétence assassin.

BARONNIE DU LION LAVERNE.

Baronnie / Terre des héros (5 PA) : Les combattants de Laverne possèdent un point de vie supplémentaire.
Solo / Héritage de légende (10 PA) : L'incarné de Laverne peut ajouter 2 points dans ue des caractéristiques suivantes: ATT, FOR, RES ou DEF.
Baronnie / Eclaireur de Laverne (5 PA) : Une unité de Laverne par bannière même incomplète peut acquérir la compétence éclaireur.

BARONNIE LUISHANA.

Baronnie / Ruse (5 PA) : La première tactique appliquée à une unité coûte un point de moins. Les tactiques à un point sont gratuites et les tactiques à deux points coûtent un point.
Solo / Lion des brumes (10 PA) : Cette capacité ne peut être attribuée qu'à un Incarné de Luishana. Tant qu'il se trouve au moins à plus du double du mouvement d'une unité adverse il est considéré comme invisible. Il ne peut donc pas être pris pour cible par un tireur même si ce dernier est un Incarné qui souhaite le prendre pour cible en dépensant de l'Elixir.
Solo / Incorruptible (10 PA) : Cette capacité peut être attribuée à un Incarné de Luishana. Lorsque lui ou son unité est pris pour cible par un effet mystique il effectue un test avec sa valeur d'AUT et dont la difficulté est égale à celle du rituel ou de la litanie adverse. En cas de succès, l'effet mystique est annulé. Afin de pouvoir contrer, au moins un membre de l'unité de l'incarné doit pouvoir avoir une ligne de vue sur l'unité qui effectue l'action mystique.

BARONNIE MANILIA

Baronnie / Intrépidité (5 PA) : A chaque fois qu'un combattant de Manilia élimine un adversaire il gagne autant de marqueurs que de points de vie de l'unité éliminée.
Lors de l'activation d'une unité Manilia des marqueurs acquis peuvent être défaussés afin que l'unité Manilia puisse bénéficier des effets ci-dessous. Une même unité peut bénéficier de plusieurs effet simultanément.

1 : L'unité gagne 5 points de mana ou 5 points de foi (maximum 15 foi ou mana ou combinaison des deux).
2 : Un combattant de l'unité est soigné d'un cran de blessures (maximum 2 points de vie).
2 : 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 : les combattants de l'unité peuvent relancer un test d'ATT ou de DEF raté (une seule relance sur un test).

Solo / Charisme (10 P.A.) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel Incanré de Manilia. Le jet d'AUT est effectué avec un dé supplémentaire.
Solo / Feu (10 P.A.) : Lors de la constitution des armées, n'importe quel Personnage magicien de Manilia doté de cette capacité peut échanger l'un des Éléments qu'il maîtrise (hors Lumière) contre le Feu.

MISES À JOUR

06/04/14:

Baronnie Algérande
Baron : Methrain le Diplomate
Baronnie / Bénédiction de la Lumière (5 P.A.) : Le cout en mana des jets d'invocation (miracles et sortilèges) destinés à faire apparaître un combattant Élémentaire ou Immortel ami à 10 cm ou moins d'un combattant d'Algérande est diminué de 10 mana (avec un minimum de 5 mana). Par ailleurs le résultat du test de magie est lu une colonne plus à droite. Ce bonus n'est pas cumulatif si plusieurs combattants d'Algérande sont à portée. Un résultat de « 1 » reste un échec, sauf si l'invocateur bénéficie d'un effet de jeu qui précise le contraire.

Baronnie Icqor
Solo / Tacticien Icqor (10 PA) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel Incarné du Lion associé à Icqor. Il acquiert un dé supplémentaire pour son jet d'Autorité à condition qu'il ne dispose pas déjà de la compétence stratège.
Baronnie / Maitre chasseurs (5 PA) : Après le déploiement et une fois que les unités sont révélées, le joueur peut intervertir trois unités associées à Icqor qui se trouvent dans la zone de déploiement du Joueur. Après la première interversion le joueur lance 1D6. sur un résultat de 5+ une dernière interversion est encore possible.

Baronnie de Kalienne
Solo / Sang Royal (10 PA) : Cette capacité ne peut être attribuée qu'à Incarné. Il est maintenant considéré comme un porte étendard et gagne +2 sur sa caractéristique de COU.

Baronnie Luishana
Baronnie / Ruse (5 PA) : Lors d'un test d'ATT, de FOR, de POU, de FOI ou de COU effectué par une unité affiliée à Luishana, le joueur peut, une fois par tour par unité affectée à la Baronnie de Luishana, relancer les échecs pour une seule des caractéristiques ci-dessus.

Baronnie de Manilia
Baronnie / Intrépidité (5 PA) : A chaque fois qu'un combattant de Manilia élimine un adversaire il met autant de marqueurs que de points de vie de l'unité éliminée.
Au début d'une phase de jeu, plusieurs unités de Manilia amis peuvent être désignés. Des marqueurs acquis sont défaussés pour chacun d'entre eux, afin qu'elles bénéficient d'un ou plusieurs des avantages ci-dessous. Le chiffre qui précède indique le coût en marqueurs. Un avantage peut être choisi plusieurs fois. Les gemmes sont réservées aux magiciens, les points de foi aux fidèles.
1 : L'unité gagne 5 points de mana ou 5 points de foi.
2 : Un combattant de l'unité est soigné d'un cran de blessures.
3 : l'unité gagne 10 points de mana ou 10 points de foi.
4 : 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.

31/05/2014:
Ajout du profil vétéran de Kaïber. Ce sont les même profils que les valkyries. Ils ont été fait pour les joueurs qui n'ont pas de valkyries.

Baronnie Algérande.
Baronnie / Bénédiction de la Lumière (5 P.A.) : n'importe quel Incarné magicien peut puiser dans les réserves de mana d'une autre unité d'Alégrande à condition que cette dernière soit à moins de 30 cm d'elle et dans sa ligne de vue.
Solo / Héritier de la Chimère (10 P.A.) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel magicien d'Algérande. Son usage peut être déclaré une fois par tour, juste avant un jet d'incantation ou de récupération du magicien . Un dé supplémentaire est lancé et le meilleur résultat est retenu.

Baronnie d'Allmoon
Baron : Mirvilis d'Allmoon.
Baronnie / Aura gelée (5 P.A.) : Les combattants associés à la baronnie d'Allmoon acquièrent la compétence « Instinct de survie ». Seules les unités de rang 1 et 2 peuvent être affiliées à la baronnie d'Allmoon.
Solo / Champion de l'Éternel Hiver (10) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel Incarné associé à la baronnie d'Allmoon. Le combattant acquiert la compétence « Implacable ».
Solo / Orphelin de Tycho (10 P.A.) : Cette capacité peut être attribuée à un Incarné magicien d'Allmoon par tranche, même incomplète, de 2000 P.A. Seuls des Incarnés de rang 2 ou 3 peuvent en bénéficie. L'Incarné choisi de devenir un « Sélénite ». Il maitrise l'élément eau. Un Sélénite est doté d'un pouvoir mystérieux dont la nature dépend des phases d'Yllia, la lune du monde de confrontation. Tous les sélénites jettent un dé en début de tour et un des effets suivant est appliqué jusqu' à la fin du tour…… etc etc...

Baronnie de Daneran
Baronnie / Pourfendeurs (5 P.A.) : Cette capacité ne peut être utilisée que si elle a été attribuée au commandeur. Une fois par tour, le joueur Lion de Daneran peut, à n'importe quel moment lors de l'activation d'une de ses unité, désigner une unité ennemie situé à 30 cm ou moins de son Commandeur. Tous les combattants amis associés à cette baronnie lisent leurs tests d'ATT (distance ou corps à corps) une colonne plus à droite contre cette unité ennemie.

Baronnie Laverne
Baronnie / Terre des héros (5 PA) : Les combattants de Laverne peuvent acquérir la compétence Acharné.
Solo / Héritage de légende (10 PA) : L'incarné de Laverne peut ajouter 2 points dans ue des caractéristiques suivantes: ATT, FOR, RES ou DEF.
Baronnie / Eclaireur de Laverne (5 PA) : Une unité de Laverne par bannière même incomplète peut acquérir la compétence éclaireur.

30/03/2014:
Mise à jour du profil des faucheurs.

15/07/1014
Baronnie Manilia
Baronnie / Intrépidité (5 PA) : A chaque fois qu'un combattant de Manilia élimine un adversaire il met autant de marqueurs que de points de vie de l'unité éliminée.
Au début d'une phase de jeu, plusieurs unités de Manilia amis peuvent être désignés. Des marqueurs acquis sont défaussés pour chacun d'entre eux, afin qu'elles bénéficient d'un ou plusieurs des avantages ci-dessous. Le chiffre qui précède indique le coût en marqueurs. Un avantage peut être choisi plusieurs fois. Les gemmes sont réservées aux magiciens, les points de foi aux fidèles.
1 : L'unité gagne 5 points de mana ou 5 points de foi.
2 : Un combattant de l'unité est soigné d'un cran de blessures.
3 : 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 : les combattants de l'unité peuvent relancer un test d'ATT ou de DEF raté.

Baronnie de Daneran
Baronnie / Pourfendeurs (5 P.A.) : Une fois par tour, les unités affiliées à la baronnie de Daneran peuvent relancer et se trouvant à 30 cm ou moins du commandeur lisent leurs tests d'attaque ou de défense une colonne à droite.

Baronnie de Luishana
Baronnie / Ruse (5 PA) : Les tactiques coutent un point de moins. Les tactiques à un point sont gratuites et les tactiques à deux points coûtent un point.

18/08/2014.
Baronnie de Manilia.
Baronnie / Intrépidité (5 PA) : A chaque fois qu'un combattant de Manilia élimine un adversaire il met autant de marqueurs que de points de vie de l'unité éliminée.
Au début de n'importe quel activation, plusieurs unités de Manilia amis peuvent être désignés. Des marqueurs acquis sont défaussés pour chacun d'entre eux, afin qu'elles bénéficient d'un ou plusieurs des avantages ci-dessous. Le chiffre qui précède indique le coût en marqueurs. Un avantage peut être choisi plusieurs fois. Les gemmes sont réservées aux

magiciens, les points de foi aux fidèles.
1 : L'unité gagne 5 points de mana ou 5 points de foi.
2 : Un combattant de l'unité est soigné d'un cran de blessures.
3 : 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 : les combattants de l'unité peuvent relancer un test d'ATT ou de DEF raté.

18/10/2014:
Don du Lion
Le joueur Lion dispose à chaque tour d'un point de tactique de plus.

13/08/2015
Baronnie / Ruse (5 PA) : La première tactique appliquée à une unité coûte un point de moins. Les tactiques à un point sont gratuites et les tactiques à deux points coûtent un point.

11/11/2015
Don de la Lune (3)
Voie : Hermétisme
Élément : Eau
Mana : 15
Difficulté : 8
Cible : Unité
Durée : Tour

L'unité ciblée est immobile. Elle sera activée en dernier. De plus l'unité prise pour cible lit ses tests d'attaque à distance et ses test mystiques une colonne plus à gauche et elle ne peut en aucun cas prendre pour cible (effet mystique ou tir) l'unité du magicien qui la « contrôle ».

Gardes célestes: Nouveaux profils

25/10/207
Baronnie Laverne
Baronnie / Terre des héros (5 PA) : Les combattants de Laverne possèdent ont un point de vie supplémentaire.