

L'ÂGE DU RAG'NAROK
CONFRONTATION®



WOLFEN®
ARMY BOOK



RACKHAM®

**DIRECTEUR ÉDITORIAL
ET ARTISTIQUE**

Jean Bey

DIRECTEUR DU STUDIO

Philippe Chartier

RESPONSABLE ÉDITORIAL

Sébastien Célerin

CONCEPTEURS

Arnaud Cuidet, Collin Kelly,
Jean-Baptiste Lullien et Nicolas Raoult

RÉDACTEURS

Xavier Giacomini

SECRÉTAIRE D'ÉDITION

Nicolas Raoult

CORRECTEUR-RÉVISEUR

Benoît Huot

GRAPHISTES

Matthias Haddad et Mathieu Harlaut

ICONOGRAPHES

Gwendal Geoffroy et Pascal Petit

ILLUSTRATEURS

Paul Bonner, Édouard Guiton, John
Howe, Florent Maudoux et Paolo Parente.
L'illustration de couverture
est de Paul Bonner.

SCULPTEURS

Benoît Cosse, Yannick Fusier, Sébastien
Labro, Nicolas N'Guyen, Stéphane
NGuyen Van Gioi, Elfried Perochon,
Stéphane Simon et Rafal Zelazo.

**PEINTRES DE FIGURINES
ET DÉCORS**

Valentin Boucher, Vincent Fontaine,
Xavier Giacomini, Arnaud Gironne
et Martin Grandbarbe.

PHOTOGRAPHE

Jean-Baptiste Guiton



SOMMAIRE

INTRODUCTION	2
PARTIE I : UNIVERS	3
Les wolfens sédentaires	4
L'histoire des wolfens	10
PARTIE II : LES MEUTES SÉDENTAIRES	21
Lever une armée	22
Serethis	24
Le Trône des étoiles	36
Les Collines du crépuscule	30
Le Chêne rouge	36
Le Sentier d'opale	42
Chasseur – Hunter	47
Croc – Fang	48
Vestale – Vestal	49
Grand croc – Great Fang	50
Traqueur – Tracker	51
Traqueur d'ombre – Shadow Tracker	52
Vestale sacrée – Sacred Vestal	53
Prédateur sanglant – Bloodthirsty predator	54
Worg – Worg	55
Animæ sylvestre – Sylvan Animæ	56
PARTIE III : ANNEXES	57
Carnets de voyage	58
Cadwallon	62
Feuille de compagnie wolfen	www.confrontation.fr



Les figurines ont été créées par RACKHAM®. Elles sont issues de l'univers de CONFRONTATION®, un jeu publié par RACKHAM®. AT-43®, CRY HAVOC® et RACKHAM® sont des marques déposées RACKHAM®. Copyright © 1996-2007 RACKHAM®. Tous droits réservés. Toutes les illustrations, photographies, figurines et noms des figurines sont des créations exclusives appartenant à RACKHAM®. Les figurines RACKHAM® ne sont pas des jouets. Il est dangereux de les mettre à la bouche ou de les avaler. Les figurines RACKHAM® ne conviennent pas aux enfants de moins de 3 ans. Les figurines CONFRONTATION® sont fabriquées en Chine. CONFRONTATION® est un jeu publié par RACKHAM®.

RACKHAM 44, rue de Lagny. 93100 MONTREUIL-SOUS-BOIS.

Tel. + 33. (0) 1.55 86 89 20. Fax : + 33. (0) 1.55 86 89 25

www.rackham.fr - www.confrontation.com - www.rackham-store.com

© Copyright RACKHAM®, 1996-2008. tous droits réservés.

DÉPÔT LÉGAL : février 2008

ISBN : 978-2-915556-81-0

CONFRONTATION® est publié par Rackham S.A. au capital de 321 589,20 E

RCS Bobigny B 414 947 887

Représentant légal : Jean Bey

Imprimé en Chine

INTRODUCTION

« Que la chasse commence ! »



Le Loup règne en maître dans les étendues sauvages et dans l'imaginaire des hommes depuis l'aube des temps.

Les wolfens sont les meilleurs prédateurs d'Aarklash. Nés de l'union d'Yllia, la déesse-lune, et du plus majestueux de tous les loups, ils parcourent leurs vastes terres de chasse et les Chemins du Destin en maîtres. Guidés par leur instinct et fiers de leurs traditions ancestrales, les wolfens se dressent depuis toujours contre la corruption des civilisations de la Lumière et des Ténèbres. Le Loup est le gardien de la nature et fait régner la loi du plus fort.

Comme leurs cousins loups, les wolfens vivent en meute. Certaines d'entre elles, les meutes sédentaires, se partagent d'immenses territoires au sein desquels se dressent les mystérieux cercles de pierres. Ces sanctuaires, témoins de l'apparition de la déesse-lune et observatoires de phénomènes célestes, sont au cœur de la culture du Loup : en ces lieux, les wolfens célèbrent leurs rites, partagent leurs secrets et enterrent leurs morts. Rares sont ceux qui peuvent s'en approcher sans provoquer le courroux des wolfens, et toute transgression entraîne une guerre impitoyable.

L'heure du Rag'narok, la guerre des dieux, a sonné. Les ennemis du Loup ont levé leurs bannières pour partir à la conquête d'Aarklash et de ses étendues sauvages. À l'appel de la déesse Yllia, les meutes sédentaires rassemblent leurs guerriers et se jettent dans l'ultime bataille. L'ordre naturel doit être préservé et les ennemis du Loup doivent retrouver leur véritable place : celles des proies. Ainsi le veut la loi de la nature, la loi du plus fort !

Vous trouverez dans cet ouvrage tous les éléments nécessaires pour jouer une armée des meutes sédentaires.

Univers expose comment les wolfens voient le Rag'narok. Vous y trouverez également un bref récapitulatif de leur histoire, ainsi qu'une présentation de leurs terres.

Troupes présente tous les combattants disponibles, des guerriers croc aux tout-puissants worgs, sans oublier les nombreuses unités spéciales et créatures utilisées en soutien.

Armées du Rag'narok s'attarde sur les meutes sédentaires, l'une après l'autre, ses forces, ses faiblesses, ses meneurs et ses troupes spécialisées. Cette section décrit également les Incarnés des meutes sédentaires : leurs caractéristiques, leur histoire, leurs capacités particulières et leurs artefacts.

Carnet de voyages réunit les communions communs aux Incarnés, ainsi que des artefacts célèbres dans toute la Création et les hurlements rituels des wolfens.

Enfin, la section « **Cadwallon** » décrit en détail la culture du Loup : nouveaux signes particuliers, nouveaux profils culturels, nouveaux métiers, etc.



LES WOLFENS

Quartier général : Mörn, cercle de pierres.

Dirigeant : Les meutes sédentaires sont rarement coordonnées entre elles par un même chef.

Totem : Loup.

Alliance ou alignement : Les Chemins du Destin.

Factions : Trône des étoiles, Collines du crépuscule, Chêne rouge et Sentier d'opale.

Ennemis jurés : L'empire d'Akkylannie, les dévoreurs de Vile-Tis et l'empire du Syharhalna.

LES ORIGINES

Pays d'origine : Diisha, ile de Vargn.

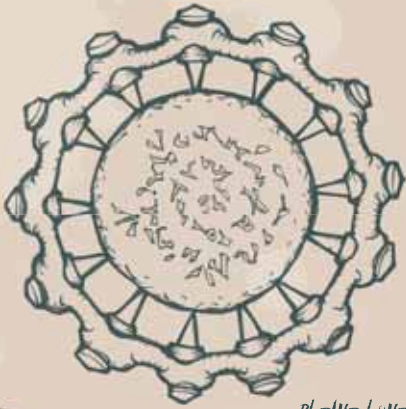
Langue : Wolfen. Les wolfens sont en outre capable d'apprendre les langues des autres espèces humanoïdes de la Création.

LES COMPAGNIES

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

Élément primaire des magiciens : Eau.

Culte des fidèles : Yllia, la déesse-lune.



PLEINE LUNE



LUNE ROUSSE



PLEINE LUNE



LUNE NOIRE



LUNE NOIRE

PREMIÈRE PARTIE UNIVERS



PLEINE LUNE



LES WOLFENS SÉDENTAIRES



Les groupes de wolfens les plus nombreux sont les meutes sédentaires. Fortes d'un enseignement transmis oralement et d'un territoire qu'elles considèrent comme sacré, elles érigent et protègent des lieux bénis par Yllia, la déesse-lune. Ces sanctuaires renferment parfois de terribles pouvoirs. Certains de ces lieux sont depuis longtemps abandonnés alors que d'autres perdurent encore aujourd'hui, témoins vivants de l'évolution et de l'histoire des wolfens.

Les meutes sédentaires se considèrent comme les gardiennes de ces territoires sacrés ainsi que de la faune et la flore qui y prospèrent. Elles s'assurent également que les êtres magiques peuvent y trouver un refuge.

De par leur mode de vie et leurs traditions, elles accueillent également dans leurs rangs certains combattants issus des esprits de la forêt. Que ce soit les animæ sylvestres ou les fayes, toutes ont le désir de préserver leur habitat et de coopérer avec les wolfens contre les forces qui menacent la Création.

Les wolfens rassemblent de grands cercles de pierres levées au sein desquels ils se regroupent pour prendre les décisions importantes et communier avec Yllia. Les pierres sont souvent marquées de runes ancestrales renforçant leur lien avec la lune ou dictant les principes fondamentaux de la culture wolfen.

Sur des bandelettes, les shamans et les fidèles tissent des runes racontant des récits oubliés ou de puissantes formules. Ces bandelettes sont des symboles car elles renferment également la parole d'Yllia.

Aux abords de leur territoire, ils marquent l'écorce des arbres de leurs griffes ou de petits fétiches qu'ils accrochent. Si elles délimitent leurs frontières, ces marques servent également d'avertissement envers les intrus qui oseraient s'aventurer sur la terre des wolfens sans leur consentement.

Face à l'avancée technologique des autres peuples du continent, les wolfens n'ont eu d'autre choix que de compléter leurs attributs naturels par des outils et des armes. Toutefois, si leurs artefacts contiennent tout de même du métal, ils sont en grande partie composés d'éléments naturels. Les wolfens abhorrent en effet tout signe de l'Artisan, et le métal n'est façonné que de manière rudimentaire, voire utilisé au minimum. Bien que cet artisanat et ces armes soient considérés comme primitifs ou de mauvaise facture par les nations les plus avancées, elles n'en ont pas moins coûté la vie à de nombreux adversaires.

CHRONOLOGIE

Âge divin	Yllia engendre les worgs, ancêtres des wolfens.
2	Les worgs fondent le cercle de pierres de Mörn dans la grande forêt de Diisha.
435	Bataille du fauve de Dracynrân.
990	Killyox devient chef de meute.
999	Retour de Vile-Tis sur Aarklash, chute du Trône des étoiles.
1001	Bataille du Chêne rouge.

CE QUE M'A DIT MON PÈRE

Qui sommes-nous ?

Nous sommes les descendants d'Yllia et du Premier-Né. Nous avons été enfantés pour régner sur la nature et empêcher l'Artisan, l'esprit de la civilisation, de la dompter. Aarklash est notre terre de chasse. Toutes les proies sont nos proies et tous les autres prédateurs sont nos inférieurs.

Quelles sont nos qualités ?

Du loup, nous possédons l'instinct et les crocs. De l'homme, nous possédons les mains et la position debout qui nous permet de scruter l'horizon. L'instinct du prédateur coule dans nos veines.

Qu'est-ce qui est important dans la vie ?

La **meute** au sein de laquelle nous vivons tient une place capitale dans notre existence. Elle est notre famille, nos crocs et notre fourrure.

Nous accordons également une importance primordiale à notre **territoire**. Les animaux et la terre nous donnent de quoi nous nourrir, nous vêtir et construire tout ce dont nous avons besoin. La nature est aussi le jardin d'Yllia, fait à son image : cyclique et pourtant imprévisible, d'une beauté époustouflante et mortelle à la fois.



LES ENFANTS D'YLLIA

Totem : **Loup**.

Pays : **Diisha, île de Vargn**.

Peuple : **les wolfens**.

Nation : **Les Enfants d'Yllia**.

Langue : **Wolfen**.

Capitale : **Môrn, cercle de pierres**.

Alliance : **Chemins du Destin**.

Alliés : **Aigle, Arbre-esprit, Rat et Scarabée**.

Culte : **Yllia, la Déesse-Lune**.

Élément primaire des magiciens : **Eau**.





Ô

DÉESSE, Ô MÈRE !
QUAND CETTE ÉPREUVE
VIENDRA-T-ELLE SUR TES
ENFANTS, LES FILS DU LOUP ?

Ô

DÉESSE ! POURQUOI
LA CRÉATION ?



F

ILS DU LOUP, LA CRÉATION EST
L'ÉPREUVE DU FORT ET LA MORT
DU FAIBLE.



Ô

DÉESSE ! POURQUOI NOUS
ÉPROUVER ? N'AVONS-NOUS
PAS LES GRIFFES LES PLUS
ACÉRÉES ? N'AVONS-NOUS
PAS LES CROCS LES PLUS
PUISSANTS ? TOUTE VIE N'EST-
ELLE PAS NOTRE PROIE ?



F

ILS DU LOUP,
VIENT TOUJOURS UN TEMPS
OÙ LES PLUS FORTS SONT
DÉFIÉS. À LA FIN DE CETTE
ÈRE ET DE TOUTES LES ÈRES,
LE TEMPS DE L'ÉPREUVE
VIENDRA POUR LES FORTS,
AFIN QU'ILS DÉFENDENT LEUR
PLACE DANS LA CRÉATION.



F

ILS DU LOUP, ENFANT
BIEN-ÂIMÉ, IL VIENDRA UN
TEMPS OÙ L'ÉQUILIBRE SERA
BRISÉ CAR TOUT CE QUI NAÎT,
MEURT, AINSI

LA CRÉATION EST NÉE DE
L'UNION DES DIEUX, AINSI LA
CRÉATION MOURRA DE LA
GUERRE DES DIEUX. CE TEMPS
SERA CELUI

DE LA CONFRONTATION.
LES FAIBLES SE RÉVOLTERONT
ET BRISERONT LES LOIS DE
LA NATURE. CE SERA LE TEMPS
DE L'OUTIL ET LES FAIBLES
FORCERONT LA TERRE DANS
UNE ÉTREINTE CONTRE NATURE.
LES REJETONS DE CETTE UNION
INFÂME SERONT CEUX PAR
QUI VIENDRA LA FIN DE TON
ÈRE. OBSERVE LA CRÉATION,
LORSQU'ELLE SERA GROSSE DES
MAÎTRES DES OUTILS, TU SAURAS

Ô

DÉESSE, Ô MÈRE BIEN-
ÂIMÉE ! COMMENT S'APPELLERA
CET ÉVÈNEMENT ?



R

RAGNAROK ! ENFANT DU LOUP,
CE TEMPS SERA CELUI DE TON
ÉPREUVE. NE FAIT PAS DÉFANT
À TA MÈRE, CAR SI L'INSTRUCT
EST VAINCU PAR SES ENNEMIS,
AUCUN DE CEUX DE TA LIGNEE
NE PASSERA LE GRAND MUR.
ET LES FILS DU LOUP TOMBERONT
DANS L'OUTIL. CEUX DE TON
SANG ONT DÉJÀ VAINCU, ILS
TROUVERONT EN TOI L'INSTRUCT QUI
LES GUIDERA À LA VICTOIRE.

Ô



Nous honorons les **traditions** d'Yllia, car elles font de nous un peuple, avec une histoire et un creuset communs. Sans la déesse et ses mystérieuses lois, nous ne serions qu'une bande de chiens errants.

Enfin, être capable de **vivre par ses propres moyens** est essentiel. Mieux vaut mourir que d'être un poids pour nos frères.

Qu'est-ce qui nous rend meilleurs ?

L'**instinct**, car il nous guide. Sa voix furieuse est celle de la nature. Il nous dit ainsi que l'évolution se fait de manière naturelle et que le plus fort fait prévaloir sa loi.

Qu'est-ce qui est bien ?

Un wolfen doit toujours **connaître sa place** au sein de la meute. Ainsi nous ne formons qu'un et chacun sait ce qu'il a à faire.

Un wolfen doit également connaître sa place au sein du **grand équilibre naturel**. Ainsi il sait instinctivement ce qui est juste. Il n'oublie jamais que vivre est un combat, et non un droit.

Chez nous, tuer est une seconde nature. **L'instinct constitue une arme puissante et il est bon de savoir s'en servir au bon moment**. Nous ne tuons jamais plus de proies que nécessaire quand nous chassons pour nous nourrir. Lorsque nous sommes en guerre, en revanche, notre rage est sans limite.

Nous avons coutume d'**éliminer impitoyablement les faibles**, car c'est la loi d'Yllia et de la nature. Un troupeau vigoureux prospère et devient plus fort.

Nos lois nous dictent également de **protéger les cercles de pierres**. Nos héros y sont enterrés et nous y tenons nos cérémonies. De nombreux cercles de pierres ont disparu ; les retrouver est une bénédiction.

LES QUATRE ÂGES WOLFENS

À sa naissance, un wolfen est un louveteau. Il est parfois surnommé affectueusement « petit croc ». À cinq ans, il acquiert le statut de « jeune croc ». Il entre alors dans un deuxième âge de son existence, une période d'apprentissage pendant laquelle il développe sa force et son habileté.

Un wolfen entre dans son troisième âge et est considéré comme un adulte lorsqu'il a triomphé de nombreuses épreuves imposées par sa meute vers sa dix-septième année. Arrivé au sommet de sa puissance physique, il est à l'âge des défis, celui qui le verra accéder au statut de guerrier croc, peut-être même de chef de meute, ou chuter parmi les parias. Le destin le plus probable d'un wolfen de cet âge est cependant de mourir, de préférence au combat. Peu d'entre eux atteignent leur cinquantième année.

Les plus anciens deviennent souvent des mystiques. Ils servent la meute ou défendent des tertres isolés. Ceux-là peuvent espérer vivre toute la vie promise par Yllia à un wolfen et mourir dans leur cent-trentième année.



Qu'est-ce qui est mal ?

Tuer un loup est l'un des pires crimes que nous connaissons. Toutefois, il n'est pas interdit de chasser une meute de loups de son territoire lorsque le gibier n'est pas assez nombreux.

L'usage prolongé ou excessif d'outils est un blasphème aux lois de la nature. L'équilibre est faussé, les Ténèbres et la corruption règnent.

Nous sommes des êtres de fureur, mais notre rage est guidée par les traditions d'Yllia et tempérée par l'esprit de la meute. **Se laisser aveugler par notre colère** mène à la violence gratuite, à l'égoïsme et à la perdition.

D'où vient la Création ?

À un instant, il n'y avait rien. L'instant d'après naissait la Création. La nature de cet instant nous échappe, tout comme nous échappe le mystère de la création de la vie dans le giron des femmes. Nous savons qu'il existe d'autres dieux qu'Yllia mais nous ne les honorons pas. Sans doute la Création est-elle le fruit de l'union de deux d'entre eux.

D'où venons-nous ?

Nous sommes les enfants d'Yllia et du plus puissant de tous les loups. La déesse nous a donné naissance à Môrn, dans la forêt de Diisha. Nous nous sommes multipliés ; Diisha devenant trop petite pour tous nous nourrir, les plus faibles sont partis s'établir dans des lieux plus généreux, là où Yllia est apparue.

Pourquoi mourons-nous ?

Nous mourons parce que la nature des choses est ainsi. Les arbres, les insectes et les étoiles meurent. Pourquoi devrions-nous craindre de partager leur destin ?

Que nous arrive-t-il après la mort ?

Après notre mort, Yllia nous réincarne en loups. Nous ne gardons aucun souvenir de notre existence passée, mais nous gagnons le droit de mener l'existence du plus bel animal de la Création.

La déesse réserve un destin particulier à ses meilleurs guerriers : leur esprit devient une étoile.

Quel est le sens de la vie ?

Yllia nous a donné la vie pour défendre la nature face aux rejets de l'Artisan. C'est la raison d'être de notre peuple.

Pourquoi pouvons-nous utiliser la divination ?

Yllia est comme la nature : tantôt aimante, tantôt impitoyable, mais toujours mystérieuse. Elle nous fait don de ses faveurs pour nous aider à surmonter l'adversité. Ce faisant, elle va à l'encontre de ses propres règles, aussi demande-t-elle souvent un sacrifice. La douleur est la meilleure enseignante qui soit. Celui qui endure et survit construit sa force.

Quelles sont nos légendes ?

Nous transmettons nos croyances et nos légendes de bouche à oreille au cours de nos rassemblements rituels. Les lieux qui sont importants pour nous portent des marques et des symboles de nos histoires.

J'ai entendu parler d'autres puissances, qu'en est-il de...

La Lumière ? La Lumière est un principe moral et la morale n'a rien de naturel. La Lumière a inspiré les hommes lorsqu'ils ont construit leurs cités et fabriqué leurs outils. Cela suffit à la rendre nuisible à nos yeux.

Le Destin ? Le Destin est la voie de chaque chose et la voie du tout.

Les Ténèbres ? Tout comme la Lumière, les Ténèbres n'ont rien de naturel. Elles détruisent aveuglément, sans transformer ni créer. Elles doivent être combattues ou elles nous dévoreront tous.

Les quatre Éléments ? Les Éléments sont les quatre essences des forces de la nature. Certains esprits éveillés ont appris à les manipuler.

Les dieux ? Oui, il existe d'autres dieux, mais seule Yllia a une place dans nos cœurs. Elle est notre mère.



Les seigneurs élémentaires ? Ils sont la preuve que la nature est vivante. Certains n'ont jamais oublié ce qu'ils sont et d'où ils viennent, ce sont nos alliés. D'autres ont été corrompus par les rêves de conquête et de destruction de l'Artisan ; nous cherchons à les ramener dans le droit chemin quand cela est possible, sinon nous les détruisons.

Les dragons ? Les dragons semblent avoir trouvé un équilibre entre conscience et instinct. Nous sommes différents, nous nous évitons les uns les autres.

Les Atrocités ? Certaines légendes parlent d'anciennes créatures des Ténèbres dotées de pouvoirs effrayants. Si elles s'en prennent à nous, elles connaîtront notre fureur.

Les Immortels ? Ceux qui ne meurent pas se sont vus confier une mission de la part de leurs dieux énigmatiques. Nous protégeons les Immortels du Destin car nous les considérons comme issus de la nature. Les autres nous indiffèrent.

Les Royaumes élémentaires ? Certains d'entre nous aiment voyager dans ces contrées où se trouve le mana et où règnent d'autres lois. Mais ils n'y restent jamais très longtemps car notre vrai refuge est Aarklash et il est en danger !

Les Royaumes inachevés ? Quelques shamans des meutes ont découvert des Royaumes secrets où il suffit de penser pour créer un monde. Nous y emmenons des animaux, des plantes et des arbres.

Qu'est-ce que le Rag'Narok ?

Le Rag'narok est un cataclysme, la fin d'un cycle de la nature. Les faibles seront impitoyablement éliminés. Les forts survivront.

LES CERCLES DE PIERRES

Race sauvage et intimidante, les wolfens règnent là où les peuples « civilisés » n'ont pas imposé leur corruption. Les forêts sauvages et les chaînes montagneuses sont des endroits de prédilection pour les wolfens. Parmi ces forêts, il en est une qui porte leur empreinte jusque dans ses racines : Diisha.

• Tout porte à croire que **Diisha, la forêt éternelle**, fut recouverte en des temps anciens par une épaisse couche de glace similaire à celle de la baronnie d'Allmoon dans le royaume d'Alahan au Sud du continent. Les glaciers ont toutefois fondu, révélant une étendue de bois clairsemés, où le gibier est aussi diversifié que robuste. En se retirant, la glace a laissé de véritables rivières de rochers polis dont la taille peut varier du galet à la colline.





Le cycle des saisons est plus prononcé sur cette partie du continent, en raison de sa proximité du pôle. La saison froide fait descendre la température fortement, transformant les lacs en d'épaisses couches de glace et habille Diisha d'un épais manteau de neige balayé par le blizzard. La saison chaude, quant à elle, laisse resplendir la couleur des sapins mais n'empêche pas le gel de durcir la terre.

Cette forêt est à l'image de ses gardiens ; impénétrable, immense et sauvage. Elle offre un terrain de chasse propice aux wolfens, et ses arbres plus grands que partout ailleurs sur Aarklash marquent les frontières d'un royaume interdit.

Dans ces terres enneigées, les wolfens arborent généralement un pelage clair. Ce dernier présente des nuances allant du gris sombre à un gris très clair, en passant par le blanc. Les rares étrangers à avoir survécu à la forêt de Diisha n'ont compris que trop tard l'importance que jouait le pelage des wolfens sur ces terres inhospitalières. Leur robe leur permet de se fondre aussi bien dans les étendues enneigées que les contreforts montagneux. Elle est un moyen rapide d'échapper à un œil observateur, et une occasion supplémentaire de montrer leur talent de prédateur.

Quelques meutes au pelage clair ont également élu domicile dans les contreforts glacés de la chaîne du Béhémoth ou dans les monts Ægis.

- Les **bois d'Avagddu** fournissent également des abris très propices aux wolfens qui n'ont pas hésité à ériger de nombreux cercles de pierres en l'honneur d'Yllia. Ces bois moins denses et moins sombres offrent tout de même une sécurité confortable aux wolfens, qui excellent dans des déplacements rapides et silencieux. Régulièrement marqués par des traces ou des trophées laissés sur l'écorce des arbres afin de déterminer le territoire des meutes, ces lieux sont fréquemment le théâtre d'affrontements entre les tribus humaines – ou keltoises – et les wolfens, car il n'est pas rare que ces deux peuples s'y disputent les mêmes ressources.

Ces bois marqués par des saisons plus douces ont affiné le pelage des meutes. Dans cette végétation, les enfants d'Yllia y arborent des pelages plus foncés, mélanges de bruns et de gris, voire entièrement noirs pour certains d'entre eux, permettant un meilleur camouflage avec leur environnement. En outre, la culture des tribus keltoises n'a pas laissé les wolfens indifférents, et les ossements accrochés aux branches des arbres sont un moyen supplémentaire de dissuader les hommes de venir s'aventurer trop près des cercles de pierres.

- Avec le temps, même les vastes plaines d'Avagddu ne suffirent bientôt plus à contenir les meutes wolfens et leurs pas les menèrent inexorablement vers la mystérieuse forêt de

Quithayran, bastion de la civilisation elfe. Là aussi, les wolfens surent s'adapter à l'environnement et se fondre dans cette végétation luxuriante. Leur respect pour la nature leur permit de se faire accepter sur la terre des elfes, et aujourd'hui encore, ils n'hésitent pas à venir prêter main-forte à leurs alliés pour honorer leur pacte. Cependant, les énergies mystiques et les fayes qui peuplent cette forêt laissent une impression de malaise aux wolfens : inconsciemment, ils savent que jamais ils ne pourront faire de cette forêt leur domaine. Ils respectent cependant ces bois autant que leur terre ancestrale et sont prêts aux mêmes sacrifices que n'importe quelle autre meute. Cette philosophie leur a toujours valu le soutien et la reconnaissance de la part des elfes daïkinees.

Au fil du temps, le pelage des wolfens vivants dans cette forêt s'est adapté à la moiteur du climat, devenant moins épais. La teinte est généralement de couleur grise ou brune, mais avec un poil beaucoup plus court et moins dense.



L'HISTOIRE DES WOLFENS



Bien avant qu'ils ne deviennent de puissants guerriers, les wolfens n'étaient que des loups dont les meutes régnaient sur un territoire au cœur de la grande forêt de Diisha.

Les événements qui précèdent leur transformation sont connus des premiers wolfens toujours en vie.

LES TEMPS ANCIENS

Il y a de cela plusieurs millénaires, l'Instinct donna naissance aux arbres, aux plantes et aux animaux. Petit à petit, sous son impulsion, Aarklash se peupla d'une faune unique dans la Création. Cependant, nulle espèce ne bénéficiait autant de son amour que celle du loup. Parce qu'ils vivaient ensemble et développaient des liens fraternels, la déesse-lune admirait ces animaux courageux, endurants et indomptables.

Alors que les autres dieux observaient les nains, les gobelins, les elfes et les humains grandir, l'Instinct veillait sur le reste du règne animal sous l'aspect de la lune : Yllia.

Yllia ne participait pas aux joutes auxquelles se livraient les autres dieux sur Aarklash. Elle ne trouvait aucun intérêt à ces peuples asservis par des puissances qu'ils adoraient impuissants. Mieux, elle encourageait les animaux et les créatures qui peuplaient Aarklash à les terroriser.

Tout cela aurait pu durer encore des siècles si un événement imprévu n'avait perturbé la tranquillité de bien des dieux. L'un d'entre eux manda secrètement un être venu d'un autre Royaume, l'Artisan, pour triompher de ses adversaires. L'Artisan se présenta à la jeune nation ishim'Re. Rapidement, il s'affirma comme un guide spirituel en échange de son savoir.

Les connaissances scientifiques et technologiques que l'Artisan offrit permirent à Ishim'Re de s'élever au rang de plus puissante nation d'Aarklash. En quelques années, ce qui deviendrait l'utopie du Sphinx avait éliminé bon nombre de ses ennemis et uni sous sa bannière les peuples que le Principe de Lumière ne laissait pas indifférents.

Les connaissances de l'Artisan aidèrent également l'empire à ériger de somptueuses cités dont la hauteur des tours graciles rivalisait avec les cieux. Alliées aux savoirs de l'Artisan, les connaissances mystiques d'Ishim'Re permirent aux savants de confectionner des automates capables de vaincre les adversaires de la Lumière sur le champ de bataille et d'assurer la suprématie de leurs alliés sur Aarklash.

Le développement de l'empire fut si rapide qu'aucune armée ne put opposer une résistance efficace à l'Artisan. Humiliés par ces échecs successifs, les dieux dont les peuples étaient en difficulté décidèrent d'insuffler à leurs combattants une parcelle de leur essence, faisant d'eux leurs champions. Ils furent rapidement imités par leurs ennemis. Toutes les armées d'Aarklash comptaient désormais des Incarnés dans leurs rangs.

Cet événement marqua l'avènement d'un nouvel âge. Exhortés par les dieux, les Incarnés en appelèrent aux puissances destructrices : ils libérèrent des énergies capables de renverser les montagnes. À la magie et à la foi s'opposèrent la science et la technologie. Malgré tous leurs efforts, les dieux constatèrent avec horreur que cette confrontation entraînerait la destruction de la Création car déjà le conflit s'étendait à d'autres Royaumes.

Les dieux se tournèrent alors vers Yllia car elle était la seule parmi eux à se tenir à l'écart du conflit. Ils la supplièrent d'intervenir pour rééquilibrer le combat qui animait leurs adorateurs.



Le choix d'Yllia

Yllia écoute, mais elle ne souhaite pas répondre à leur demande en prenant le risque de sacrifier une espèce pour mettre un terme à cette guerre. Partagée entre son devoir envers les dieux et celui pour ses enfants, Yllia s'isole pour méditer. Elle alla sur les berges d'un lac près d'un imposant rocher au cœur de la forêt de Diisha. Elle observa son image sur l'onde et chercha dans son reflet un signe pouvant lui indiquer quel choix faire.

Sa venue n'échappa pas au regard d'un loup, chef d'une grande meute qui vivait dans ces bois. Néanmoins, Yllia ignore le regard qu'il posa sur elle. Il resta donc là à la contempler alors qu'une voix s'insinuait dans son esprit pour se faire entendre. Son timbre ferme et puissant se referma sur son esprit et le tint en son pouvoir. Désarmé, l'animal entendit des promesses aguichantes. Il succomba alors à la voix et apprit, en récompense, son nom : la voix s'appelait Vile-Tis.

Vile-Tis était un être puissant venant d'un lointain Royaume. Ne pouvant prendre forme matérielle sur Aarklash pour des raisons qui le dépassaient, il avait été contraint de prendre possession de la créature qu'il savait chère à Yllia pour réaliser ses plans.

Au même moment, les autres membres de la meute du loup s'éveillèrent, convaincus que quelque chose d'inhabituel avait lieu non loin de là. Constatant que leur chef était absent, ils le cherchèrent de longues minutes avant d'arriver sur les berges du lac pour assister, impuissants, à une scène insolite : face à Yllia, leur chef se dressait sur ses pattes postérieures, son corps changeant pour prendre la forme d'un être humanoïde. Sous les traits de cet homme, Vile-Tis se dirigea vers la déesse-lune et la berça de ses paroles. Séduite par ce bel inconnu, elle s'abandonna à lui, en une étreinte passionnée. Médusés, les loups assistèrent à cette union, sans comprendre que leur chef était le jouet de Vile-Tis.

Alors qu'Yllia dormait encore, Vile-Tis libéra son hôte. La déesse-lune ne vit pas les premiers rayons du soleil caresser son visage ni son amant reprendre sa forme animale. Pas plus qu'elle ne vit le loup, troublé, rejoindre les siens.

Les enfants d'Yllia

Sachant qu'elle était enceinte, la déesse-lune resta quelque temps dans la forêt afin de cacher son état aux autres dieux. Elle mit bas une portée d'êtres humanoïdes aux attributs de loup. Effrayée par ses enfants, la déesse réalisa alors qu'elle avait été victime d'un maléfice. En l'absence du vil séducteur, sa colère se porta vers les seuls êtres en sa présence : sa portée. Elle ne put cependant se résoudre à les tuer et, tourmentée par son destin, elle les condamna à être tiraillés entre l'instinct qu'elle leur avait accordé et l'avidité et l'orgueil des hommes. Ensuite, elle se mit en quête des loups qu'elle avait entraperçus cette nuit-là. Lorsqu'elle les trouva, elle les transforma pour

CHRONOLOGIE

~ -1500 av.	L'Hiver des batailles : L'Artisan s'impose comme guide auprès de l'empire du Sphinx.
~ -1000 av.	L'Hiver des batailles : L'empire du Sphinx s'impose comme la nation la plus puissante d'Aarklash.
~ -500 av.	L'Hiver des batailles : Vile-Tis féconde l'instinct, naissance des worgs.
~ -200 av.	L'Hiver des batailles : Assaillis par les wolfens, l'Empire du Sphinx disparaît avec l'Artisan. Vile-Tis poursuit son ennemi à travers toute la création.
0	L'Hiver des batailles
2	Les worgs fondent le cercle de pierre de Mörn dans la grande forêt de Diisha.
435	Bataille du Fauve de Dracynrân
617	Y'Anrylh et sa meute massacrent un village keltois et terrorisent la plaine d'Avagddu.
990	Killyox devient chef de meute.
999	Retour de Vile-Tis sur Aarklash, chute du Trône des étoiles.
1000	Les armes sacrées d'Yllia sont rassemblées et offertes aux trois chefs de meute : Asgarh, Elhyr et Karyrax.
1001	Bataille du Chêne rouge
1003	L'appel du Premier-Né

leur donner les traits de sa progéniture. Puis elle retourna vers ses pairs et offrit aux dieux ce qu'ils attendaient : une armée qui répondrait aux ordres de Vile-Tis et qui renverserait l'Artisan devenu leur ennemi juré.

Elle donna à sa progéniture et aux loups qu'elle avait maudits le nom de worg. Investis d'une partie de son essence, elle assura aux dieux qu'ils seraient porteurs de la victoire. Intérieurement, elle espérait qu'ils succomberaient à la guerre et mettraient un terme aux tourments dont elle était victime.

Resté en retrait, Vile-Tis reçut l'approbation des dieux pour former les worgs. Il les rassembla donc et entreprit leur enseignement martial. Ne désespérant pas de faire voler en éclats les chaînes de la passion et de l'instinct qui les entravaient, il nomma à leur tête l'ancien chef de meute dont il avait pris possession et le baptisa Ékynox. Ce dernier sut parfaitement tenir son rôle.

Quand les loups attaquent

Forgés par les talents martiaux de Vile-Tis, les worgs étaient des tueurs, associant l'art du combat à une soif de sang dictée par un instinct sans pareil dans le Royaume des mortels. Sous la tutelle de Vile-Tis, ils apprirent à confectionner et à manipuler des armes en métal. Ils se couvrirent de plaques d'armure et de trophées. Leurs qualités naturelles, ainsi que leur ascendance divine faisaient d'eux les meilleurs guerriers

d'Aarklash. D'abord une poignée, les worgs créés par Yllia se reproduisirent et donnèrent naissance à de nombreuses portées. Au fil des générations, le sang d'Yllia qui coulait dans leurs veines devint de plus en plus faible. Cela eut pour conséquence l'apparition de worgs plus petits que leurs parents : les wolfens.

Heureusement, les wolfens n'étaient pas dépourvus de l'instinct de prédateur de leurs ancêtres et ils ne furent pas rejetés par leurs parents. Worgs et wolfens suivirent donc ensemble les enseignements de Vile-Tis qui s'assura de leur coopération. Ravi, ce dernier lâcha sur Aarklash ses fauves avides de sang. Les premières meutes de wolfens, guidées par les worgs, massacrèrent tous ceux ayant subi de près ou de loin l'influence de l'Artisan et de l'empire ishim'Re. Comme des loups affamés, ils se ruèrent aux frontières de l'empire, l'assaillant de toutes parts en de multiples assauts entrecoupés de retraites stratégiques.

Pris à la gorge, l'empire ishim'Re lança dans la bataille des armes expérimentales et des automates inachevés dont la force colossale dépassait largement celle de ses soldats. Les combats faisaient rage. Les forêts brûlaient et la terre tremblait. Le conflit opposant les wolfens à l'empire ishim'Re était si violent que bien des peuples tentèrent de quitter Aarklash, les uns pour échapper au massacre, les autres pour porter les combats dans



LA BATAILLE D'AUREUS

~ - 200 av. l'Hiver des batailles

Alors qu'Yllia apparaît dans le ciel d'Aarklash, Vile-Tis s'adresse aux worgs. Aux côtés d'Ékynox, il fait appel à leur rage et à leur soif de carnage afin qu'ils libèrent leur colère sur leurs ennemis.

Pour cette bataille, il les a réunis en plusieurs hordes, chacune menée par un puissant worg. Alors que la lune est à son zénith, Vile-Tis donne le signal de l'assaut. Les wolfens se précipitent vers les murs de la capitale de l'empire : Aureus. Les worgs obéissent aux ordres d'Ékynox que Vile-Tis a investi de son autorité. Les soldats ishim'Re, surpris par cet assaut, se reprennent rapidement et organisent les défenses de leur capitale.

Malgré les nombreux tirs qu'ils subissent, les wolfens poursuivent leur avancée jusqu'au pied d'Aureus. Déchaînant leur fureur, ils abattent les lourdes portes et pénètrent dans la citadelle. Mörn, l'un des frères d'Ékynox, mène une poignée de wolfens vers une pièce d'artillerie des hauteurs qui fait feu sur leurs congénères.

Le commandeur de l'armée ishim'Re, voyant ses défenses menacées, ne perd pas un instant. Il fonce à la rencontre du worg, l'arme à la main, prêt à défendre Aureus au péril de sa vie. Mörn gravit les volées de marches qui mènent à son ennemi et bondit sur ses canons. Pourtant, le commandeur adverse l'intercepte et engage le combat. Tous deux rivalisent d'adresse et de prouesse. Un silence s'abat même au pied des remparts alors que les combattants lèvent la tête pour admirer la confrontation qui se joue au-dessus de leurs têtes.

Lorsque l'aube se lève, la citadelle est en feu. Ses défenseurs ont pris la fuite. Alors que l'empire d'Ishim'Re connaît ses dernières heures, Mörn rend son dernier souffle dans les bras d'Ékynox, en paix. Son ennemi a trépassé sous ses puissants coups de griffes.

d'autres Royaumes.

Les dieux furent surpris de la tournure des événements. Leurs Incarnés ne se contentaient pas de porter leur message ; ils improvisaient des solutions. Ils essayèrent donc de rétablir l'ordre et de rappeler leurs troupes au calme, mais les wolfens avaient trop progressé ; ils assiégeaient la capitale ishim'Re, Ékynox en tête. Vile-Tis était à leurs côtés et comptait bien terrasser son ennemi juré. Alors qu'il rêvait de sa victoire, l'Artisan abattit sa dernière carte. Dans un grondement terrifiant, lui et l'empire d'Ishim'Re disparurent de la surface d'Aarklash.

L'Hiver des batailles

Déterminé à se débarrasser une fois pour toutes de son ennemi, Vile-Tis abandonna Aarklash ainsi que les wolfens. Parcourant les confins de la Création, il partit à la poursuite de l'Artisan. Les worgs et leurs descendants, libérés de son influence, s'adonnèrent donc à ce qu'ils savaient faire le mieux : chasser. Ils ne tardèrent pas à faire des autres nations d'Aarklash leurs proies.

Les dieux observèrent avec effroi les wolfens pourchasser tous ceux qu'ils croisaient, imbibant le sol du sang de leurs victimes. Avec le temps, les nations d'Aarklash ne firent plus la distinction entre worgs et wolfens. À leurs yeux, ils ne formaient qu'un seul peuple, celui des wolfens dont les représentants étaient plus nombreux.

Alors que la guerre ne semblait pas trouver d'issue, et que ces wolfens s'abandonnaient de plus en



plus à la prédation, un fléau étendit doucement son rideau blanc sur Aarklash. Un vent glacial et des neiges éternelles s'abattirent sur les nations encore debout, poussant les troupeaux à l'exode et les mortels à leur suite. Ce phénomène n'était que la manifestation du père des dieux qui souhaitait mettre un terme aux jeux de ses enfants et aux conséquences qu'ils avaient sur les wolfens. Les peuples délaissèrent donc les champs de bataille pour se consacrer à leur survie. Seuls les wolfens ne semblaient pas affectés par cet hiver mystique. Leurs ennemis ayant fui les combats, ou ayant succombé aux morsures du froid, ils rejoignirent Diisha.

Les saisons passèrent, mais le manteau de neige qui recouvrait les terres ne fondait pas. Les wolfens eux-mêmes en vinrent à croire que le temps s'était arrêté. La rigueur de l'hiver emporta son lot de victimes, et ils éprouvèrent même des difficultés à subvenir à leurs besoins. Inquiet, Ékynox se tourna vers Yllia, implorant des réponses.

Partagée entre l'amour maternel et la colère d'avoir été trompée, l'Instinct s'imposa aux wolfens comme une déesse dure et exigeante qui ne récompensait que les forts. Elle leur enjoignit de se défaire de tous les artefacts et de toutes les mar-

YLLIA ET LE MURMURE DE L'EAU



Les bandelettes sacrées qui renfermaient les premiers mots de puissance furent appelées « bandelettes de murmure » car elles faisaient référence à la voie élémentaire de l'Eau que les wolfens avaient apprise à canaliser. À l'heure du Rag'narok, ces bandelettes de murmure sont plus que jamais sacrées pour les enfants d'Yllia. Chaque wolfen en porte sur lui : il les attache autour de ses chevilles ou de ses poignets. La signification des runes qu'elles portent varie selon les individus. Toutefois, toutes se réfèrent aux qualités personnelles du porteur, souvent extrapolées, et témoignent de sa foi envers Yllia.

ques de prestige que leur avait donnés Vile-Tis, les obligeant à oublier leurs connaissances pour se tourner vers leur instinct et les forces de la nature. S'insinuant dans leurs rêves, elle leur raconta les querelles des dieux et le maléfice dont elle avait été victime. Décidée à faire d'eux les gardiens de la Création, elle leur offrit la possibilité de canaliser leur nature sauvage et de tirer profit de leur conscience humaine. En faisant d'eux ses gardiens, elle leur donna un but, une raison d'être.

Un soir, Yllia alla à la rencontre de Tyresiax. Elle fit de ce worg le premier scribe wolfen. Détachant des rubans qui nouaient sa chevelure, elle les lui tendit afin qu'il puisse y inscrire les premières runes wolfens. Cette nuit-là, Tyresiax apprit à dessiner chacune d'entre elles. Yllia lui révéla que certaines renfermaient une terrible énergie mystique que l'on pouvait libérer en prononçant des mots de puissance. Il apprit également comment transmettre les secrets de la magie et des litanies aux générations futures par ce biais.

Fort de ce présent, Tyresiax fit part à ses congénères du don que leur avait fait la déesse. Gardant précieusement les rubans, il enseigna à ses compagnons comment reproduire les runes de pouvoir sur des morceaux de tissu.

Au fil du temps, l'écriture des runes se répandit au sein des meutes et les wolfens apprirent à confectionner des bandelettes pour y inscrire les signes d'Yllia. Depuis ces temps anciens, cet héritage sacré est pour eux un moyen de communier avec leur déesse et de bénéficier de ses faveurs.

En remerciement pour leur déesse, les wolfens, guidés par Ékynox, élevèrent un cercle de pierres autour du lac de la forêt de Diisha. Ils donnèrent le nom de Mörn à ce cercle de pierres, en mémoire des émotions intenses que son combat lors de la bataille d'Aureus suscita dans leurs rangs.



L'AUBE D'UN NOUVEAU MONDE

L'Hiver des batailles n'avait pas seulement frappé Aarklash d'un hiver interminable, il avait également contraint les dieux à ne plus fouler son sol sous peine de perdre leur immortalité. Yllia ne pouvait prendre ce risque. Elle apprit donc aux worgs à manipuler les énergies élémentaires. Elle demanda en outre à Ékynox qu'il se consacre à repousser l'Hiver des batailles car il était le plus fort parmi les worgs.

Les worgs se rassemblèrent donc et en appelèrent à leur nouvelle connaissance pour soutenir Ékynox. Rassemblés en cercle, ils murmurèrent les mots de pouvoir, faisant vaciller les énergies glaciales avant de les rassembler. Au prix de terribles efforts, ils parvinrent à canaliser le froid divin et à l'enfermer dans le corps d'Ékynox. Saisi de léthargie, le chef de meute s'effondra au centre du cercle de pierres. Et, alors qu'Ékynox dormait profondément, les effets de l'Hiver des batailles s'estompèrent après plusieurs années de gel et de tempêtes de neige.

Pendant des années, Ékynox resta endormi sous la garde vigilante de quelques-uns de ses compagnons. Au fil du temps pourtant, des worgs se lassèrent d'attendre son réveil. Ils se séparèrent. Certains fondèrent de nouvelles meutes. D'autres cherchèrent une forêt profonde pour prendre un repos qu'ils jugeaient mérité.

Puis vint le jour où Ékynox se réveilla. Il mit un certain temps à se familiariser avec ce fléau divin qu'il abritait dans sa chair. Yllia murmurait à ses oreilles des paroles tendres et réconfortantes.

Alors que l'Hiver des batailles prenait fin, des wolfens qui se méfiaient d'Yllia encouragèrent leurs congénères à prendre leurs distances avec les dieux. Ils s'accordèrent à penser qu'il était nécessaire de protéger la Nature, en ça Yllia avait dit vrai. Ils se méfiaient toutefois de ses intentions et n'hésitèrent pas à rappeler à qui voulait l'entendre qu'il fut un temps où leur déesse n'était pas généreuse.

Sauvages et primitifs, ces wolfens étaient considérés comme des parias blasphémateurs qui menaçaient d'attirer le courroux d'Yllia sur la meute. Ils finirent par s'expatrier et se rassemblèrent en meute errante. Ces nomades, les wolfens sédentaires les perçurent comme des égarés, des wolfens dont la sauvagerie avait dominé la raison.



L'ÂGE DE LA RENAISSANCE

Au cours de cet âge dépourvu de grands conflits, les nations redécouvrirent d'anciens artefacts.

Ékynox partit à la recherche des meutes et se fit le prophète d'Yllia, s'assurant que les wolfens n'avaient pas oublié leur mère et le rôle qu'elle leur avait confié. Il recommanda à toute meute installée sur un territoire d'ériger un cercle de pierres en l'honneur de la déesse-lune car seule Yllia pouvait garantir leur pérennité et les soutenir en cas de nécessité.

Afin de pouvoir communier avec la déesse, Ékynox encouragea également les meutes sédentaires à posséder dans leurs rangs au moins un fidèle capable d'interpréter les paroles d'Yllia et de transmettre aux autres wolfens les fondements de leur culture.

Ainsi, les fidèles prirent de plus en plus de place au sein des meutes. Certains devinrent de véritables chefs de guerre. Ékynox persuada les meutes sédentaires qu'elles seules pouvaient garantir la sécurité de la Création. Grâce à son lien privilégié avec la déesse-lune, Il apprit à dresser des pierres de taille dans une disposition mystique, des nexus capables de protéger les meutes et leur territoire.

L'âge de la renaissance fut donc pour bien des wolfens l'occasion d'étendre leur territoire. De nouvelles meutes furent fondées. En quelques années, il n'exista nulle terre qui n'ait pas été foulée par un wolfen.



L'ÂGE D'OR

De 50 à 600, bien des peuples connurent un développement sans précédent. Les cités se multiplièrent et de nouveaux territoires furent conquis. Des nations s'organisèrent et prospérèrent. Les peuples dits civilisés commencèrent à empiéter sur les terres des wolfens et à les chasser. Cette période marqua le début de conflits d'importance entre eux et les autres peuples d'Aarklash.

Lorsque le peuple de Kel commença à se disperser sur les terres d'Avagddu, son chemin rencontra inexorablement celui des wolfens. Convoitant le même gibier et les mêmes ressources, barbares keltois et meutes wolfens finirent par s'affronter. Cependant, les combats que se livraient les deux peuples étaient rarement meurtriers, bien que violents. Au fil de ces rencontres, les wolfens en vinrent même à respecter le caractère sauvage de ces hommes et la furie qu'ils libéraient lorsqu'ils portaient leur coup.

Lors de l'une de ces batailles, un chef de meute wolfen qui avait terrassé un puissant champion barbare, contempla les peintures de guerre qui recouvraient le corps inanimé. Impressionné par l'ardeur de son adversaire, le wolfen reproduisit ces peintures sur son corps. Lorsque ses congénères le questionnèrent, il prétendit que, par cet acte, il s'était approprié les forces de son ennemi, devenant ainsi plus fort encore.

Les autres wolfens ne tardèrent pas à l'imiter. Cette pratique se répandit très vite à travers les meutes, devenant un rite de bataille durant lequel chaque wolfen arborait des peintures tribales avant chaque affrontement. Certains, plus belliqueux que d'autres firent de ces peintures des marques permanentes, car pour eux, leur vie n'était que bataille.

Et c'est parce que leur vie n'était que bataille que les wolfens ne partagent pas le sentiment d'un âge d'or.

Le Fauve de Dracynrän

Au Sud d'Aarklash, dans les chaînes montagneuses du Béhémot sommeillait une stèle renfermant un terrible pouvoir. Un worg du nom de Kelrys la découvrit et reconnut là un signe d'Yllia. Cet édifice en forme de tête de loup dégageait une force surnaturelle et le worg décida d'en devenir son gardien. Avec le temps, il y attira d'autres wolfens qui s'y installèrent et érigèrent un cercle de pierres. Les hommes donnèrent à ce nexus le nom de Fauve de Dracynrän. Cette stèle, la jeune nation du royaume d'Alahan la découvrit à ses dépens.

Cet événement ne tarda pas à faire parler de lui et encouragea les autres meutes à enfermer dans leur cercle de pierres des énergies destructrices qu'elles libéreraient si le besoin s'en faisait sentir. Bien des meutes détiennent aujourd'hui encore des nexus semblables à celui de Dracynrän qu'elles protègent jalousement.

L'ÂGE D'ACIER

Cet âge correspond à celui des alliances et à la préparation du Rag'narok. Durant cette période, les Ténèbres refirent surface, menaçant de détruire les Voies de la Lumière. Certaines meutes wolfens plus clairvoyantes que les autres nouèrent des liens d'amitié avec les elfes daïkinees. Tous deux nourrissaient en effet une même adoration pour la nature et veillaient de la même manière à sa protection.

Les liens qui s'étaient créés convainquirent les Daïkinees d'envoyer un émissaire jusqu'au cercle de pierres de Mörn afin d'y sceller une alliance durable avec les wolfens. Pendant de nombreuses semaines, les enfants d'Yllia assurèrent les communications entre Quithayran et la forêt de Diisha.

Après une longue réflexion, Ékynox fit savoir qu'il acceptait de recevoir la délégation daïkinee. Seulement Vargn, un worg de la meute du Sentier d'opale ne voyait pas d'un bon œil cette décision. À ses yeux, les wolfens devaient régner sur Aarklash.

LE FAUVE DE DRACYNRÄN

435 (baronnie de Dracynrän)

Le seigneur de la baronnie de Dracynrän du royaume d'Alahan envoie des troupes patrouiller dans la chaîne du Béhémot dans l'espoir qu'ils débusquent une meute wolfen qui y sévit. Malheureusement, les intempéries contraignent ses hommes à faire une halte et à installer un campement.

Au crépuscule, des wolfens se jettent sur les gardes. Le chef de la meute, Kelrys, triomphe de plus de vingt hommes à lui seul. La lune est alors plus rouge qu'elle ne l'a jamais été. Un rayon écarlate frappe alors la Faucheuse de Kelrys et l'enchante de pouvoirs insoupçonnés.

Le baron de Dracynrän n'a pas dit son dernier mot. Ne voyant pas ses hommes revenir, il rassemble une centaine de soldats commandés par son capitaine, Daeran Silienne, pour éradiquer les bêtes qui infestent ses terres.

Les soldats de la couronne d'Alahan trouvent le repaire de la meute wolfen. Ils l'affrontent aux premières lueurs de l'aube au cours d'un combat rapide et brutal. Les humains ont l'avantage de la surprise. Seuls une quinzaine de blessés est à déplorer au terme de la confrontation. Un petit groupe de wolfens leur échappe cependant. Daeran Silienne ordonne alors de les pourchasser pour en finir une fois pour toutes avec eux. Ces derniers se dirigent vers la forteresse de la passe de Kaïber avant de bifurquer vers les montagnes.

Au terme de quatre jours d'une poursuite impitoyable, les ennemis se retrouvent à dix contre un sur une hauteur enneigée du Béhémot. La troupe de Daeran Silienne est convaincue de l'emporter.

Ils ne comprennent que trop tard que les wolfens survivants se sont laissés suivre ! Kelrys et les siens les ont conduits à un nexus d'une incroyable puissance. Rassemblés autour de la stèle, ils attendent leurs poursuivants. Lorsque Daeran Silienne donne l'ordre d'attaquer, une colonne de lumière rouge sang surgit de la pierre. N'écoutant que leur instinct exalté par l'aura sanglante qui les entoure, les wolfens s'abandonnent à la sauvagerie. L'écume aux lèvres, les yeux injectés de sang, ils ne font qu'une bouchée des malheureux soldats humains.

et nul peuple ne méritait de partager cette gloire à leur côté. Accepter de s'allier avec un autre peuple était un signe de faiblesse. Vargn fit donc part de son point de vue à la meute et rallia à sa cause d'autres partisans. Cependant, Ékynox avait pris sa décision et ne reviendrait pas dessus.

Lorsque l'ambassadeur daïkinee et sa suite pénétrèrent dans la forêt de Diisha, ils furent attaqués par Vargn et ses partisans. Cependant, Ékynox avait été prévenu et porta secours aux elfes. Refusant de faire couler le sang des siens, il les enchaîna et ordonna qu'ils soient conduits jusqu'à l'île située au Nord de Diisha.

Là-bas, les coupables furent condamnés à porter les chaînes et à séjourner sur l'île avec l'interdiction formelle de la quitter. Cette île fut baptisée l'île de Vargn et fut interdite de séjour à tous les wolfens. Tous devaient désormais savoir qu'elle était la prison des traîtres.

Après cet incident, Ékynox accompagna les elfes daïkinees jusqu'à la Forêt d'émeraude et une alliance fut scellée entre les deux peuples. Cette alliance est encore effective de nos jours.

Au cours de cette même période, des meutes entrèrent en guerre contre les Méandres des Ténèbres, réagissant brutalement contre toute agression ou intrusion sur leurs territoires.

La tragédie du Trône des étoiles

Situé au Sud de la forêt de Caer Mnà, le Trône des étoiles a toujours été dirigé par des chefs de guerre belliqueux et farouches qui ne témoignaient aucune pitié à leurs adversaires. Cette meute sédentaire gagna sa réputation de sauvagerie lorsqu'en 617, menée par Y'Anrylh, elle encercla un village keltois implanté à proximité de son territoire et y massacra tous ses occupants.

Fort de sa victoire, Y'Anrylh sema la terreur partout où son regard se posait. Guidés par un instinct de prédation inégalé, lui et sa meute ne firent preuve d'aucune pitié. Les bandelettes de murmure prétendent que ses crimes lui auraient barré la route du repos éternel et que ses mains maculées de sang seraient désormais celles d'un Immortel. Ses descendants continuèrent cependant de terroriser les autres peuples.

En 990, un nouveau chef fit parler de la meute. Killyox s'imposa comme un meneur féroce et intransigeant. Afin de se débarrasser de son rival le plus dangereux, il accepta d'accueillir dans ses rangs une jeune magicienne du nom d'Irix, seule rescapée de sa meute, en échange du départ de Kassara.

Lorsque Vile-Tis revint sur Aarklash, en 999, Managarm, une puissante wolfen de la meute et descendante de Y'Anrylh alla à sa rencontre et succomba à ses révélations. Les meilleurs guerriers du Trône des étoiles vinrent se mesurer à elle pour mettre un terme à son déshonneur. Malheureusement, c'est avec une perfidie née des révélations de Vile-Tis que Managarm les mit à genoux avant de les achever.

Ainsi privé de ses défenseurs, le cercle de pierres fut incapable de faire face à l'assaut des Ténèbres. De mémoire de wolfen, nul n'aurait pu présager l'extrême violence de la bataille du Trône des étoiles. Même la puissance des enfants d'Yllia ne put résister à l'alliance des sbires de la baronnie d'Achéron et des créatures chtoniennes qui hantent les entrailles d'Aarklash. Azaël l'Infidèle, une nécromancienne, accompagnée du guerrier crâne Melmoth et d'Azhir le Dément (un nain possédé par les puissances démoniaques), mena une chasse insensée à travers la forêt du Trône des étoiles. Killyox, pourtant plus puissant que chacune de ces âmes damnées faillit devant leurs forces combinées. Il parvint de justesse à échapper aux griffes de la nécromancienne et s'enfuit loin du cercle de pierres, préférant attendre sa revanche plutôt que de devenir un pantin des Méandres des Ténèbres.

Azaël quitta le cercle à la tête d'une meute de wolfens zombies, mais leur chef lui échappa. Killyox, Onyx et Irix, seuls survivants du carnage se séparèrent en prêtant serment de vengeance. Après cette cuisante défaite, Onyx décida de rassembler d'autres wolfens afin de relever le cercle de pierres. Quant à Killyox, les wolfens affirment l'avoir vu rejoindre d'autres parias et fonder une meute nomade après avoir découvert un passage menant vers un Royaume inachevé gardé par une Sihir de l'Eau.



La vermine gobel ine

À l'Ouest, les wolfens durent également contenir les volontés expansionnistes des gobelins de No-Dan-Kar qui ne cessaient de piller les ressources des forêts. Ce peuple égoïste tentait constamment des incursions afin de s'implanter plus profondément dans les terres. Après leur passage, les arbres laissaient place à des rives marécageuses troublées qui facilitaient la propagation des colonies de gobelins.

Les meutes wolfens encore présentes dans cette région décidèrent de maintenir une garde féroce, n'hésitant pas à rappeler à leurs ennemis quelles étaient leurs limites. La densité du terrain et le manque de visibilité contraignaient cependant les meutes à accroître le nombre de sentinelles. Ce faisant, ces combattants se déplacèrent plus rapidement que les autres membres de la meute et développèrent de véritables stratégies pour tendre à leurs ennemis des embuscades dont ils ne ressortaient pas vivants. Très récemment, un worg s'illustra lors de l'une de ces batailles. Surgi de nulle part, il se précipita sur les gobelins, les lacérant de ses crocs. Sa fureur était telle que les fils de Rat ordonnèrent une retraite précipitée.



LE SANG DES IMMORTELS

Lorsque les premiers signes annonciateurs du Rag'narok se firent entendre, les wolfens commencèrent à voir d'anciens worgs sortir de leur retraite et se rassembler. Durant le solstice d'hiver de l'an 1 000, Yllia se manifesta auprès des wolfens par le biais de l'une de ses vestales et offrit ses armes sacrées aux chefs de meutes présents ce soir-là. Il s'agissait de trois puissants artefacts que les wolfens avaient découverts au cours des âges et qui procuraient à son porteur une force extraordinaire lorsqu'il les possédait tous trois. Yllia offrit également sa bénédiction à tous les worgs présents.

La lune éclaira l'assemblée de ses rayons et un halo de lumière blanche recouvrit les armes de chacun des worgs. Dans un murmure, la déesse leur annonça qu'une menace se rassemblait autour de la grande forêt de Diisha et que l'Artisan était de retour. Les worgs repartirent donc au combat et allèrent appuyer les meutes, partout où elles étaient menacées. Et c'est avec plaisir qu'ils firent découvrir à leurs ennemis leur caractère divin et le tranchant ô combien sacré de leur lame.

Au sud-est de la forêt de Diisha, la meute du Chêne rouge dirigée par Syriak dut faire face aux assauts de nains difformes sortis des entrailles du continent. En 1 001, une attaque répétée de ces forces chtoniennes contraignit les wolfens à renforcer leurs patrouilles et à organiser des chasses pour repousser cette vermine corrompue qui souillait leur forêt ancestrale.

Afin de contenir les vagues sans cesse croissantes de ces forces des Ténèbres, Syriak passa un pacte avec les esprits immortels des forêts d'Aarklash, connus sous le nom d'animæ sylvestres. Inquiètes de l'influence corruptrice de ces nains inféodés aux puissances démoniaques, elles décidèrent de réagir. Wolfens et animæ scellèrent donc un pacte qui fit naître les prédateurs sanglants, une nouvelle caste de guerriers légendaires à même de se nourrir de la force mystique de ces Immortelles du Destin. Servant d'exemple à la plupart des meutes sédentaires, ce pacte permet aujourd'hui encore de préserver la forêt du Chêne rouge. Dans le même temps, les wolfens ont obtenu un nombre de victoires considérable et semblent prêts à mener une contre-attaque au plus profond des Gouffres, en plein cœur du Royaume nain.

Lorsque le worg reprit ses esprits, il se présenta à ses congénères comme l'un des premiers fils d'Yllia. De son temps, les wolfens luttèrent contre l'Artisan et rappelaient aux autres peuples que leur force résidait dans leur instinct et leur nature sauvage. Ses intentions étaient claires, et les chefs de meute autour de lui ne les contestèrent pas. Il a donc décidé de rassembler les meutes à l'Ouest de Diisha en une vaste armée. Son nom est Ellyox, le calvaire de No-Dan-Kar !

Les wolfens sont en marche, et nul ne peut présager de leur avenir !

L'engeance de la dévastation

Avec l'avènement du Rag'narok, de nombreuses meutes virent leurs membres partir en exil et former des bandes de parias. Ces wolfens, des jeunes pour la plupart, faisaient montre d'une grande cruauté et d'une incroyable sauvagerie envers leurs ennemis. Les autres prétendaient que ces wolfens avaient abandonné la part de conscience qui était en eux et n'obéissaient plus qu'à leurs instincts primaires, dépourvus de tout but et de toute foi en Yllia.

La sauvagerie dont ils font preuve a atteint un tel degré qu'ils n'hésitent pas à rentrer en conflit avec d'autres meutes, ne respectant plus ni les frontières ni les coutumes de leur peuple.

Les chefs et les fidèles s'inquiètent des départs de plus en plus nombreux de cette jeune génération et redoutent les conséquences qui en découleront alors que le Rag'narok a éclaté et que les wolfens ont besoin plus que jamais de tous leurs guerriers.

La nouvelle chasse

Le retour de Vile-Tis en 999 eut également des répercussions sur les wolfens et leur implication dans le Rag'narok. Alors qu'Ellis et les siens venaient de succomber aux révélations de la Bête, Valkaris, un rôdeur toujours en mouvement rencontra Asgarh et la meute du Sentier d'opale, au nord de Diisha.

Là-bas, tous deux s'entretenaient du Rag'narok et des préoccupations qui les agitaient. Toujours vigilant, Ékynox convainquit son fils, un puissant chef de meute avec du sang worg dans les veines, de rassembler les armes sacrées d'Yllia et de mener le peuple wolfen à la bataille.



L'APPEL DU PREMIER-NÉ.

1003

« Mes compagnons, il est temps d'accomplir la promesse que nous avons faite à Yllia il y a de cela de nombreuses lunes. L'heure est venue de prendre les armes et de mettre un terme à la menace qui pointe à l'horizon. La Création n'a que trop souffert !

Le continent est en proie au chaos, et les peuples sont menacés. Aucun Royaume n'a été épargné. Durant de nombreuses années, la Lumière et les Ténèbres se sont livrées bataille, attirant dans leur sillage d'autres factions et détournant même de leur destin certains peuples.

Même nous, nous n'avons pas été épargnés par la tempête. Nos anciens frères qui combattent maintenant aux côtés de la Bête ont rejoint les Ténèbres.

Le moment est venu de nous laver de la souillure que nous ont infligée les dévoreurs.

Il est grand temps de montrer à tous que le Loup n'a pas disparu ! Nous sommes de retour et nous comptons bien régner sur les terres comme nous le fîmes au temps jadis.

Les Ténèbres qui se déversent, nous les repousserons jusqu'aux Abysses !

La lumière qui s'est répandue, nous l'éteindrons !

Enfin, à ceux qui se sont écartés du Destin, nul pardon ne sera accordé !

Partons en chasse ! Suivons notre instinct ! Et que la nuit soit accompagnée de nos clameurs à la lune ! »

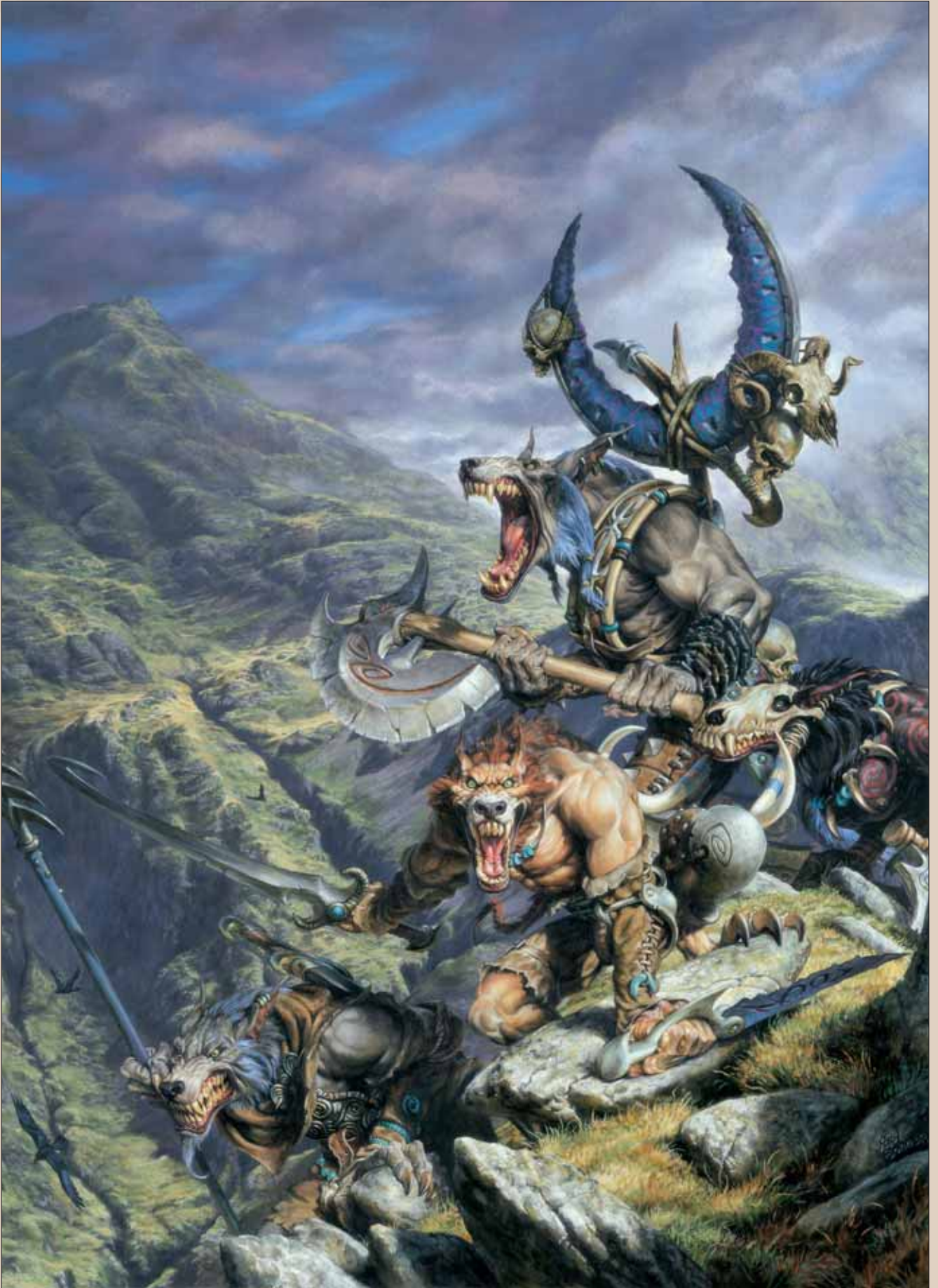
Après s'être concerté avec les fidèles, Asgarh rejoignit les chefs Elhyr et Karnyrax. Ensemble, ils unirent leurs meutes sous une seule et même bannière. Ils exhortèrent leurs semblables à ne pas baisser les bras devant l'avancée de l'Artisan et rappelèrent que leur puissance résidait dans ce que la nature leur avait offert de mieux : l'instinct.

Lors du rassemblement de solstice d'hiver de l'an 1003, Ékynox, qui n'avait pas pris la parole depuis longtemps, s'adressa à ses frères et enfants. Plus d'une quinzaine de meutes étaient rassemblées ce soir-là, et chacune écouta avec attention ce que le Premier-Né leur dit.

Après ce grand rassemblement, les meutes se séparèrent en trois groupes de combat, chacun mené par un puissant chef de guerre.

Le premier groupe prit la direction de l'Ouest. Il avait pour mission de mettre un terme à l'expansion gobeline, puis de descendre vers le sud en direction de la Forêt d'émeraude. Là-bas, il soutiendrait leurs alliés elfes contre la menace de la Forêt des toiles.

Le deuxième groupe partit vers l'Est. L'objectif était simple : éradiquer l'armée chtonienne puis exterminer l'armée syhare.





Une fois les préparatifs achevés, les enfants d'Yllia se mirent en branle et quittèrent la forêt de Diisha. De mémoire d'homme, nul n'avait jamais vu un aussi grand rassemblement de wolfens et une telle fureur animale libérée. Les enfants d'Yllia partaient en guerre et Aarklash s'appêtait à vivre les heures les plus sombres de son histoire.

Le premier groupe, mené par Asgarh et Irix, changea rapidement d'objectif. Irix convainc Asgarh de porter secours aux gobelins qui étaient cernés par les Méandres des Ténèbres. après avoir vaillamment défendu l'empire de No-Dan-Kar, ce groupe se dirigea vers le Sud pour exterminer les Dévoreurs de Caer-Laern, le Temple du Nord d'Akkylannie et pourquoi pas le royaume d'Alahan.



Leur traversée les a déjà conduits à combattre les dévoreurs, ainsi que des soldats d'Akkylannie. Au fil de ces combats, l'aura d'Asgarh a gagné en puissance. Il affiche depuis un regard empreint de confiance et n'hésite plus à endosser le manteau de guide pour ses frères. Il est désormais convaincu que son destin, ainsi que celui de son peuple, est en marche et qu'il ne pourra que les mener à la victoire, fort des trois précieux artefacts offerts par Yllia.





DEUXIÈME PARTIE


LES MEUTES SÉDENTAIRES

Les compagnies de meutes sédentaires wol-fens constituent probablement l'armée la plus sauvage d'Aarklash. Puissants, rapides, ils défendent leurs terres avec acharnement et terrorisent leurs adversaires par leur violence. Ils compensent leur infériorité numérique par une grande puissance de frappe et une foi irréductible en Yllia, leur déesse. Leurs fidèles n'hésitent pas à faire appel à elle pour fortifier les combattants de la meute et accroître leurs talents naturels déjà exceptionnels.

LEVER UNE ARMÉE






Lors d'une partie, chaque joueur contrôle une compagnie. Comme dans une véritable armée médiévale, cette compagnie est composée de plusieurs groupes plus petits, les bannières, elles-mêmes divisées en unités. Lors de cette phase préparatoire, chaque joueur choisit ses unités pour assembler des bannières conformes aux méthodes de combat d'un peuple. Ces choix sont notés sur une feuille de compagnie (cf. *Annexes*).

Une fois que le joueur a choisi ses unités, il peut en déterminer l'effectif et la composition.

Une compagnie doit comprendre au moins un Incarné pour la diriger. L'Incarné dont l'Autorité  est la plus élevée est le Commandeur de la compagnie. Si plusieurs Incarnés peuvent revendiquer le commandement, le joueur choisit le Commandeur parmi eux. Une unité peut compter un Incarné au maximum.


















ORDRE DES BANNIÈRES

Chaque armée est formée selon une structure hiérarchique précise : l'ordre des bannières.

L'ordre des bannières est présenté sous la forme d'une liste de cinq choix. Chaque choix est optionnel, à l'exception de celui marqué d'un « ! », qui est obligatoire. Chaque choix porte sur la Catégorie (infanterie , cavalerie , créatures , machines de guerre  ou titans ) et sur le Rang, indiqué entre parenthèses, de l'unité.

Une bannière qui comporte les 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.

- Unité d'infanterie  () !
- Unité d'infanterie  ( / )
- Unité d'infanterie  ( / )
- Unité d'infanterie  ( /  / )
- Unité de créature ( /  /  / ) / Titan 

! Unité prioritaire. Elle doit être choisie en premier.

LES UNITÉS

Dans cette section, les unités des meutes sédentaires sont passées en revue. Chacune y est décrite sous son intitulé. Quelques paragraphes présentent son historique et sa tactique de déploiement, puis les informations techniques utiles pour la jouer.

La composition d'une unité indique son effectif possible, entre standard et maximum, ainsi que le nombre de combattants spéciaux qu'elle peut comporter.

Le tableau « Coût d'une unité » indique sa valeur (en points d'armée, ou P.A.) en fonction de son effectif, de ses options d'équipement et de ses éventuels combattants spéciaux.

Note : *Chaque troupe est indiquée en français puis en anglais car sur les cartes Confrontation leur nom est en anglais*

Composition d'une unité

• **Catégorie :** Indique la nature (et le Rang) de l'unité. Ces informations sont utiles pour respecter l'ordre des bannières.

• **Effectif :** Indique la quantité minimum et maximum de combattants dans l'unité.

• **Équipement :** Il est compris dans le coût de l'unité. À l'exception des Incarnés, tous les combattants de l'unité en sont dotés.

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

Tableau « Coût d'une unité »

• **Effectifs standard et maximum :** Pour chaque type d'unité, un tableau indique la valeur en P.A. de l'unité à effectif standard et maximum. Ce tableau précise également le nombre de combattants spéciaux autorisé.

• **Combattant supplémentaire :** Cette valeur indique le coût en P.A. de chaque combattant éventuellement ajouté à l'effectif standard.

LES GARDIENS DES SÉPULTURES

Les sacrilèges commis par les peuples d'Aarklash au cours des âges ont contraint les wolfens à former une nouvelle caste : les gardiens des sépultures. Dans les meutes sédentaires, ces garants de l'intégrité des tombes wolfens ont fait vœu de protéger la sépulture d'un frère, d'un père ou d'un ami.

Les profanateurs de sépultures wolfens savent ces gardiens féroces sont déterminés à se battre jusqu'à la mort. Un chef de meute avisé ne part jamais en guerre sans rallier à sa meute ces combattants émérites.



LES GARDIENS DES RUNES

Porte-paroles de la déesse Lune, les gardiens des runes veillent sur les wolfens. Chacune de leurs runes représente un membre de la meute. En associant celle-ci avec les signes disséminés dans la nature, un gardien des runes peut entrevoir le futur proche d'un wolfen, qu'il soit glorieux ou funeste.

Sur le champ de bataille, les gardiens des runes apportent confiance et réconfort. Libérant les énergies mystiques, ils en appellent à Yllia pour remporter la victoire. À leurs côtés, les wolfens se sentent investis par la déesse-lune et ne redoutent plus la mort.



L'ARMÉE WOLFEN

Les wolfens sont rassemblés en compagnie sous le totem du Loup. Ils servent Yllia, la déesse-lune que tous les peuples d'Aarklash connaissent et redoutent. Ils ont établi des protectorats là où leurs ancêtres leur ont laissé des cercles de pierres dressées vers l'astre divin. Là où vivent des espèces dominées par leur instinct, les wolfens sont là pour veiller à l'équilibre naturel de la Création.

Organisation

Rassemblés sous le totem du Loup, les enfants d'Yllia représentent le dernier rempart de la Création contre ses ennemis. Répandus sur toute la surface d'Aarklash, ils ont su ériger et maintenir des cercles de pierres en l'honneur de leur déesse. Ces pierres levées adressent également un avertissement à tous ceux qui oseraient pénétrer sur le territoire des fils d'Yllia sans leur consentement. Par leur présence, les wolfens rappellent à tous les autres peuples que la Nature les observe et qu'elle se vengera de tous ceux qui oseraient lui porter préjudice.

Le recours à la force est une qualité pour bien des wolfens. Ils l'envisagent comme une nécessité dans un monde ravagé par la guerre. Les enfants d'Yllia, qui ont à cœur de préserver la nature, ne font usage de la force que lorsqu'ils l'estiment nécessaire, contrairement aux nations conquérantes d'Aarklash. L'avènement du Rag'narok annonce des heures sombres où le recours à la force est de plus en plus fréquent. Bien des meutes ont perdu de vue leurs missions de protection des cercles de pierres et s'aventurent en dehors de leur protectorat pour abattre d'éventuels ennemis.

Les chefs de meute qui conduisent leurs guerriers au-devant des compagnies des autres peuples du continent prétendent qu'il n'est plus question d'attendre que la guerre soit à leur porte. Il est selon eux temps de prendre les devants. Pour appuyer leurs dires, ils se réfèrent à l'ère où les worgs, pères des wolfens, foulaient le sol d'Aarklash en meute ; une époque où les autres peuples étaient maintenus dans leurs retranchements. Ils parlent du temps où la Création était préservée grâce à la vigilance de leurs nobles ancêtres, sous le regard bienveillant d'Yllia.

Les meutes sédentaires

Le joueur peut affilier sa compagnie à l'une des quatre factions présentées ci-après. Celle-ci ne peut accueillir que des combattants (troupe 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 :

Chef de meute : 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 doit respecter cet ordre des bannières.

Don du Loup

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

LES REPENTIS

Chaque wolfen peut provoquer son chef de meute en combat singulier pour tenter de prendre sa place. Si le vainqueur est clément, il bannit son adversaire au lieu de l'exécuter. Après un temps d'errance, les wolfens ainsi vaincus essayent de réintégrer la meute en accomplissant des exploits insensés. S'ils y parviennent, ils prennent alors le nom de repentis. Méprisés par les autres wolfens, ils sont rasés et enduits d'une mixture d'herbes préparée par les mystiques de la meute afin d'empêcher leur crière de repousser. C'est pourquoi la plupart revêtent une cagoule de peau pour dissimuler leur gueule.

SERETHIS

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



Incarnation

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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





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

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

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

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

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

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

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

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

Maintenant que le Rag'narok a éclaté, Serethis est heureux de pouvoir apporter son soutien et de mettre ses talents au service des autres meutes. Le fait qu'il n'ait pas vraiment d'attaches lui permet de voyager d'un groupe à l'autre. Il se joint à

une meute le temps de la bataille puis reprend sa route au gré de la volonté d'Yllia. Serethis se considère aujourd'hui comme le champion des chasseurs et a à cœur de pouvoir leur enseigner tout ce qu'il sait. Tout comme Deliox l'avait fait pour lui, il n'hésite pas à prendre sous son aile de jeunes wolfens et à parfaire leur entraînement pour en faire de braves guerriers.

Tactique

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

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

Formation d'une unité

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

Recrutement de l'Incarné



Serethis : 225 P.A.

Résurrection/Duel : 5 points d'Élixir.

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

Attributs

Serethis dispose de 1 point pour acheter ses artefacts.

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

Exploit : Instinct de prédation

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

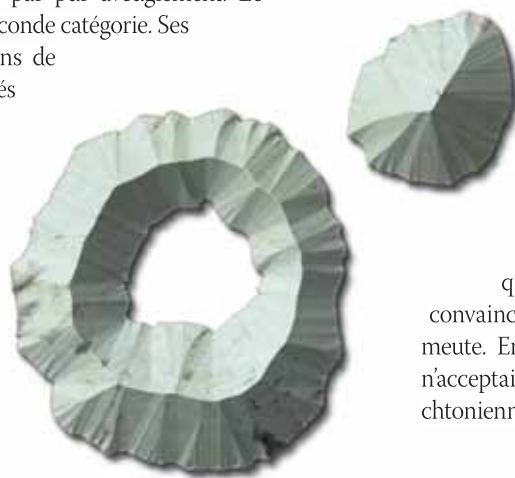
LE TRÔNE DES ÉTOILES

Territoire : Le Sud de la forêt de Caer Mnà.

Chef de meute : Onyx.

Alliés de prédilection : Les gardiens de Quithayran.

Certaines meutes manquent d'être détruites à cause d'ennemis trop puissants et acharnés... D'autres par pur aveuglement. Le Trône des étoiles entre plutôt dans la seconde catégorie. Ses membres se prétendaient les parangons de leur race, l'incarnation même des qualités wolfens, plus encore que le Chêne rouge ou le Sentier d'opale. Guidés par des chefs puissants comme Y'Anrylh, les membres de cette meute n'ont connu que la gloire, génération après génération. Pourtant, il y a quelques années, le départ d'une wolfen particulièrement prometteuse, Managarm, changea le cours de l'histoire du Trône des étoiles. Lorsqu'elle quitta la meute pour grossir les rangs des Dévoreurs, Killyox, alors à la tête de la meute, envoya ses meilleurs guerriers pour la « convaincre » de revenir. Tous périrent.



Privée de ses membres les plus aguerris, la meute tomba sous les coups portés par les alliés des Méandres des Ténèbres. Leurs ennemis surgissaient des entrailles chtoniennes d'Aarklash ou des Royaumes de Ténèbres contrôlés par les maîtres d'Achéron.

Seuls survécurent Killyox, déchu de son statut, Onyx et Irix. Onyx, assoiffé de vengeance, rassembla une poignée de wolfens afin d'exterminer leurs ennemis. Les plus jeunes et les plus âgés de la meute furent laissés à eux-mêmes.

Sans l'intervention d'Yllia, le Trône des étoiles aurait pu disparaître à jamais. La déesse-lune rappela Y'Anrylh qu'elle avait autrefois maudit et le chargea de convaincre Onyx de relever le cercle de pierre de la meute. Ensemble, ils rassemblèrent des wolfens qui n'acceptaient pas de reculer devant l'alliance des forces chtoniennes et démoniaques.

JOUER LE TRÔNE DES ÉTOILES

Le joueur peut choisir n'importe quel ordre des bannières Loup pour constituer sa compagnie, mais il ne peut en utiliser qu'un seul à la fois. L'ordre des bannières du Trône des étoiles bénéficie des atouts et inconvénients ci-dessous.

Atout Trône des étoiles : Le joueur contrôlant une compagnie du Trône des étoiles dispose d'une réserve supplémentaire durant la phase d'activation.

Inconvénient Trône des étoiles : Afin de montrer leur bravoure au combat, les unités d'une armée du Trône des étoiles ne peuvent pas tenter de désengagement volontairement.

Ordre des bannières :

- Unité d'infanterie (🐺) !
- Unité d'infanterie (🐺 / 🐺)
- Unité d'infanterie (🐺 / 🐺)
- Unité d'infanterie (🐺 / 🐺)
- Unité d'infanterie ou de créature (🐺 / 🐺)

! Unité prioritaire. Elle doit être choisie en premier.



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

Incarnation

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

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

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

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

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

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

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

À l'affût dans les fourrés, les wolfens bondirent sur leurs ennemis. La vue de ces hommes faits de chair et de métal, une perversion de la nature, brisa leur élan. Le champion Kératis réagit promptement. S'interposant entre les assaillants déconcertés et son

captif, il faucha les deux premiers wolfens. La sauvagerie des guerriers ne pouvait rien contre la rapidité et la puissance artificielles du Syhar. Constatant que le combat tournait en sa défaveur, Onyx chargea le Kératis et ordonna à ses compagnons de libérer le jeune chasseur.

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

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

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

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

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

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

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

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





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

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

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

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

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

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

Tactique

Onyx est un parfait combattant de Rang 1. Grâce au don du Loup lui permettant de relancer ses échecs sur ses tests de Force et la **Lame de Kératis** qui décale la lecture des tests de Force vers la droite, il est assuré de faire de nombreux

perdes dans les rangs adverses. Disposé au contact d'un grand nombre d'adversaires, Onyx peut faire plus de deux pertes par combat, surtout s'il parvient à déclencher l'Instinct de prédation.

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

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

Formation d'une unité

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

Recrutement de l'Incarné

Onyx : 185 P.A.

Résurrection/Duel : 4 points d'Élixir.

Attributs

Onyx dispose de 1 point pour acheter ses artefacts.

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

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

Exploit : Instinct de prédation



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

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

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

Incarnation

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

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

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

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

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

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

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

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

Cette victoire fut un symbole pour les wolfens et un signe de supériorité sur les esclaves de la Lumière. Leur volonté d'imposer une vision étriquée aux autres peuples avait été ébranlée. Cependant, les blessures de Y'Anrylh et les nombreuses pertes de la meute les contraignirent à battre en retraite, laissant l'occasion aux survivants akkylanniens de se réfugier derrière les murs protecteurs du Temple. Yllia vit en Y'Anrylh un champion pour incarner les idéaux de l'Instinct. Elle fit de

lui un Incarné et lui enseigna l'art de la divination. Y'Anrylh, fort de ses nouveaux pouvoirs, ne songea qu'à plus de carnages et de batailles pour mener sa destinée.

En représailles, le Temple du Nord mit sur pied une expédition punitive dans la forêt de Caer Mnà. Les templiers employèrent la ruse pour éliminer Y'Anrylh : après avoir franchi les frontières du territoire de la meute du Trône des étoiles, ils allumèrent plusieurs foyers d'incendie afin de disperser les wolfens, puis encerclèrent le chef de meute séparé de ses guerriers. Y'Anrylh chargea pour briser les rangs des assaillants, mais les humains se replièrent. Fou de rage, le wolfen se

lança à leur poursuite. Lorsque son instinct l'avertit du piège, il était déjà trop tard. Des filets s'abattirent sur lui et l'emprisonnèrent ; Y'Anrylh se débattit comme une bête furieuse, mais il ne parvint qu'à resserrer ses entraves. Les fusiliers restés en retrait s'avancèrent alors et firent feu sur le chef sans défense.

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

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

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



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

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

Tactique

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

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

Formation d'une unité

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



Recrutement de l'Incarné

Y'Anrylh : 380 P.A.

Résurrection/Duel : 8 points d'Élixir.

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

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

Attributs

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

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

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

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

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

Exploit : Instinct de prédation

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

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

LES COLLINES DU CRÉPUSCULE

Territoire : Entre Caer Mnà et le Plateau des géants.

Chef de meute : Isakar.

Alliés de prédilection : Keltois sessairs.

La meute des Collines du crépuscule est passée plus près de la destruction qu'aucune autre. Une bande de mercenaires abattit son cercle de pierre et extermina tous ses membres, à l'exception d'un seul : malgré des blessures qui auraient tué n'importe quel autre wolfen, Isakar survécut. Grâce à l'aide de tribus humaines du clan des Sessairs, Isakar se vengea des mercenaires et fit renaître sa meute.



Aujourd'hui, les Collines du crépuscule sont encore loin de pouvoir afficher la confiance arrogante des meutes plus importantes et plus puissantes. Il leur faut reconstituer des effectifs viables et protéger leur territoire des nombreuses bandes de soudards qui pullulent depuis que le Rag'narok a éclaté.

Jusqu'à récemment, Isakar pouvait compter sur les tribus d'Avagddu vivant à proximité pour protéger son territoire. Toutefois, la situation a changé. La meute doit désormais assurer seule sa défense, mais ses effectifs sont encore trop réduits. C'est pourquoi les Collines du crépuscule accueillent tous les réfugiés sessairs qui se présentent, sans autre condition que leur bonne volonté, l'indispensable soumission au chef de meute et la fidélité aux enseignements d'Yllia.

Isakar transmet à ses frères de meute une partie des savoirs qu'il a acquis au contact des hommes. Les règles de la stratégie et de la tactique sont ainsi enseignées dans la meute. Si les Collines du crépuscule sont encore loin des raffinements stratégiques du royaume d'Alahan ou de l'empire du Syharhalna, elles utilisent néanmoins avec succès des techniques de guérilla aussi efficaces qu'inattendues.

JOUER LES COLLINES DU CRÉPUSCULE

Le joueur peut choisir n'importe quel ordre des bannières du Loup pour constituer sa compagnie, mais il ne peut en utiliser qu'un seul à la fois. L'ordre des bannières des Collines du crépuscule bénéficie des atouts et inconvénients ci-dessous.

Atout des Collines du crépuscule : Le joueur choisit une unité des Collines du crépuscule. Celle-ci acquiert la compétence « Éclaireur ». Lorsque la compagnie est mise en jeu dans une zone de déploiement, les unités composées d'éclaireurs peuvent être déployées n'importe où sur le champ de bataille mais hors du contact d'une unité ennemie.

En outre, le joueur peut recruter jusqu'à deux unités du Minotaure par bannière lors de la constitution des armées. Ces unités répondent à l'ordre des bannières des Collines du crépuscule et deviennent des unités du Loup : elles perdent le don du Minotaure au profit du don du Loup. Le commandeur de la compagnie est toujours un héros originaire du Loup.

Inconvénient des Collines du crépuscule : La compagnie perd immédiatement la partie si elle perd toutes ses unités de Rang 1.

Ordre des bannières :

- Unité d'infanterie (👤) !
- Unité d'infanterie (👤) (👤/👤)
- Unité d'infanterie (👤) ou de cavalerie (🐎) (👤/👤)
- Unité d'infanterie ou de créature (👤) (👤/🐉)
- Unité d'infanterie (👤) (👤/👤)

! Unité prioritaire. Elle doit être choisie en premier.



ISAKAR

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

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

Incarnation

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



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

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

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

Tactique

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

Formation d'une unité

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

Recrutement de l'Incarné

Isakar : 250 P.A.

Résurrection/Duel : 5 points d'Élixir.

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

Attributs

Isakar dispose de 2 points pour acheter ses artefacts.

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

Exploit : Instinct de prédation



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

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



ORHAÏN

« Il est un temps pour les larmes, et un autre pour la guerre. Celui des pleurs est passé. »

Incarnation

Comme une grande majorité d'humains, Orhaïn est un descendant du clan des Sessairs. Fidèle à la déesse Danu, il grandit dans les plaines d'Avagddu au fil des saisons et des migrations des troupeaux d'aurochs. Son enfance fut marquée par de nombreux rassemblements au sein desquels les Sessairs se remémoraient les légendes des hommes de Kel venus par-delà les mers. Au cours de cette vie nomade, Orhaïn apprit à exploiter les ressources de la nature et à préserver la vie, aussi bien celle des prédateurs que celle de ses ennemis.

Les Druues faisaient preuve d'une sauvagerie incomparable à l'encontre de la tribu d'Orhaïn. Au cours de leur migration, les Sessairs devaient sans cesse défendre leur vie contre leurs raids. Malgré ces menaces, Orhaïn trouva le temps d'approfondir ses connaissances mystiques auprès des oracles de sa tribu. À travers les légendes racontées par les mystiques sessairs, il découvrit le panthéon des dieux et les conflits incessants qui les opposaient.

En grandissant, Orhaïn découvrit que les autres espèces d'Aarklash vouaient un culte à des dieux inconnus des Keltois. Il comprit cependant au combat que quelques-uns étaient connus des siens sous un autre nom. Fasciné par les duels mystiques auxquels se livraient les fidèles de toutes les origines, Orhaïn se spécialisa dans l'appel de miracles guerriers.

Adulte, il gagna la reconnaissance des siens lorsque, pour la première fois, il prit part de façon significative à une bataille contre les Druues. Alors que la défaite semblait inévitable, Orhaïn renversa le cours du combat. Malgré ses nombreuses blessures, il puisa dans ses dernières ressources la force de repousser la mort grâce à sa foi. Pris sous une pluie de fléaux et de calamités, les Druues cédèrent à la panique et durent se replier. Ce jour-là, Orhaïn fut reconnu comme un mystique à part entière de la tribu. Il accéda à de nouvelles connaissances et Danu, pour le récompenser de sa dévotion et de sa victoire, fit de lui un Incarné.

Malheureusement, les talents occultes d'Orhaïn échappèrent pas au regard pervers d'un démon allié aux Druues : un formor. Pour ce faire, le démon attisa la haine tenace que les Druues témoignaient aux dieux et, plutôt que d'envisager une attaque frontale, leur conseilla de s'allier à un puissant nécromancien spécialisé dans la contamination des ressources et du bétail.

Peu de temps après sa victoire contre les Druues, Orhaïn devina les premiers signes de la malédiction lancée sur son peuple. Prenant cela pour un incident isolé, il regarda avec tristesse les plans de céréales que les siens avaient plantés, pourrir et se décomposer. Alors que l'automne approchait, Orhaïn sut qu'ils n'auraient plus le temps pour une seconde récolte car le futur lui avait été révélé par Danu : l'hiver serait rigoureux. Quelques jours plus tard, le gibier qu'ils pourchassaient montra des signes de fatigue. Peu de temps après, les bêtes abattues étaient couvertes de plaies purulentes et de bubons.



Préférant ne pas prendre de risques, les Sessairs décidèrent de remonter plus au nord à la recherche d'autres gibiers. Durant leur voyage, ils ne s'aperçurent pas qu'ils étaient suivis. Alors que les Sessairs installaient leur campement pour l'hiver, les Druues, le formor et le nécromancien entamèrent la dernière partie de leur plan : ils contaminèrent les ressources d'eau potable de la région.

En quelques jours, les plus vieux et les plus jeunes membres de la tribu d'Orhaïn montrèrent des signes d'épuisement. Les druides en appelèrent aux forces élémentaires de l'Eau pour guérir les malades mais leurs supplications ne semblèrent pas être entendues. Alors que les premières victimes succombaient à la maladie, le corps recouvert de taches brunes et verdâtres, Orhaïn en appela à la miséricorde de Danu pour les sauver.

Il passa toute la journée et une part de la nuit à supplier sa déesse. Tout à ses prières, il n'entendit pas les cris de terreur de sa tribu ni ceux haineux de ses ennemis. Ce n'est que lorsqu'il perçut le réveil des cadavres et l'odeur nauséabonde qui régnait autour de lui qu'il comprit la situation.

Pris entre des morts-vivants et des Druues féroces, les Sessairs cédèrent à la panique et ne parvinrent pas à établir une ligne de défense efficace. Pire, l'obscurité de la nuit avait aggravé la situation. Orhaïn contempla avec effroi le massacre qui se jouait autour de lui. La peur l'empêchait de prononcer la moindre prière.

Un à un, les guerriers qui l'entouraient tombèrent, fauchés par le bras puissant du formor qui s'avancait vers le fidèle, un sourire carnassier aux lèvres. Alors qu'Orhaïn imaginait les souffrances que les Druues lui réservaient, un hurlement se fit entendre. Le silence s'abattit sur le campement et le carnage commença.



Les Drones tentèrent désespérément de défendre leur vie contre des wolfens qui sortaient de la nuit. Ragaillardis par ce soutien inattendu, les Sessairs se lancèrent de nouveau dans la bataille avec fureur. Face à une telle alliance, le formor et les Drones ne purent opposer de résistance. Les Drones survivants sonnèrent donc la retraite avant de retourner dans les ténèbres.

Par la suite, Isakar et sa meute expliquèrent aux Sessairs qu'ils suivaient les Drones depuis plusieurs jours dans la crainte de voir leurs sépultures pillées.

Lorsque le Rag'narok éclata, les Sessairs furent contraints de quitter les plaines d'Avagddu. Orhain et les siens se tournèrent vers les wolfens des Collines du crépuscule, qui les accueillirent dans leur sanctuaire. Ensemble, ils organisèrent la résistance contre les Méandres des Ténèbres.

Le nombre de guerriers qu'Orhain apporta avec lui permit de renforcer les effectifs de la meute. La fureur des hommes et l'instinct des wolfens devinrent une combinaison meurtrière contre leurs ennemis. Ils purent ainsi mettre en fuite certains détachements en provenance de la baronnie d'Achéron qui tentaient de rallier les forces du Syharhalna basées au nord.

À la suite de ces affrontements, Orhain abandonna le culte de Danu pour celui d'Yllia. Sa proximité avec les wolfens lui avait fait comprendre la soif de liberté qui les animait. Leur instinct les préservait des crises de conscience qui animaient les hommes et des chaînes qui les rattachaient à la Lumière ou aux Ténèbres. Les Sessairs suivirent Orhain et prirent le Loup pour totem. Ils se parèrent de peaux de bêtes et demandèrent à être considérés comme des membres à part entière de la meute.

Aujourd'hui, Orhain et les siens sont parfaitement intégrés à la meute d'Isakar. La furie dont ils font preuve lors des combats a gagné l'estime des wolfens. Orhain, par ses talents d'orateur, a su s'imposer comme le nouveau fidèle de la meute. Ses appels ont été entendus. Yllia a reconnu sa ferveur et lui a permis d'en appeler à ses miracles.

Tactique

L'utilisation d'Orhain demandera de la prudence. Ses faibles valeurs de combat nécessitent d'être vigilant et de ne pas l'exposer aux attaques ennemies. Cependant, cela ne doit pas vous décourager car en tant que fidèle, il peut apporter un soutien considérable. Avec la communion « Rage aveugle », Orhain peut plonger ses compagnons sessairs dans une furie guerrière qui se marie admirablement au don du Loup. « Armée de la destinée » et « Psyché divine » risquent pour leur part de poser de sérieux problèmes à votre adversaire. La première permettra de faire revenir un combattant éliminé en jeu, assurant par la même une durée de vie quasi-illimitée, et la seconde de renforcer le potentiel d'une unité, compensant par exemple la faible valeur de Défense et de Résistance de vos combattants.

Formation d'une unité

Orhain peut intégrer n'importe quelle unité de Sessairs d'une compagnie du Loup. Il ne remplace pas un combattant mais s'ajoute à l'effectif déjà présent. Son coût est ajouté à celui de l'unité.

Recrutement de l'Incarné

Orhain : 175 P.A.

Résurrection/Duel : 3 points d'Élixir.

Bravoure : Les échecs obtenus sur les tests de Courage des combattants dotés de Bravoure sont relancés une fois de plus.

Attributs



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

Orhain est un fidèle du culte d'Yllia maîtrisant les aspects de la création et de la destruction.

Arbitrage divin (1) :

Orhain peut appeler ce miracle une fois avant chaque opposition d'Autorité. Le test de son camp est résolu avec un dé de plus. Ce dé peut être

l'objet de relances. Ce miracle coûte 5 points de foi.

Martyr d'Yllia (1) : Orhain peut appeler ce miracle juste après un test de Force subi par son unité. Le nombre de points de dégât infligé est réduit de 1. Ce miracle coûte 5 points de foi.

Ramure du cerf (1) : En possession de cet artefact, Orhain et les combattants présents dans son unité bénéficient de la compétence « Furie guerrière ». Les échecs obtenus sur les tests d'Attaque au corps à corps des combattants dotés de Furie guerrière sont relancés une fois de plus.

Exploit : Instinct de prédation

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

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



LE CHÊNE ROUGE

Territoire : La forêt au sud-est de Diisha.

Chef de meute : Syriak.

Alliés de prédilection : Les Gardiens de Quithayran.

Au sud-est de la forêt de Diisha, le sable ocre charrié depuis le sud par les vents du Bran-Ô-Kor recouvre les chênes majestueux d'une fine pellicule. Il y a des siècles, les wolfens ont dressé dans cette région un grand cercle de pierres qui est aujourd'hui le berceau de la meute du Chêne rouge.

Cette meute est un symbole pour les wolfens : elle incarne la sauvagerie indomptable, la férocité impitoyable et la force irrésistible de leur espèce. Ses membres sont de loyaux défenseurs de la nature et leur dévotion n'est plus à prouver. Les mystiques du Chêne rouge sont reconnus pour leur piété et les miracles qu'ils accomplissent. Leurs rites, notamment leurs rites de chasse, sont célèbres pour leur efficacité : un éclaireur sous leur effet devient quasiment invisible.



Et pourtant, malgré sa puissance, la meute du Chêne rouge est confrontée à un problème insoluble. De tout temps, elle a régné sur le sud de la forêt de Diisha. Toutefois, des créatures chtoniennes y mènent une guerre insidieuse. Elles ont en effet transformé la nature elle-même en ennemie : progressivement, les esprits de la forêt sont corrompus et les bois sont envahis de créatures inféodées aux Ténèbres.

La situation est devenue si grave que les esprits de la nature ont conclu une alliance unique en son genre : préférant la mort à la corruption, ils sacrifient leur essence afin d'investir les wolfens d'immenses pouvoirs.

Récemment, leur guerre contre les Méandres des Ténèbres a pris une nouvelle tournure. Devenu chef de meute, Syriak a en effet organisé avec quelques guerriers de la meute des expéditions punitives dans les galeries des démons, après les avoir inondées. Les attaques des créatures des profondeurs du continent sont désormais moins fréquentes et surtout moins organisées, ce qui permet aux wolfens de s'impliquer davantage dans le Ragn'arok.



JOUER LE CHÊNE ROUGE

Le joueur peut choisir n'importe quel ordre des bannières du Loup pour constituer sa compagnie, mais il ne peut en utiliser qu'un seul à la fois. L'ordre des bannières du Chêne rouge bénéficie des atouts et inconvénients ci-dessous.

Atout du Chêne rouge : Lorsqu'une unité d'une compagnie du Chêne rouge comprenant un fidèle dans ses rangs doit être déployée, le joueur peut passer son tour. L'unité sera déployée à la fin de l'approche. Si plusieurs unités bénéficient de cette capacité, elles sont déployées les unes après les autres, dans l'ordre choisi par leur propriétaire, en commençant par le perdant du test d'Autorité.

Inconvénient du Chêne rouge : La compagnie perd immédiatement la partie si elle perd toutes ses unités de créatures.

Ordre des bannières :

- Unité d'infanterie (🏳️) !
- Unité d'infanterie (🏳️) (🏳️ / 🏳️)
- Unité d'infanterie (🏳️) (🏳️ / 🏳️)
- Unité de créature (🏳️) (🏳️)
- Unité d'infanterie ou de créature (🏳️) (🏳️ / 🏳️)

! *Unité prioritaire. Elle doit être choisie en premier.*

SYRIAK

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

Incarnation

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

Durant plusieurs années, wolfens et possédés s'affrontèrent dans la forêt du Chêne rouge. Dernièrement, l'issue de la guerre a penché en faveur des wolfens pour deux raisons. La première est une symbiose que semblent avoir découvert les animæ et les prédateurs sanglants (cf. p.54). La seconde est l'acharnement et la ruse dont fait preuve Syriak pour exterminer les démons. Il a aidé la meute à inonder plusieurs galeries principales, noyant leurs occupants sous un véritable déluge d'eau. De petits groupes de guerriers wolfens guidés par Syriak

ont également commencé à massacrer tous les démons qu'ils croisent. De nombreuses galeries sont maintenant condamnées et l'absence de coordination des dernières attaques des possédés laisse à penser que leur chef a succombé. La meute du Chêne rouge, guidée par son plus grand fidèle et chef de meute, retrouvera dans l'avenir ses droits sur la forêt.

Tactique

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

Formation d'une unité

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

Recrutement de l'Incarné

Syriak : 255 P.A.

Résurrection/Duel : 5 points d'Élixir.

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

Attributs

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

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

		SYRIAK			
20	3	5	5	1	5
	2	5	5		
	-	-	-		

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

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

Exploit : INSTINCT de prédation

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

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



DELIOX

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

Incarnation

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

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Tactique

Deliox est un guerrier parfait. Grâce à sa compétence « Tueur-né », il bénéficie de quatre dés pour ses attaques au corps à corps. Ses caractéristiques d'Attaque et de Force élevées lui assurent un potentiel offensif destructeur. Si l'unité de grands crocs qu'il accompagne bénéficie également de la communion « Condamnation du chasseur » ou « Rage aveugle », vous pouvez être certain de venir à bout de n'importe quelle

unité ennemie. Si votre adversaire n'y prête pas gare, il risque d'avoir une bien mauvaise surprise. Enfin, sa capacité spéciale de gardien des sépultures vous donne un avantage supplémentaire pour éviter la déroute.

Formation d'une unité

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

Recrutement de l'Incarné

Deliox : 250 P.A.

Résurrection/Duel : 5 points d'Élixir.

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

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

Attributs

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

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

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

Exploit : Instinct de prédation

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

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



LE SENTIER D'OPALE

Territoire : Môrn
Chef actuel : Asgarh
Alliés de prédilection : Aucun.



Asgarh dirige le Sentier d'opale. Il est l'un des plus puissants et des plus anciens chefs de meute, et règne sur la plus réverée. S'il fallait un souverain aux wolfens, ce ne pourrait être que lui. C'est pourquoi il a été choisi pour recevoir les armes sacrées d'Yllia, des artefacts si puissants qu'ils avaient été distribués entre plusieurs chefs de meute pour prévenir la domination de l'un d'entre eux sur les autres.

JOUER LE SENTIER D'OPALE

Le joueur peut choisir n'importe quel ordre des bannières du Loup pour constituer sa compagnie, mais il ne peut en utiliser qu'un seul à la fois. L'ordre des bannières du Sentier d'opale bénéficie des atouts et inconvénients ci-dessous.

Atout du Sentier d'opale : Les armes des combattants du Sentier d'opale sont considérées comme sacrées. Les résultats sur les tests de Force au corps à corps sont lus une colonne plus à droite sur la table universelle de résolution.

Inconvénient du Sentier d'opale : A chaque tour, l'une des unités libres du Loup choisie par un adversaire déterminé au hasard doit tenter une charge à l'encontre de l'unité ennemie la plus proche.

Ordre des bannières :

- Unité d'infanterie (🐺) (🐺🐺🐺🐺) !
- Unité d'infanterie (🐺) (🐺/🐺🐺)
- Unité d'infanterie (🐺) (🐺/🐺🐺/🐺🐺🐺)
- Unité d'infanterie (🐺) (🐺🐺/🐺🐺🐺)
- Unité de créatures (🐺) (🐺🐺)

! *Unité prioritaire. Elle doit être choisie en premier.*

Les wolfens du Sentier d'opale tirent une grande fierté de leurs origines et de leur lignée. Leur meute est en effet la plus ancienne de toutes et leur sang est celui des worgs. Elle garde le célèbre et puissant cercle de pierre de Môrn.

Leur prestigieuse ascendance explique la force, la vigueur et la rapidité dont font preuve ces wolfens. Leurs fidèles sont les réceptacles de leur déesse, apprenant à tirer de prodigieuses ressources de leur foi.

Hélas, la déesse prend autant qu'elle donne, aussi le prestigieux sang des worgs fait-il de ces wolfens les représentants les plus instables de leur espèce. Profondément marqués par l'Engeance de la Dévastation, ils attaquent indistinctement alliés et ennemis lorsque le sang coule à flots sur les champs de bataille du Rag'narok. Plus d'un plan de bataille fut ainsi emporté dans une tourmente de rage et de folie sous l'œil cruel d'Yllia.

ASGARH

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

Incarnation

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

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

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

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

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

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

Éloignés les uns des autres, les enfants d'Yllia se savaient affaiblis. Le doute s'insinua dans leurs esprits. Asgarh se retrouvait lui-même encerclé par plusieurs dizaine de gobelins. Ses mâchoires et ses griffes eurent raison des premiers, mais une poignée de gobelins particulièrement habile lui planta profondément sa lance dans la cuisse. Surpris par ce coup, Asgarh et ses agresseurs ne purent s'écarter du chemin de la charge d'un troll. Asgarh fut sonné par le choc de la charge et le troll commença

à le marteler de ses poings. Dans un dernier effort, il agrippa le bras puissant du troll et le griffa au visage. Ses griffes tracèrent une large balafre dans la chair du monstre, qui hurla de douleur. Fou de rage, Asgarh ne remarqua malheureusement pas les rares survivants gobelins qui, armés de lances, le clouèrent au sol. Le sang des worgs se répandit alors dans la terre, guidé par les lances qui transperçaient le corps du wolfen.

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

Tactique

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



Formation d'une unité



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

Recrutement de l'Incarné

Asgarh : 435 P.A.

Résurrection/Duel : 9 points d'Élixir.

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

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

Attributs

Asgarh dispose de trois points pour acheter ses artefacts.

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

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

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

Exploit : Instinct de prédation

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

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

	ASGARH						
							
							
	20	3	8	7	3		
							
	3	7	9				
	-	-	-				

KARNYRAX

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

Incarnation

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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



Tactique

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

Formation d'une unité

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

Recrutement de l'Incarné

Karnyrax : 265 P.A.

Résurrection/Duel : 5 points d'Élixir.

Attributs

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

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

Exploit : Instinct de prédation

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

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

CHASSEUR



« Choisir sa proie, repérer son point faible et se mettre à contrevent. Tels sont les principes de base d'une bonne chasse ! »

– Une mère wolfen s'adressant à ses petits.

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



COÛT D'UNE UNITÉ DE CHASSEURS

Composition	Effectif standard (1)	Effectif maximum (2)	Combattant supplémentaire
Standard	425	950	+ 105

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

STRATÉGIE

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

COMPOSITION D'UNE UNITÉ



Catégorie : Infanterie (Rang 1).

Effectif : 4 à 9.

Équipement standard : Lance.

Combattants spéciaux : Aucun.

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

CROC

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

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

STRATÉGIE

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

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Catégorie : Infanterie (Rang 1).

Effectif : 4 à 9.

Équipement standard : Lame.

Équipement spécial : Aucun.

Combattants spéciaux : Gardien des runes, gardien des sépultures et repentis.

COMBATTANTS SPÉCIAUX



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



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

Repentis : Les unités comprenant un repentis peuvent annuler un point de dégât à chaque test de Force qu'elles subissent.

COÛT D'UNE UNITÉ DE CROCS

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

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

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

VESTALE

« Ta première erreur fut de te croire plus fort qu'une femelle. Ta seconde erreur fut d'abaisser ta garde. »

– Une vestale s'adressant à un conscrit agonisant.



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



STRATÉGIE

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

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Catégorie : Infanterie (Rang 1).

Effectif : 4 à 9.

Équipement standard : Lame.

Équipement spécial : Aucun.

Combattants spéciaux : Gardien des runes, gardien des sépultures et repenté.

COMBATTANTS SPÉCIAUX

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

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

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

COÛT D'UNE UNITÉ DE VESTALES

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

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

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

GRAND CROC



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

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

STRATÉGIE

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

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Catégorie : Infanterie (Rang 2).

Effectif : 3 à 6.

Équipement standard : Lames.

Équipement spécial : Aucun.

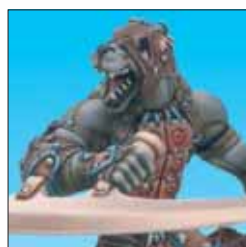
Combattants spéciaux : Gardien des runes, gardien des sépultures et repentis.



COMPÉTENCES

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

COMBATTANTS SPÉCIAUX



Gardien des runes : Le gardien des runes peut appeler le miracle « Cuirasse d'Yllia » pendant n'importe quelle phase d'activation. Celui-ci confère à son unité l'effet « Armure sacrée » jusqu'à la fin de l'activation en cours. Le résultat à obtenir sur les tests de Force réalisés

à l'encontre des combattants de l'unité est lu une colonne plus à gauche. Ce miracle coûte 3 points de foi.

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

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



COÛT D'UNE UNITÉ DE GRANDS CROCS

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

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

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

TRAQUEUR

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

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

STRATÉGIE

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



COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Catégorie : Infanterie (Rang 2).

Effectif : 3.

Équipement standard : Javelot.

Combattants spéciaux : Aucun.

COMPÉTENCES

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



COÛT D'UNE UNITÉ DE TRAQUEURS

Composition	Effectif standard (1)
Standard	350

(1) : 3 traqueurs

TRAQUEUR D'OMBRE

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

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

TACTIQUE

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



COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Catégorie : Infanterie (Rang 2).

Effectif : 3.

Équipement standard : Arme à une main.

Combattants spéciaux : Aucun.

COMPÉTENCES

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



COÛT D'UNE UNITÉ DE TRAQUEURS D'OMBRE

Composition	Effectif standard (1)
Standard	275

(1) : 3 traqueurs d'ombres

VESTALE SACRÉE

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



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

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

STRATÉGIE

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

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Catégorie : Infanterie (Rang 2).

Effectif : 3 à 6.

Équipement standard : Lames.

Équipement spécial : Aucun.

Combattants spéciaux : Gardien des runes, gardiens des sépultures et repentis.

COMPÉTENCES

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

COMBATTANTS SPÉCIAUX

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

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

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



COÛT D'UNE UNITÉ DE VESTALES

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

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

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

PRÉDATEUR SANGLANT

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

– Récit d'un rescapé.

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

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



STRATÉGIE

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

COÛT D'UNE UNITÉ DE PRÉDATEURS SANGLANTS

Composition	Effectif standard (1)
Standard	525

(1) : 3 prédateurs sanglants

COMPOSITION D'UNE UNITÉ



Catégorie : Infanterie (Rang 3).

Effectif : 3.

Équipement standard : Deux lames.

Combattants spéciaux : Aucun.

COMPÉTENCES

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

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





WORG



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

– Un fidèle wolfen exhortant la foule dans les rues de Cadwallon.

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

WORG				
20	3	8	5	
2	7	9		
-	-	-		

STRATÉGIE

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

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Catégorie : Infanterie (Rang 3).

Effectif : 1.

Équipement standard : Deux armes sacrées.

Combattants spéciaux : Aucun.

Arme sacrée : Le résultat à obtenir sur le test de Force au corps à corps est lu une colonne plus à droite sur le tableau de résolution.



COMPÉTENCES

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

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

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

COÛT D'UNE UNITÉ DE WORG

Composition	Effectif standard (1)
Standard	225

(1) : 1 worg

ANIMÆ SYLVESTRE

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

– Un fidèle wolfen s'adressant à ses apprentis.



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

COÛT D'UNE UNITÉ D'ANIMÆ SYLVESTRES

Composition	Effectif standard (1)
Standard	300

(1) : 6 animæ sylvestres

TACTIQUE

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

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Catégorie : Créature (Rang 2).

Effectif : 6.

Équipement standard : Épée sacrée.

Combattants spéciaux : Aucun.

Arme sacrée : Le résultat à obtenir sur le test de Force au corps à corps est lu une colonne plus à droite sur le tableau de résolution.

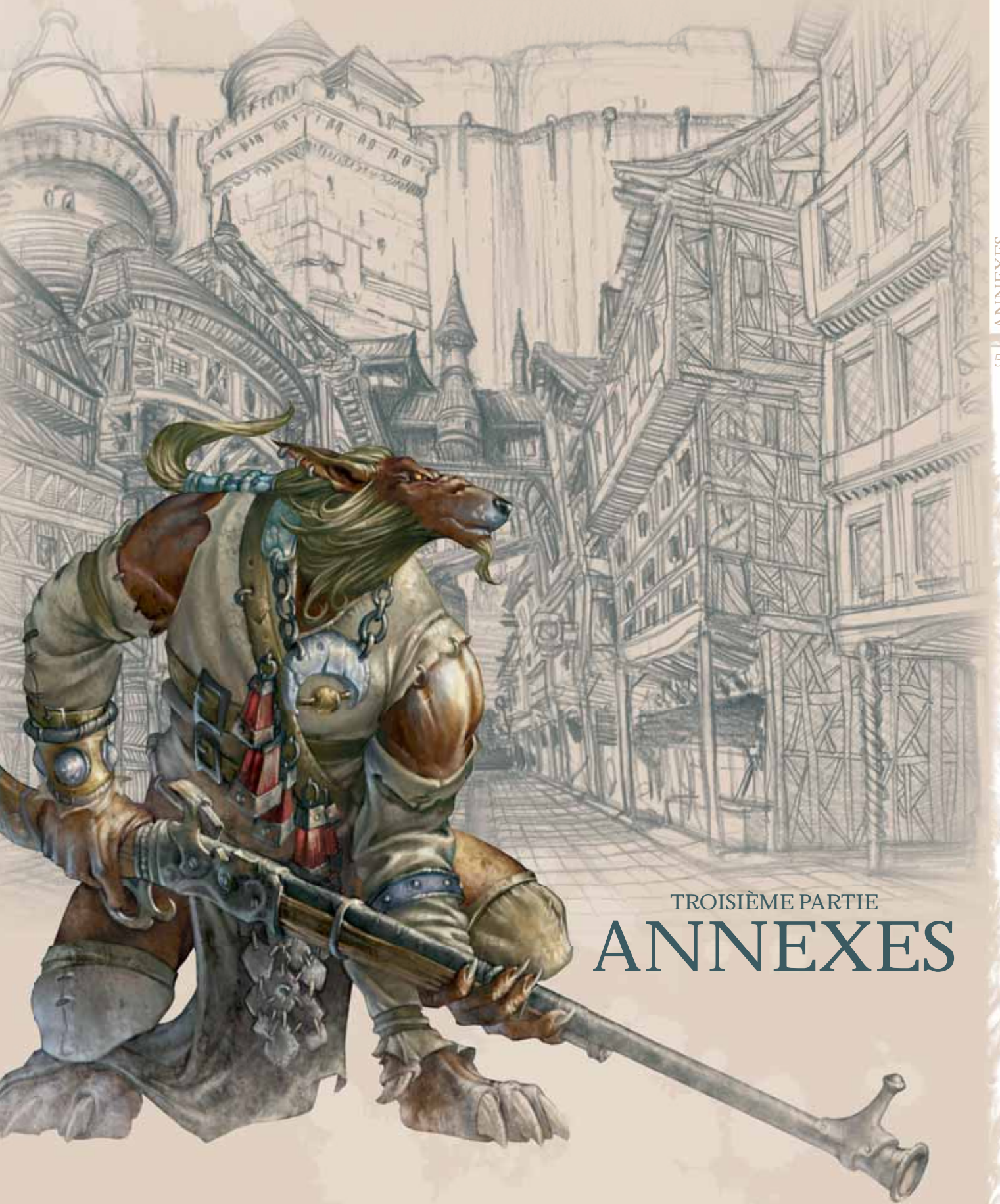
Immortel : Les créatures immortelles peuvent être affectées par des effets de jeu particuliers.

COMPÉTENCES

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

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





TROISIÈME PARTIE
ANNEXES

CARNETS DE VOYAGE

58

ANNEXES

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

LES HURLEMENTS DU LOUP

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



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

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

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

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

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

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

Ton heure viendra ! L'unité de l'Incarné n'est pas activée. Elle est mise en réserve. Cette réserve s'ajoute à celle à laquelle a droit la compagnie.

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

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

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

ARTEFACTS

« Point besoin d'une épée pour vaincre, la Nature suffit. »

– Inscription sur une bandelette de murmure

Les artefacts des wolfens sont gardés jalousement par leurs meutes. Les traditions veulent que seuls les plus forts et les plus sages d'entre eux puissent les manipuler. C'est pourquoi leur usage est réservé aux Incarnés. Lorsque vient leur heure, ces héros disparaissent parfois dans les méandres de l'Histoire, pour resurgir avec des artefacts légendaires. Ces derniers sont alors confiés aux gardiens des sépultures qui s'assurent que ces puissants objets restent la propriété de la meute. Rares sont les artefacts transmis à un autre champion après la mort de son possesseur.

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

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

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

Croc des étoiles (2) : Lorsque l'Incarné effectue un test de Force au corps à corps, la difficulté est égale à 0.

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

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

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

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

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

LITANIES

« Seuls les wolfens peuvent se targuer d'être à la fois les fidèles et les enfants d'une déesse ! Cela est un signe suffisant de notre suprématie dans la chaîne alimentaire. »

– Y'Anrylh,
fidèle du Trône des étoiles



À force de persévérance, les wolfens ont appris à communiquer avec leur déesse. Yllia les pousse à toujours tirer le meilleur d'eux-mêmes et surtout à ne jamais renier leur instinct. Plus leur ferveur est grande et plus elle est à leur écoute, les aidant quand le besoin s'en fait sentir. Cependant, la déesse-lune ne tolère pas l'échec et n'hésite pas à reprendre ce qu'elle a donné.



Appel d'Ékynox

Culte: Yllia
Aspect : Création
Valeur : 3
Foi : 15
Difficulté : 9
Cible : Incarné
Durée : Tour

L'incarné devient l'avatar d'Ékynox. Il regagne tous ses points de vie et dispose dorénavant d'un dé de plus pour résoudre ses tests d'Attaque au corps à corps et à distance. Ce dé n'est pas un dé supplémentaire et peut faire l'objet de relances.

Cette communion est sans effet sur un Incarné qui est déjà l'avatar d'un dieu.

Armée de la destinée

Culte: Yllia
Aspect : Création
Valeur : 1
Foi : 4
Difficulté : 5
Cible : Unité
Durée : Instantanée

Un immortel de l'unité éliminé (sauf Incarné) revient en jeu et en formation. S'il ne peut pas revenir en formation ou que son unité a été anéantie, cette communion est sans effet.

Baiser de la louve

Culte: Yllia

Aspect : Création



Valeur : 1

Foi : 5

Difficulté : 5

Cible : Unité

Durée : Fin de la partie

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

Condamnation du chasseur

Culte: Yllia

Aspect : Destruction

Valeur : 2

Foi : 10

Difficulté : 7

Cible : Les compagnies ennemies

Durée : Tour

Le résultat à obtenir sur les tests de Force réalisés contre les unités ennemies est lu une colonne plus à droite sur le tableau universel de résolution.

Crinière ardente

Culte: Yllia

Aspect : Destruction


Valeur : 2

Foi : 10

Difficulté : 7

Cible : Unité

Durée : Tour

Lorsque l'unité suscite un test de Courage, celui-ci ne peut réussir que sur .

Invocation d'animæes sylvestres

Culte: Yllia

Aspect : Création

Valeur : 2

Foi : 15

Difficulté : 7

Cible : Spécial

Durée : Tour

Le fidèle invoque une unité de six animæes sylvestres.

Pleine lune

Culte: Yllia

Aspect : Destruction

Valeur : 3

Foi : 15

Difficulté : 9

Cible : Compagnie

Durée : Tour

Le résultat à obtenir sur tous les tests de caractéristiques réalisés avec la compagnie est lu une colonne plus à droite sur le tableau universel de résolution.

Prix du sang

Culte: Yllia

Aspect : Création

Valeur : 1

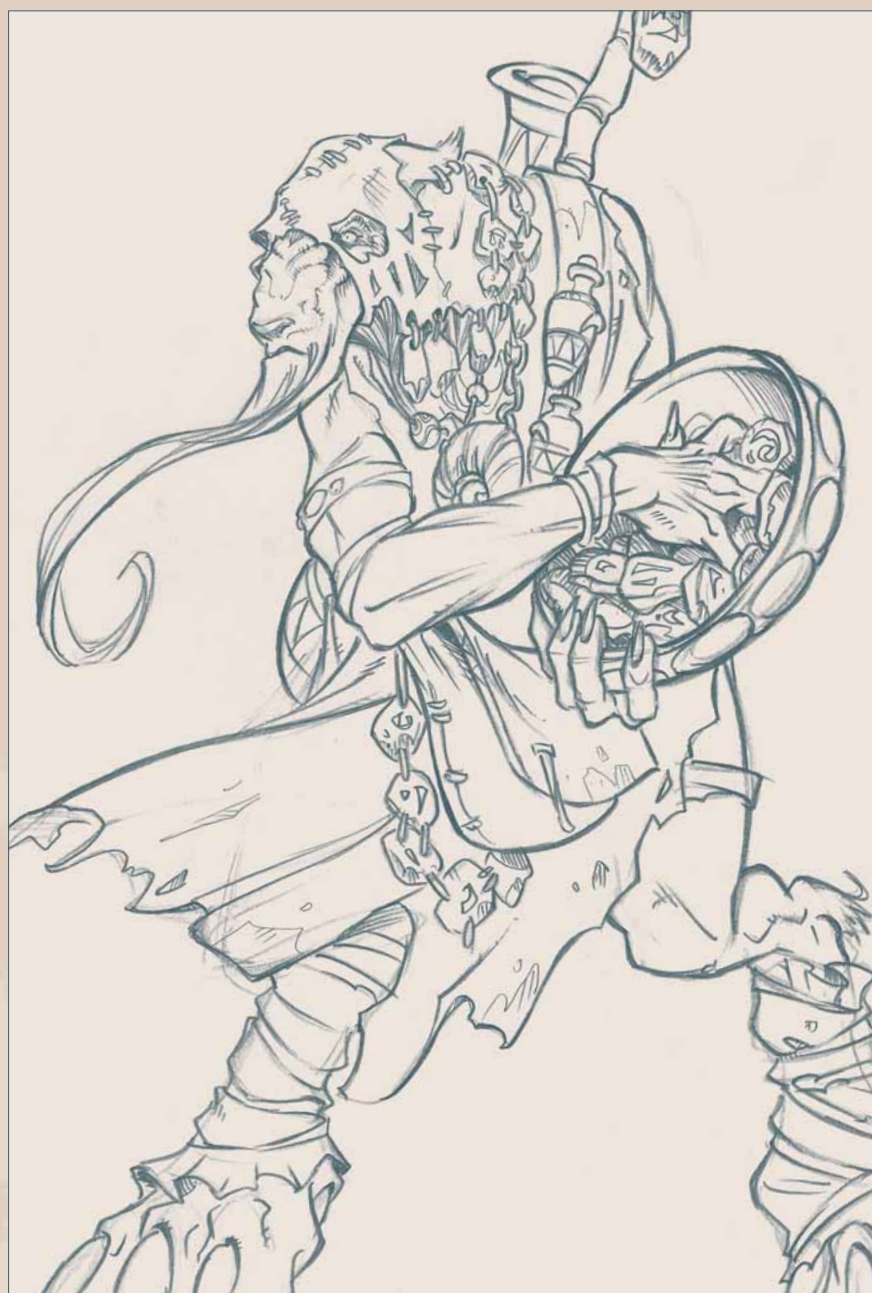
Foi : 3

Difficulté : 5

Cible : Unité

Durée : Instantané

Tous les combattants de l'unité regagnent un point de vie.



Psyché divine

Culte: Yllia

Aspect : Destruction

Valeur : 1

Foi : 5

Difficulté : 5

Cible : Unité

Durée : Tour

Le fidèle choisit une caractéristique d'un combattant standard de l'unité ciblée, hormis la Ferveur ou le Pouvoir. L'unité dans laquelle il est bénéficie de la même valeur dans la caractéristique choisie.

Rage aveugle

Culte: Yllia

Aspect : Destruction

Valeur : 1

Foi : 5

Difficulté : 5

Cible : Unité

Durée : Tour

Les combattants de l'unité ciblée acquièrent la compétence « Furie guerrière ». Les échecs obtenus sur les tests d'Attaque des combattants dotés de Furie guerrière sont relancés une fois de plus.



CADWALLON

Comme certains cercles de pierres, Cadwallon est devenue le territoire de nombreux wolfens sédentaires. Rejetés par leurs pairs ou forcés à l'exil par la destruction de leur meute, ces déracinés perpétuent tant bien que mal leurs traditions dans l'environnement urbain de la cité franche. Heureusement, Yllia brille partout lorsque la nuit tombe, même au plus profond des ruelles de Cadwallon.

FRANC-LIGUEUR

Ce chapitre présente de nouveaux éléments pour créer un personnage des meutes sédentaires. Il ne modifie pas les règles présentées dans le *Manuel des joueurs*, sauf lorsque cela est précisé.

Les meutes sédentaires

Les meutes sédentaires rassemblent les elfes et les wolfens élevés en leur sein. Conditionnés pour défendre leur territoire et les sites sacrés qu'il renferme, ces exilés luttent farouchement pour conserver leur culture !



SIGNES PARTICULIERS

Les signes particuliers présentés ici sont étroitement liés à la culture des meutes sédentaires. Ils sont réservés aux personnages issus de cette culture. Ils peuvent être acquis au cours de leur création ou par le biais de l'expérience.

Don du Loup (passif)

Le personnage est doté d'un terrible instinct du tueur. Lorsqu'il inflige un jet de Blessures, le joueur peut relancer le ou les dés indiquant le plus petit résultat. Il calcule ensuite le résultat final de ce jet.

Don du Loup ne peut être choisi qu'au cours de la création de personnage, par les personnages wolfens de la culture des meutes sédentaires. **Il est toujours un don.**

Sentinel le

Le personnage est toujours aux aguets, prêt à défendre son territoire. Il peut Guetter en tant que réaction.

Action préalable : Un personnage furtif agit dans la zone.

Obligation : Le personnage doit avoir au moins un niveau dans le fief correspondant au plateau de jeu pour avoir recours à ce signe particulier.

LES MEUTES SÉDENTAIRES

	HARgne + 1
	ADResse +1
	ELEgance -
	OPPOrtunisme -
	SUBtilité -
	DIScipline -
Talents culturels	Guetter/DIS Trancher/HAR Intimider/HAR
Savoir	Culte (Yllia)
Signe particulier	Don du du Loup
Contact culturel	AI, DK, GB, WF, OR

Alpha/X

Le personnage est ou a été le chef de sa meute. Il bénéficie de X paris gratuits pour ses tests d'interaction lorsqu'il prend pour cible un représentant des cultures Loup, meutes sédentaires ou meutes nomades. Ce signe est sans effet sur les personnages qui en disposent.

Obligation : Le personnage doit avoir la Hargne pour attitude favorable.

Territorial

Le personnage a développé une affinité particulière pour son territoire ; il s'y sent comme chez lui. Il est toujours considéré comme ayant l'attitude favorable lorsqu'il effectue un geste d'Exploration dans un fief pour lequel il dispose d'au moins un niveau dans le savoir correspondant.

Obligation : Le joueur doit réciter l'attitude dominante du fief de mémoire.



MÉTIERS

Les métiers présentés ici sont représentatifs de la culture des meutes sédentaires. Ils sont réservés aux personnages issus de cette culture. Ils peuvent être acquis au cours de leur création ou par le biais de l'expérience.

Certains métiers présentés dans le *Manuel des joueurs* peuvent être utilisés pour mettre en scène des professions ou des troupes typiques des meutes sédentaires :

- Le spadassin (cf. *MdJ* p.145) permet de créer une vestale sacrée ;
- Le guide (cf. *MdJ* p.145) est idéal pour créer un traqueur d'ombres.



Dresseur (Exploration)

Les dresseurs communiquent avec les esprits de la nature, qui leur offrent des alliés précieux. Ainsi, ils vont au combat accompagnés d'un animal possédé par un esprit de la nature. Les dresseurs vivant à Cadwallon choisissent généralement un rongeur ou un animal de petite taille comme compagnon et hôte pour ces esprits.

Rang 1 : Survivre/OPP, Traquer/OPP, Créatures, Nature

Rang 2 : Forcer/HAR, Guetter/DIS, Intimider/HAR

Rang 3 : Se cacher/OPP, Soigner/DIS

Rang 4 : Grimper/ADR, Trancher/HAR

Rang 5 : Compagnon animal. Le personnage est accompagné d'un petit animal dont l'espèce est choisie par le joueur. Celui-ci est un suivant de Taille 1 qui dispose de deux points de vie par état de santé, MOUVement 4, DEFense 4 et MAItrise 3. Tant qu'il est à une case ou moins de son maître, le Dresseur est considéré comme ayant l'attitude favorable pour Guetter/DIS ou Traquer/OPP.

Rang 6 : Crapahuter/ADR, un savoir au choix

Équipement : Guenilles, manchon renforcé, outre, rations (x5), sac à dos, sacoche, 25 D et (3) onguents de soin (x5).



Traqueur (Confrontation)

Les traqueurs sont des guerriers capables de poursuivre leurs ennemis à la trace pendant plusieurs jours. Ils mènent leurs combats avec toutes les armes que la nature met à leur disposition. À Cadwallon, ils se transforment en prédateurs urbains, invisibles et mortels.

Rang 1 : Tirer/ADR, Transpercer/ADR, Traquer/OPP, Nature

Rang 2 : Crapahuter/ADR, Guetter/DIS, Survivre/OPP

Rang 3 : Esquiver/OPP, Se cacher/OPP

Rang 4 : Charger/HAR, Endurer/HAR, Grimper/ADR

Rang 5 : Traque. En dépensant un dé de RA, le personnage peut repérer tout adversaire qu'il a blessé au cours de l'opposition en cours.

Rang 6 : Viser/ADR, un savoir au choix

Équipement : Besace, javelot wolfen, rations (x5), 25 D et (3) pierre de lune enchantée (cf. *Manuel des joueurs* p. 334).

Guerrier de la meute (Confrontation)

La guerre fait partie intégrante du mode de vie des meutes sédentaires. La plupart des wolfens gagnent leur statut social par les victoires militaires. Ils acquièrent alors le statut de crocs (au rang 1 de ce métier), puis de grands crocs (au rang 3 de ce métier), et enfin de prédateurs (au rang 5 de ce métier). Ce sont tous des guerriers de la meute.

Rang 1 : Charger/HAR, Endurer/HAR, Forcer/HAR, Trancher/HAR

Rang 2 : Cogner/HAR, Crapahuter/ADR, Esquiver/OPP

Rang 3 : Intimider/HAR, Survivre/OPP

Rang 4 : Commander/DIS, un savoir au choix

Rang 5 : Tueur. Le personnage peut gratuitement Achever les adversaires incapacités qu'il a blessés.

Rang 6 : Riposter/ELE, Se fendre/ELE
Équipement : faucheuse, armure de cuir wolfen, 25 D et (3) masque d'os (voir *Équipements*, ci-dessous).



Hurleur (Interaction)

La langue des wolfens ressemble autant aux hurlements d'un loup qu'aux paroles d'un humain. Certains wolfens poussent la maîtrise de ce langage instinctif si loin que cela en devient un véritable art. Attirés par les légendes entourant les origines du Trophée, les hurleurs wolfens voyagent souvent jusqu'à la cité franche.

Rang 1 : Identifier/SUB, Intimider/HAR, Culture (Loup), Langue (wolfen)

Rang 2 : Analyser/DIS, Feindre/ADR, Grimper/ADR

Rang 3 : Commander/DIS, un savoir au choix

Rang 4 : Argumenter/SUB, Provoker/SUB

Rang 5 : Hurlement. En dépensant un dé de RA, le joueur permet à son personnage d'affecter tout ceux présents dans la même zone avec les talents Commander/DIS et Intimider/HAR. Cela provoque une augmentation de deux points du NM.

Rang 6 : Séduire/ELE, un savoir au choix

Équipement : Besace, breloque, guenilles, 25 D et (3) masque d'os (voir *Équipements*, ci-dessous).

INCANTATION

Les sortilèges qui suivent appartiennent à la voie des Murmures. En principe, ils ne sont enseignés qu'à des wolfens d'Yllia mais il est toujours possible de trouver un professeur contre des espèces sonnantes et trébuchantes.

Appel du sang

Coût : 5

Difficulté : 7

Cible : 5 cases

Portée : 10 cases

Durée : 5 rounds

Les personnages et les créatures dans l'aire d'effet doublent leur PUIssance.

Illusions trompeuses

Coût : 5

Difficulté : 9

Cible : 3 cases

Portée : 0

Durée : 5 rounds

Les tirs prenant pour cibles les personnages et créatures affectés sont considérés comme effectués à une portée plus loin que celle correspondant au nombre de cases.

Rage sanguinaire

Coût : 2

Difficulté : 5

Cible : Personnage

Portée : 8 cases

Durée : 2 rounds

Lorsqu'il effectue un geste de Confrontation, le personnage ne subit pas la pénalité liée à son état de santé. Au contraire, celle-ci se transforme en autant de paris gratuits.

DIVINATION

Les miracles qui suivent appartiennent aux litanies du Destin. Ils font partie de ceux qui fonctionnent à Cadwallon (cf. *MdJ*, p. 306). Ils sont surtout appelés par les wolfens installés à Cadwallon mais n'importe quel représentant du Destin peut les apprendre.

Baiser de la Louve

Ferveur : 5

Difficulté : 7 (A)

Cible : Personnage

Portée : 0

Durée : 2 rounds

Le personnage regagne, à la fin de chaque tour, autant de PdV que la pénalité due à son état de santé.

Crinière ardente

Ferveur : 5

Difficulté : 7 (A)

Cible : 5 cases

Portée : 10 cases

Durée : 5 rounds

Les personnages et créatures dans l'aire d'effet doublent leur PEUR.

Rage aveugle

Ferveur : 5

Difficulté : 5 (A)

Cible : Personnage

Portée : 0

Durée : 5 rounds

Le personnage acquiert le don « Furie guerrière ».



ÉQUIPEMENTS

Masque d'os : Ce masque d'os est fabriqué à partir des restes des ennemis du peuple wolfen. Consacré par les gardiens des runes, il confère à son porteur une allure terrifiante venue des temps anciens. Le personnage gagne un point de PEUR tant qu'il porte le masque.

Pierre levée : Cette pierre est grossièrement taillée pour être intégrée à un cercle de pierre wolfen. Elle porte des runes d'Yllia et confère à chaque tour un point de F.T. du Destin aux fidèles de cette voie dans le même plateau de jeu. Cet objet est sacré aux yeux des wolfens.

ARTICLE	ORIGINE	LÉGALITÉ	DISPONIBILITÉ	MASSE	PRIX
Masque d'os	WF	Oui	8	1 kg	25 D
Pierre levée	WF	Oui	10	500 kg	100 D

ARTICLE	MOD. DOM	TYP	ALL	TAI	DISS	ORIGINE	LÉGALITÉ	DISPONIBILITÉ	MASSE	PRIX
Faucheuse	+ 4	T	0	4	-5	WF	Non	8	3 kg	25 D
Javelot wolfen	+3	P	3	3	-5	WF	Oui	8	3 kg	25 D

ARTICLE	PUI	FRÉ	PORTÉE	REC	TAI	DISS	ORIGINE	LÉGALITÉ	DISPONIBILITÉ	Masse	Prix
Javelot wolfen	TAI+2	1	TAI/ 2TAI/ 3TAI	-	4	na	WF	Oui	6	2 kg	12 D

ARTICLE	PRO	MOD	TAI	ORIGINE	LÉGALITÉ	DISPONIBILITÉ	MASSE	PRIX
Armure de cuir wolfen	3	0	4	WF	Oui	8	10 kg	30 D