

L'ÂGE DU RAG'NAROK  
CONFRONTATION®



# TEMPLE

ARMY BOOK



RACKHAM®

## DIRECTEUR ÉDITORIAL ET ARTISTIQUE

Jean Bey

## DIRECTEUR DU STUDIO

Philippe Chartier

## RESPONSABLE ÉDITORIAL

Sébastien Célerin

## CONCEPTEURS-RÉDACTEURS

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

## SECRÉTAIRE D'ÉDITION

Hélène Henry

## CORRECTEUR-RÉVISEUR

Yoann Passuello

## GRAPHISTES

Matthias Haddad et Mathieu Harlaut

## ICONOGRAPHES

Gwendal Geoffroy et Pascal Petit

## ILLUSTRATEURS

Paul Bonner, Nicolas Fructus, Édouard  
Guiton, Florent Maudoux, Paolo  
Parente, Didier Poli et Kevin Walker.

## SCULPTEURS

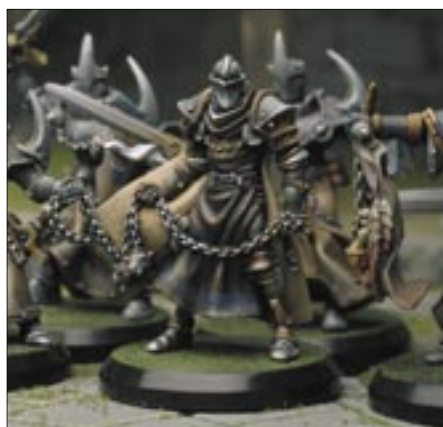
Benoît Cosse, Yannick Fusier, Sébastien  
Labro, Nicolas N'Guyen, Stéphane  
NGuyen Van Gioi, Elfried Perochon,  
Stéphane Simon et Rafal Zelazo.

## 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 templiers d'Akkylannie .....	4
L'histoire du Temple .....	10
PARTIE II : L'ORDRE DU TEMPLE .....	23
Lever une armée .....	24
Abel .....	26
Temple du Nord .....	28
Temple du Sud .....	33
Temple de l'Ouest .....	38
Temple de l'Est .....	43
Fusilier – Fusilier .....	48
Lancier – Spearman .....	49
Chasseur de démons – Demon Hunter .....	50
Templier – Templar .....	51
Exécuteur – Executioner .....	52
Garde prétorien – Praetorian Guard .....	53
Cavalier de la rédemption – Redemption rider .....	54
Canon – Cannon .....	55
Griffon – Griffin .....	56
PARTIE III : ANNEXES .....	57
Carnets de voyage .....	58
Cadwallon .....	62
Feuille de compagnie du Temple .....	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 : décembre 2007

ISBN : 978-2-915556-79-7

CONFRONTATION® est publié par Rackham S.A. au capital de 321 589,20 €  
RCS Bobigny B 414 947 887

Représentant légal : Jean Bey

Imprimé en Chine



# INTRODUCTION

« La réponse est toujours : « oui, maître ! » »



L'Ordre du Temple est conscient de l'imminence de la fin du monde et de ses devoirs envers les mortels d'Aarklash. Il sait que les dieux adorés par la plupart des peuples sont des icônes fantoches et des créatures magiques perfides qui abusent de la crédulité des mortels. Ses soldats mènent une lutte sans merci pour sauver tous les peuples d'Aarklash et les mener vers la Lumière de Merin. Ils ont choisi pour les guider un symbole à l'image de leur mission : le Griffon, qui allie la détermination du lion et la vigilance du rapace.

L'Ordre du Temple a constitué quatre protectorats à travers Aarklash : les dunes d'Ivoire, une partie du Bran-Ô-Kor, la plaine des Larmes et une enclave dans la cité barhane d'Ic-quor. Chacun de ces territoires est dirigé par un commandeur templier qui n'obéit qu'au grand maître du Temple et à l'empereur. Chaque commanderie accueille une église de Merin et un prêtre choisis par le pape. L'Ordre du Temple doit en effet composer avec l'église officielle d'Akkylannie.

L'Ordre du Temple est réputé pour le fanatisme et l'ardeur de ses soldats, la précision de ses fusiliers et la puissance divine de ses prêtres. Guidés par la foi de Merin, les frères du Temple ne s'avouent jamais vaincus. Ils sont aidés par de puissants Incarnés, instruments d'une volonté divine, et déterminés à voir la Lumière se répandre sur Aarklash. Chaque victoire du Temple est une nouvelle pierre à l'édifice de leur rêve collectif : un seul dieu, un seul empire.

Vous trouverez dans cet ouvrage tous les éléments nécessaires pour jouer une compagnie de l'Ordre du Temple.

**Univers** expose comment les templiers voient le Rag'narok. Vous y trouverez également un bref récapitulatif de l'histoire de cette armée, ainsi qu'une présentation de ses terres.

**Troupes** présente tous les combattants disponibles, des plus modestes réguliers du corps d'armée aux plus puissants guerriers d'élite des troupes de choc, sans oublier les machines de guerre et les créatures.

**Armées du Rag'narok** s'attarde sur les factions de l'Ordre du Temple, ses forces, ses faiblesses, ses meneurs et ses troupes spécialisées. Cette section décrit également les Incarnés de l'Ordre du Temple : leurs caractéristiques, leur histoire, leurs capacités particulières et leurs artefacts.

**Carnets de voyage** réunit les rituels et les communions communs aux Incarnés, ainsi que des artefacts célèbres dans toute la Création.

Enfin, la section « **Cadwallon** » décrit en détail la culture du Griffon : nouveaux signes particuliers, nouveaux profils culturels, nouveaux métiers, etc. pour le jeu de rôle tactique *Cadwallon*.

## L'ORDRE DU TEMPLE

**Quartier général** : Le Temple suprême, à Arcavia.

**Dirigeant** : Le grand maître Proteüs.

**Totem** : Griffon.

**Alliance ou alignement** : Les Voies de la Lumière.

**Factions** : Temple de l'Est, Temple de l'Ouest, Temple du Nord et Temple du Sud.

**Ennemis jurés** : L'Alliance ophidienne, l'empire du Syharhalna et les Limbes d'Achéron.



## LES ORIGINES

**Pays d'origine** : Akkylannie (empire d').

**Langue** : Akkylannien.

## LES COMPAGNIES

**Don du Griffon** : Tout joueur d'une compagnie Griffon peut mettre une de ses cartes en réserve avant de constituer sa séquence d'activation. Cette réserve remplace celle à laquelle il a droit normalement.

**Élément primaire des magiciens** : Lumière.

**Culte des fidèles** : Merin, le Dieu Unique.



PREMIÈRE PARTIE  
**UNIVERS**



# LES TEMPLIERS D'AKKYLANNIE



Être un templier, c'est avant tout être un Akkylannien : un fidèle serviteur de Merin et un instrument pour l'avènement de la Nouvelle Création. C'est appartenir au peuple le plus civilisé et le mieux organisé de tout Aarklash.

En Akkylannie, les enfants sont instruits par l'Église dès leur plus jeune âge ; ils se rendent à l'église au moins une fois par semaine pour apprendre à lire et à écrire. Peu avant l'âge adulte, chaque Akkylannien de sexe masculin sert sous les drapeaux pendant cinq ans en tant que conscrit. Cette conscription fait de l'armée impériale une des plus puissantes d'Aarklash. Elle garantit que tous les Akkylanniens puissent servir leur dieu. Elle permet également de brasser toutes les couches de la société et toutes les origines géographiques. Elle soude la nation akkylannienne et fait de ce peuple l'un des plus éclairés et lettrés d'Aarklash.

Les Akkylanniens sont également très fiers de leurs artisans. Leurs armures et leurs armes sont des chefs-d'œuvre, mortellement efficaces et remarquablement belles. Cette excellence est possible grâce aux gisements de qualité des monts Akhy-lahn. De puissantes guildes corporatives veillent à la transmission de ce précieux savoir-faire.

Toutefois, être Akkylannien, c'est avant tout croire en Merin. Monothéiste, l'Akkylannie présente un visage bien différent des autres nations d'Aarklash : lorsqu'un jour est chômé, tout le monde s'arrête de travailler. Et lors d'une fête religieuse, toutes les rues du pays sont emplies de cris de joie. En Akkylannie, il n'y a qu'un seul dieu et qu'un seul empire. La ferveur des Akkylanniens n'a d'égale que leur ambition : ils ont entrepris de conver-

tir tous les mortels d'Aarklash pour les sauver ! Cela a conduit à de nombreux excès, tels les autodafés et les bûchers, mais c'est désormais une époque révolue en Akkylannie.

Les Akkylanniens, enfin, sont fiers de leur État : l'empire d'Akkylannie est le seul gouvernement d'Aarklash ainsi organisé et structuré. Il est le seul dont l'existence et la légitimité soient distinctes de celles de son dirigeant, le seul où les serviteurs de la nation occupent des fonctions qui dépassent leur identité. Pour les ennemis de l'Empire, il ne sert à rien d'assassiner un notable : l'Empire existe au-delà des individus qui le servent, éternel et indestructible. Cela a cependant le défaut de créer des hiérarchies complexes et une administration tentaculaire : même le plus modeste des artisans doit remplir d'innombrables formulaires pour ouvrir une échoppe !

Au sein de ce peuple soudé et fervent, les templiers constituent une élite guerrière et spirituelle. Ils ne se contentent pas de défendre l'Akkylannie et de prier Merin, ils combattent aux quatre coins d'Aarklash et affrontent les serviteurs des Ténèbres. Ils ne se satisfont pas d'une obéissance aveugle aux écrits saints et aux hommes d'église ; chaque jour, ils remettent en question leur propre éthique, afin d'être toujours dignes de la perfection de la Nouvelle Création. Il n'est pas dans leurs manières de massacrer ceux qui refusent leur message. En revanche, ils sont prêts à défendre les futurs élus contre toutes les menaces, par les armes s'il le faut. Eux-mêmes pèlerins dans l'âme, tous restent fidèles, notamment les templiers de l'Ouest, à une tradition d'hospitalité dans leurs loges et leurs commanderies.



Les templiers sont fiers de cette excellence, quels que soient les sacrifices qu'elle implique. Ils sont heureux de porter la parole de Merin partout sur Aarklash et de servir d'exemple aux peuples des Voies de la Lumière. Leur engagement et leur conviction sont tels que, dans le feu du combat, ils peuvent entrer dans un état second. Ils deviennent alors de formidables guerriers, transcendés par une froide colère divine. Pour les templiers, cette furie guerrière est un don de Merin.



### L'EMPIRE D'AKKYLANNIE

Totem : **Griffon.**  
Pays : **Akkylannie.**  
Peuple : **Les Akkylanniens.**  
Nation : **L'empire d'Akkylannie.**  
Langue : **Akkylannien.**  
Capitale : **Arcavia.**  
Alliance : **Les Voies de la Lumière.**  
Alliés : **Dragon, Lion, Sanglier, Sphinx.**  
Culte : **Merin.**  
Élément primaire des magiciens : **Feu.**

### CHRONOLOGIE

- 571 Révélation d'Arcavius.
- 573 Fondation de l'empire d'Akkylannie.
- 676 Hérésie de Dirz.
- 677 Première croisade (Syharhalna).
- 994 Seconde croisade (Bran-Ô-Kor).
- 1 003 Invasion de l'Akkylannie par les Dévoreurs.
- 1 004 Offensive de l'empire du Syharhalna.
- 1 005 Bataille d'Arcavia, mort de l'empereur Octave IX.
- 1 009 Bataille des brasiers, désignation des nouveaux dirigeants impériaux.



A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
Λ	Э	Ɔ	⌋	Ǝ	Ɔ	⌋	⌋	⌋	⌋	⌋	⌋	⌋
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
Π	□	>	⌋	Γ	\	⌋	⌋	⌋	⌋	⌋	⌋	⌋



## \* La Nouvelle Création \*

La Création est corrompue, non seulement par le Principe des Ténèbres, mais aussi par les fautes des mortels.

Après que Merin eut achevé sa Création, il la peupla de mortels. Il donna à ces derniers la liberté et la conscience d'eux-mêmes. Confiant dans Son œuvre, il décida de Se reposer et S'endormir.

Pendant Son sommeil, d'anciens serviteurs divins succubèrent la dévotion des mortels et fondèrent des cultes hérétiques. Lorsque les mortels, cessés, fidèles à Merin voulurent les en empêcher, les hérétiques exécutèrent un effroyable rituel qui fit naître les Ténèbres.

Cela n'échappa pas à Merin, parfaitement conscient du moindre défaut de Son œuvre. Malheureusement, le Mal était déjà tellement ancré dans la Création que même le Dieu Unique ne pouvait plus y remédier.

Miséricordieux, Merin accorda une dernière chance aux mortels avant de détruire la Création. Il me choisit pour guider les mortels vers la Lumière et la nouvelle Création. Cette tâche est terrible. Nous seuls pouvons sauver les mortels. Devons sauver les mortels. Ensuite, Darklash sera détruite.

Merin recourra au feu purificateur. Il est résolu à détruire Son œuvre pour faire naître de ses cendres une seconde Création, pure et lumineuse, au sein de laquelle les mortels vivront en paix. Les douces prairies d'Alaban, les majestueux sommets de l'Akhylahm, les vénérables forêts de Lanover, tout cela est irrémédiablement perdu, voué à s'évanouir dans le feu purificateur de la nouvelle Création. Cette lourde responsabilité pèse sur tous les Akhylanniens, unis dans leur foi, dans leur empire, mais aussi dans cette épreuve.

Les fidèles de Merin devront convaincre les mortels du bien-fondé du culte de l'Unique et leur faire abandonner leurs faux dieux. Ils devront leur prouver la puissance du seul vrai dieu et la duplicité de tous ceux qui ont voulu usurper Son trône divin. Ils devront éveiller la conscience de tous les peuples.

Les fidèles de Merin devront rester vigilants face aux Ténèbres. À chaque lever de Lahn, à chaque battement de cœur, l'empreinte du Principe obscur que Darklash s'efforce et menace d'éteindre la flamme de la foi. C'est aux Akhylanniens que revient la lourde tâche de débusquer les agents des Ténèbres et d'éliminer tous ceux qui refuseront le message de l'Unique.

Les fidèles de Merin devront préparer la nouvelle Création, en formant une nation parfaite où les hommes seront gouvernés avec raison, où le peuple mangera à sa faim et où les sages, les mages et les fidèles travailleront de concert pour le bonheur de tous.

Si un seul d'entre nous faillit à la tâche, l'édifice s'écroulera. Les Ténèbres engloutiront la Création pour la plonger dans un néant absolu et éternel. Merin lui-même sera englouti dans cet océan de noirceur et sa flamme s'éteindra pour toujours.

Si, en revanche, nous savons nous montrer purs, unis et déterminés, si nous savons user de notre conscience pour triompher des mensonges des faux dieux, alors les desseins de Merin prendront forme dans Sa Création. Un gigantesque feu sacré engloutira les Royaumes, le ciel, les éléments et Darklash. Protégés par la Lumière, les croyants seront sauvés et transportés dans la nouvelle Création, sous le regard bienveillant de Merin. Une nouvelle histoire commencera, et les mortels vivront heureux sous le regard de l'Unique.

# CE QUE M'A DIT MON PÈRE

## Qui sommes-nous ?

Nous sommes le peuple élu de Merin, les descendants des disciples d'Arcavius.

## Quelles sont nos qualités ?

Nous avons conscience que les autres dieux ne sont que des imposteurs et que Merin apportera bientôt la Nouvelle Création. Nous avons foi en Sa parole. Nous avons développé un gouvernement, une technologie et une armée comme nul autre sur Aarklash.

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

Respecter la parole de Merin et la diffuser dans tout Aarklash.

Obéir aux lois de l'Empire et servir sous le drapeau impérial.

Sauver les peuples d'Aarklash en les guidant sur les voies de la Lumière.

## Qu'est-ce qui nous rend meilleurs ?

Notre foi en Merin guide notre bras au combat.

Notre système de conscription fait de nous un peuple soudé. Le riche et le pauvre se battent côte à côte.

L'hospitalité dont nous faisons preuve à l'égard de tous les peuples fait de nous un exemple à suivre.

## Qu'est-ce qui est bien ?

Détruire les faux dieux et réduire leurs cultes à néant.

Merin nous enseigne le respect de l'autorité, le goût de la découverte scientifique et de la prise de conscience spirituelle.

Convertir les autres peuples pour les guider vers la Lumière.

## Qu'est-ce qui est mal ?

Vénérer un autre dieu.

Refuser de se battre pour le salut de la Nouvelle Création ou le faire avec paresse.

Douter de son commandeur.

## D'où vient la Création ?

Merin a donné naissance à la Création à l'aube des temps. Il est à l'origine de tout. Bientôt, Il détruira la Création pour en reconstruire une nouvelle, débarrassée des péchés des mortels.

## D'où venons-nous ?

Nous sommes les descendants d'anciens Barhans, eux-mêmes d'anciens Keltois. Ces derniers venaient d'une île lointaine. Au commencement, nous n'étions que néant, et Merin nous a donné la conscience.



## Pourquoi mourons-nous ?

La vie est comme une flamme. Plus sa Lumière est vive, plus elle brûle vite. Merin nous rappelle à Ses côtés lorsque nous avons fini notre tâche sur Aarklash.

## Que nous arrive-t-il après la mort ?

Les fidèles séjournent aux côtés de Merin en attendant l'avènement de la Nouvelle Création ; les âmes des hérétiques sont perdues pour l'éternité dans les Royaumes de Ténèbres.

## Quel est le sens de la vie ?

Nous devrions vivre dans la félicité sous le regard bienveillant de Merin. À cause des mortels qui ont vénéré de faux dieux, nous devons nous battre pour l'avènement de la Nouvelle Création. Alors nous pourrions goûter au bonheur éternel en compagnie de ceux qui auront rejoint notre foi.

## Pourquoi pouvons-nous utiliser l'incantation ?

La Création est l'œuvre de Merin. Elle est complexe et comporte mille facettes. Ceux qui perçoivent la finesse du travail de Merin peuvent dans une certaine mesure corriger ou modifier ce chef-d'œuvre.





### Pourquoi pouvons-nous utiliser la divination ?

Nous ne sommes pas seuls dans notre lutte pour la Nouvelle Création. Merin nous accorde Son aide lorsque nous nous en montrons digne. Nos prêtres savent comment formuler les prières qui l'incitent à nous apporter son concours.

### Quels sont nos textes saints ?

Le *Codex de Merin* fut rédigé à la fondation de l'Akky-lannie par Arcavius. Il fut ensuite complété par l'Église. Il contient tout ce dont nous avons besoin de savoir sur l'origine de la Création, la révélation d'Arcavius et les enseignements de Merin. Il en existe deux versions : le grand codex est si volumineux qu'un homme seul ne peut le transporter. Chaque cathédrale et chaque régiment en possède un exemplaire. Les codex traditionnels ne font que quelques centaines de pages et chaque prêtre en possède un.

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

**La Lumière ?** La Lumière irradie de Merin. Elle guide les mortels dans leur lutte pour la Nouvelle Création. Mais nous seuls avons conscience de son sens véritable.

**Le Destin ?** Les peuples des Chemins du Destin sont ceux qui n'ont pas choisi entre la Lumière et les Ténèbres. Il reste encore un espoir pour eux, mais moins que pour les peuples des Voies de la Lumière.

**Les Ténèbres ?** Les Ténèbres n'ont pas été créées par Merin. Elles sont nées lorsque les mortels vénérant de faux dieux ont commis un rituel contre-nature.

**Les quatre Éléments ?** Ils ont été créés par Merin pour façonner la Création.

**Yllia ?** Yllia n'est qu'un astre parmi les autres. Seule la folie des mortels en a fait une déesse.

**Les autres dieux ?** Ce sont des anges ou des créatures magiques puissantes qui se font passer pour des dieux.



**Les seigneurs élémentaires ?** Les sihirs sont des créatures magiques créées par Merin. Certains Lui obéissent toujours, d'autres L'ont trahi.

**Les Incarnés ?** Cette notion est connue de peu d'entre nous. Les Incarnés sont les champions de Merin ou des faux dieux. Mais ceux qui obéissent aux faux dieux sont moins puissants que les serviteurs du Dieu Unique.

**Les Immortels ?** Ce sont des anges créés par Merin ou des monstres créés par les Ténèbres.

**Les Royaumes élémentaires ?** Ils ont été créés par Merin à l'aube des temps. Ils sont la source des Éléments qui soutiennent la Création. Le Royaume du Feu est le plus ancien de ces Royaumes.

**Les Royaumes inachevés ?** Après avoir construit la Création, Merin s'est retiré. Il nous a laissés libres de nos choix et de nos vies. Les Royaumes inachevés constituent une opportunité pour nous d'exprimer ces dons de Merin.

### Qu'est-ce que le Rag'narok ?

Merin a révélé à Arcavius son dessein : la Création est pervertie, il est nécessaire de la détruire. Le Rag'narok est la fin de la Création telle que nous la connaissons aujourd'hui. Il s'achèvera par la destruction de celle-ci et la migration des fidèles de Merin vers une Nouvelle Création, pure.



## LES PROTECTORATS

La mission du Temple a toujours été de propager la foi de Merin et les idéaux de la Lumière à travers Aarklash. Les frères de l'Ordre ont voyagé à travers tout le continent. Bien souvent, ils n'ont fondé que de petites commanderies, sujets de curiosité pour les peuples locaux. En quatre points stratégiques, cependant, ils ont construit de grandes forteresses, les quatre temples cardinaux, qui servent de points de ralliement à tous les pèlerins de Merin.

Récemment, ces commanderies ont dû étendre leur influence militaire et politique au-delà de leurs murs. En construisant des fortifications et des tours de guet aux alentours, elles ont favorisé l'installation de pèlerins, qui sont devenus des colons. De terribles batailles ont eu lieu aux limites de ces protectorats, mais les monarques d'Aarklash ont dû reconnaître la souveraineté du Temple sur ces terres.

- Le **protectorat du Nord** abrite des plaines inhospitalières et de sombres marécages. De nombreux pèlerins s'y sont tout de même installés, décidés à coloniser ces terres au carrefour d'Aarklash. Ce pari s'est révélé particulièrement risqué. Aujourd'hui, presque tout le protectorat est occupé par des armées ennemies : celles de la Hyène, du Loup et du Scorpion. Les nombreuses tours de guet sont insuffisantes pour protéger les villages installés là.

Le temple lui-même est assiégé par les Wolfens. Construit au milieu des marécages, ses austères fortifications sont surplombées par un lugubre donjon, surnommé « la Tour aux corbeaux » à cause des oiseaux apprivoisés du commandeur.

- Le **protectorat de l'Ouest** ne comprend qu'un seul quartier dans une ville barhane. Les templiers y recueillent et y logent les miséreux de la ville, ainsi que tous les blessés des Voies de la Lumière qui reviennent du front.

Le temple lui-même ressemble plus à un monastère qu'à une caserne et abrite toujours le vieux dispensaire, ainsi qu'une bibliothèque et une imprimerie. C'est un lieu de savoir autant qu'une place forte, et la présence des templiers est appréciée dans la baronnie et dans tout le royaume. Il accueille également des joutes amicales entre cavaliers du Temple et d'Alahan.

- Le **protectorat du Sud** n'est que pierre et sable. Les templiers s'y battent tous les jours contre les Syhars et aucun autre Akkylannien ne vit ici. Les templiers y ont construit leur temple et ont érigé de nombreuses fortifications autour des oasis, points stratégiques des dunes d'Ivoire. L'eau y est en effet si rare qu'on l'appelle ici « l'or bleu ».

Le temple lui-même a été mis à mal par la dernière offensive syhare, la danse du Scorpion et les templiers s'attèlent à réparer les fortifications de pierre blanche.

- Le **protectorat de l'Est** englobe de nombreux canyons de la région. Exaltés par la présence, désormais avérée, du tombeau d'Arcavius, les pèlerins s'y présentent par milliers et les campements fleurissent un peu partout autour du temple.

Ce dernier, presque entièrement détruit, a été reconstruit à une vitesse incroyable grâce à l'aide de tous les pèlerins du protectorat. La forteresse de pierre blanche se dresse à nouveau dans le désert, ses canons d'artillerie et ses hautes tours prêts pour la guerre.



### LES PROTECTORATS

-  Empire d'Akkylannie (Temple suprême)
-  Protectorat du Nord (Temple du Nord)
-  Protectorat des dunes d'Ivoire (Temple du Sud)
-  Protectorat de l'Est (Temple de l'Est)
-  Protectorat de l'Ouest (Temple de l'Ouest)



# L'HISTOIRE DU TEMPLE



L'histoire du Temple se confond avec celle du culte de Merin, qui a donné naissance à l'empire d'Akkylannie. Elle débute avec la révélation d'Arcavius et se poursuit avec la diffusion de cette religion. Elle sursaute lorsque cette foi est malmenée, s'assombrit lorsque la ferveur s'estompe, et s'embrase à nouveau lorsque le peuple d'Akkylannie retrouve la foi et renaît de ses cendres tel un phénix.



## LE PROPHÈTE ARCAVIUS

L'histoire de l'Akkylannie débute sur les terres barhanes, dans la baronnie de Laverne, un siècle et demi environ après la fondation du royaume d'Alahan. Arcavius de Sabran était alors dans la force de l'âge. C'était un baron renommé qui avait permis, par son génie militaire et ses talents de chef, d'achever les forteresses du nord d'Alahan. Il aspirait cependant à la paix, et sentait que son monde était sur le point de changer, sans pouvoir définir exactement en quoi.

Un soir, au retour d'une entrevue avec d'autres barons, Arcavius s'attarda dans la forêt. Là, un ange de feu apparut et s'adressa à lui : « Tu es l'élu, tu as été choisi par Merin. Tu as hérité de Sa conscience ; elle est ta récompense et ton fardeau. »

### CHRONOLOGIE DU TEMPLE

571	Révélation d'Arcavius
572	Rencontre entre Heïan et Arcavius
573	Première bataille d'Arcavia, fondation de l'Akkylannie
575	Première bataille de Carthag-Fero
585	Bataille des derniers pillards et pacification de l'Akkylannie
	Fondation de l'Ordre du Temple
602	Fondation de l'actuel Temple du Nord
675	Première bataille de Kaïber
676	Hérésie de Dirz, fondation de l'Inquisition
677	Première croisade
679	Bataille de l'aube
680	Fondation de l'actuel Temple du Sud
710	Fondation de l'actuel Temple de l'Ouest
994	Seconde croisade
995	Fondation de l'actuel Temple de l'Est
	Bataille des maraudeurs
998	Sac de Kylaë
1000	Bataille de la vieille muraille
1003	Shurat débarque en Akkylannie
1004	Bataille des dunes d'Ivoire
1004	Bataille du défilé des Pleureuses
1004	Bataille du Temple du Sud, chute du Temple de l'Est
1005	Bataille d'Arcavia
1007	Retour d'Arkhos
1008	Le Jour noir
1009	Bataille des brasiers



L'ange lui révéla ensuite bien des secrets sur la Création, et sur Aarklash en particulier. Après cette rencontre avec l'envoyé du dieu, Arcavius était devenu un Incarné.

Bouleversé, il regagna son château. Une semaine durant, il passa en revue les écrits saints des humains qui partageaient l'idéal des Voies de la Lumière, ainsi que les ouvrages des savants de Tir-Nà-Bor, pour vérifier les propos de l'ange igné. Au septième jour, il acquit la certitude que l'ange avait dit vrai. Arcavius avait remarqué dans tous ces cultes des similitudes qui ne pouvaient s'expliquer que d'une seule façon : bien des peuples vénéraient le même dieu sous différentes formes, Merin. Confirmé dans sa quête, Arcavius fut récompensé par Merin et il connut une seconde incarnation. Conscient de son rôle et de sa responsabilité, il comprit quelle devait être sa voie : unifier les peuples dans la même foi, celle de Merin.

Ce jour-là, Arcavius fit un grand discours devant ses sujets. Il leur rapporta les révélations de l'ange sur la genèse de la Création par Merin. Il les invita à le suivre pour la gloire du Dieu Unique : seuls ceux qui prieraient Merin seraient accueillis dans la Nouvelle Création. Quelques serviteurs le suivirent, ainsi que Jen, son fidèle écuyer, Zélios, son meilleur ami, Karl, son chambellan, et Honorius, son fils aîné. Ni les suppliques de sa famille ni son titre de seigneur ne purent retenir Arcavius. Le prophète et sa suite se firent mendiants et pèlerins le jour même.

Le périple d'Arcavius, la « marche des Embrasés », conduisit les pèlerins à travers tout Alahan. Pièce par pièce, Arcavius vendit son armure de chevalier pour financer son voyage et acheter un grimoire. Il consigna les révélations de l'ange de feu dans ce livre : le *Codex de Merin*.

Au cours de son voyage, Arcavius rallia à lui de nombreux Barhans. Après de longs mois, ses disciples se comptaient par milliers. Arcavius parvint alors aux portes de la capitale d'Alahan, Kallienne. Il y fut arrêté et emprisonné par le baron Kelgar de Kallienne. Toutefois, inspiré par la lecture du *Codex de Merin*, le baron demanda au roi Heïan de recevoir Arcavius pour plaider sa cause. Arcavius parla longuement avec le roi. Un ange de Lumière intervint alors et donna son aval divin à la quête d'Arcavius. Le roi, convaincu, libéra le prophète et l'autorisa à s'établir avec les siens. Il leur offrit des terres abandonnées par la couronne, à l'est, au-delà des monts Akhylahn. Arcavius reprit sa route. Un nouveau fidèle s'était joint à lui : Kelgar de Kallienne.

Les pèlerins partirent pour la péninsule au-delà de l'Akhylahn. À mi-chemin, Arcavius confia le convoi à Jen. Il prit quant à lui une autre route, afin de se recueillir seul. Il sentait que la fin du voyage approchait et prenait conscience que le destin de ses fidèles était sur le point de se nouer. Ils ne seraient bientôt plus de simples pèlerins, mais les fondateurs d'une nouvelle nation. Or, si Arcavius était prêt à être leur chef spirituel, il ne souhaitait pas les diriger dans leur vie profane. Rongé par le doute, il erra longuement. Enfin, au bord d'un cours d'eau, il rencontra une créature fabuleuse : un griffon. La bête à tête de faucon, au corps mi-aigle mi-lion, le dévisagea longuement avant de prendre son envol. Tout devint clair pour Arcavius. Comme le griffon, la nouvelle nation d'Arcavius allierait la force du lion et la vigilance du rapace : un chef séculier, fort, et un chef spirituel, vigilant. Il scinda ainsi son Élixir en deux : le Feu de Merin et l'Œil de Merin. Quelques instants à peine après cette terrible épreuve, Arcavius fut rejoint par Honorius. Grâce à l'Œil de Merin, il sut que son fils était digne de recevoir le Feu de Merin et lui en fit don.

Arcavius et Honorius retournèrent au convoi et guidèrent leur « peuple » vers la péninsule. Lorsque Arcavius raconta sa rencontre avec le griffon, ses fidèles virent cela comme un bon présage. Adoptant ce symbole, ils peignirent des griffons sur leurs boucliers. Les voyageurs qu'ils croisaient les appelaient désormais « Griffons ». Une armée de légende était née !

### 571-585 • L'EXODE D'ARCAVIUS





## LA TERRE DU SOLEIL

Lorsque les Griffons arrivèrent sur la péninsule, ils découvrirent qu'elle était encore sauvage, et plus étendue que les textes barhans ne l'indiquaient. Elle était habitée par de nombreuses factions belliqueuses : clans humains, colonies de gobelins avides ou comptoirs de nains aventureux. Dans un premier temps, les fidèles d'Arcavius se contentèrent d'éviter les bandes les plus hostiles et de commercer avec les plus pacifiques, notamment les nains. Toutefois, en évitant ainsi les conflits, les Griffons ne trouvèrent aucun endroit où s'installer. Ils poursuivirent leur route vers le nord de la péninsule, en espérant y trouver une terre d'accueil.

Les fidèles d'Arcavius y découvrirent une région de plaines fertiles, où coulait un fleuve majestueux. Sous la direction d'Honorius, ils y installèrent leur village et érigèrent les premières fortifications. Malheureusement, les pillards gobelins qui sévissaient dans la région ne virent pas d'un bon œil la construction de cette place forte. Quelques jours à peine après que les Griffons se furent installés, les gobelins frappèrent la communauté avec une violence inouïe. Mais les Griffons étaient résolus et unis par leur foi. Pas un ne recula : cette terre serait le berceau de leur patrie... ou leur tombe. La bataille de la future Arcavia scella ainsi la fraternité qui unit encore aujourd'hui le peuple d'Akkylannie.

Par cette victoire, les Griffons gagnèrent le respect des communautés avoisinantes. Ils purent fonder en toute sérénité leur première ville, qu'ils nommèrent Arcavia en l'honneur de leur prophète. Ils y construisirent le premier temple de Merin et achevèrent leurs fortifications. Le jour de la première messe officielle, Arcavius eut une vision et s'enferma plusieurs jours pour méditer. Lorsqu'il revint parmi les siens, il leur montra des plans et des schémas d'inventions fabuleuses : Merin lui avait transmis les outils pour faire d'Arcavia la ville la plus prospère d'Aarklash !

### LA PREMIÈRE BATAILLE D'ARCAVIA

#### An 573, site de la future Arcavia (province d'Arcavia)

Les gobelins attaquent les Griffons au petit matin. Honorius a eu la prévoyance de poster quelques sentinelles : l'alerte est sonnée, à temps. Lorsque les Griffons sortent de leurs maisons, l'arme à la main, les gobelins sont déjà sur eux. C'est moins une bataille qu'un chaos sanglant. Femmes et enfants tombent aux côtés des guerriers. Honorius harangue les Griffons et brandit haut son épée. Il organise la défense et lance des contre-attaques ingénieuses. Bientôt, tous les guerriers sont regroupés et protègent leurs familles. Ils massacrent alors méthodiquement les pillards gobelins, qui viennent en vain se briser sur cette muraille d'acier et de foi.

Grâce à ces inventions, Arcavia prospéra. Les Griffons se multiplièrent et s'étendirent, livrant parfois de nouvelles batailles. Ils convertirent un grand nombre d'humains et de nains de la région. Bientôt, leur nombre devint tel qu'une partie d'entre eux s'exila vers le nord de la péninsule, remontant la route que les colons nains avaient empruntée quelques années plus tôt.



Sur la côte nord de la péninsule, ils trouvèrent d'autres nains. Ils tentèrent de les convertir, mais ces nains répondirent par les armes. Au petit matin, après une féroce bataille, seuls les fidèles de Merin étaient encore en vie. Ils prirent le contrôle du site et y fondèrent leur deuxième ville : Carthag-Fero.

Après la fondation de Carthag-Fero, d'autres communautés de fidèles de Merin virent le jour. Il devint nécessaire pour les Griffons de constituer un gouvernement. Arcavius, Honorius et leurs compagnons de la première heure se réunirent pour poser les fondations de l'empire de Merin. Le prophète eut alors une nouvelle vision : un phénix volant vers l'ouest. Cette créature ignée magique était certainement un message de Merin. Arcavius en conclut qu'il était temps pour lui de reprendre la route.



Ainsi, l'empire d'Akkylannie fut fondé. Dans la liesse générale, Honorius en devint le premier empereur, le responsable du pouvoir séculaire. L'Église, le pouvoir religieux, serait quant à elle dirigée par un concile de prêtres. Le même jour, Arcavius annonça qu'il entamait un nouveau pèlerinage, afin de rallier de nouveaux croyants sur tout le continent. Il partit accompagné de quelques fidèles, dont Jen.

Pendant l'absence d'Arcavius, Honorius se montra entreprenant, combatif et audacieux. Ses décisions apportèrent rapidement la prospérité au nouvel empire. Honorius conclut des traités avec tous les autres peuples des Voies de la Lumière, mais également avec les nains de Tir-Nà-Bor, malgré la bataille de Carthag-Fero. Le Feu de Merin lui conférait un incroyable charisme, qui lui permit de triompher de toutes les réticences. En outre, les nains appréciaient les Akkylanniens pour leur rigueur et le savoir-faire de leurs artisans. Même les énigmatiques Cynwälls s'entendirent avec les Akkylanniens. Ils les considéraient comme des enfants turbulents, mais espéraient les attirer « sous la Lumière » par leur exemple et leur sagesse.

Les succès d'Honorius furent aussi nombreux à l'intérieur du pays qu'à l'extérieur : il fixa les frontières de son empire et en chassa peu à peu toutes les bandes de pillards. Au dixième anniversaire de son règne, après la bataille des derniers pillards, l'intégralité de la péninsule était pacifiée. Un nouvel âge s'ouvrait pour l'empire d'Akkylannie et un élan patriotique embrasa tous les Akkylanniens.

### LA BATAILLE DES DERNIERS PILLARDS

**An 585, les côtes d'Akkylannie  
(province d'Arcavia)**

Pendant plusieurs mois, Karl et Kelgar pourchassaient les dernières bandes de pillards qui terrorisaient l'Akkylannie. Les derniers chefs de guerre gobelins, barbares et nains se sont rassemblés sous une unique bannière et livrent un dernier combat pour leur survie. Petit à petit, ils sont repoussés vers les côtes orientales de la péninsule. Là, le relief leur permet de mener une violente guérilla.

Toutefois, la discipline de fer et les stratégies méthodiques mises en place par Karl et Kelgar ont raison de la ruse des pillards. Inlassablement, les Akkylanniens quadrillent la région et repoussent toujours plus loin les brigands. Finalement, ces derniers commencent à construire des navires de fortune pour fuir la péninsule. Karl attaque le chantier naval avec le gros de ses forces, et c'est sous les flèches des Akkylanniens que les pillards embarquent pour les Crocs de Feu, débutant ainsi leur nouvelle vie de pirates.

### LA PREMIÈRE BATAILLE DE CARTHAG-FERO

**An 575, site de la future Carthag-Fero  
(province de Carthag-Fero)**

Au soir de l'arrivée des Griffons, les colons nains se réunissent et discutent de l'accueil à faire à leurs nouveaux voisins. Rapidement, la tension monte dans la petite assemblée. Des Griffons tentent de s'interposer pour apaiser les craintes des nains, mais cela ne fait qu'envenimer la situation. Les nains et les Griffons en viennent aux mains, puis aux armes. En quelques minutes, la petite communauté sombre dans la guerre.

Suivant l'exemple d'Honorius pendant la bataille d'Arcavia, les Griffons se regroupent et utilisent les rues pour canaliser leurs agresseurs et les éliminer un par un. Leurs pertes sont lourdes face à l'entêtement des nains, et plus personne ne songe à parlementer. Les Griffons massacrent leurs adversaires jusqu'au dernier.





## LE GRIFFON PREND SON ENVOL

Une fois la péninsule pacifiée, l'empire d'Akkylannie se transforma pour adopter sa forme moderne. Ses institutions se formalisèrent. Zélios reprit à son compte les inventions d'Arcavius, son meilleur ami, et forma les alchimistes de Merin. Karl reçut la charge du siège des Affaires extérieures. La tâche était d'importance : il devait rallier tout Aarklash à la flamme de Merin. Pour l'assister, il fonda l'Ordre du Temple. Kelgar reçut quant à lui les Affaires intérieures, qui devait assurer l'ordre public en Akkylannie et garder un œil vigilant sur les traîtres et les espions.

Durant ce temps, Arcavius et Jen poursuivaient leur périple. Sans le Feu de Merin, le prophète ne parvenait pas à rallier de nouveaux croyants. Au cours de ce voyage cependant, il forma Jen afin qu'il puisse lui succéder et recevoir l'Œil de Merin. Au cours d'une communion, Arcavius confia l'Élixir à Jen, qui en ressortit transformé. Jen désirait le pouvoir. Il ne voulait pas seulement le pouvoir spirituel, il souhaitait également diriger les Akkylanniens pour la plus grande gloire de Merin... et pour la sienne. Arcavius, quant à lui, n'était plus en mesure de guider l'Akkylannie ; il était désormais dépourvu de pouvoir mystique et sa foi troublait son jugement.



### LA PREMIÈRE BATAILLE DE KAÏBER

#### An 675, passe de Kaïber (baronnie de Daneran)

La première bataille de Kaïber est livrée par l'ost du mage-baron Shaon d'Allmoon et le chevalier Tharn, ainsi que par la 4<sup>e</sup> centurie d'Akkylannie, sous le commandement du centurion Viriis. Appuyées par les dragons de Laroq réveillés par la bataille, les troupes de la Lumière parviennent à empêcher Feyd Mantis, Rhéa de Brisis et l'immortel déchu Sariel de sortir de la Baronnie Maudite à la tête de leur armée de morts-vivants. Les Achéroniens sont contraints de battre en retraite. Les renforts de la Lumière, menés par le roi Michaellis, arrivent à ce moment.

Toutefois, le roi n'a pas le temps de capturer la passe : les Achéroniens reviennent à la charge, plus forts que jamais. La trinité des Abysses et Kaïan Draghost ont rejoint l'armée de la Baronnie Maudite. La bataille est terrible. Vimras Maloth, puissant dragon de Lanever, trouve la mort sous les coups de Draghost. Le roi d'Alahan lui-même ne doit sa survie qu'au sacrifice héroïque de ses sujets.

Tandis que les pèlerins s'enfonçaient dans le Bran-Ô-Kor, Arcavius perçut tout cela et sombra dans le désespoir. La tension monta entre lui et Jen. Aussi ambitieux qu'il fût, Jen voulait à tout prix redonner courage à son mentor. Il n'en trouva ni la force, ni les moyens. Finalement, Arcavius et Jen se brouillèrent. Lors d'une halte dans une grotte du Bran-Ô-Kor, Jen assassina Arcavius dans son sommeil.

En 590, Jen revint seul à Arcavia, portant en lui l'Œil de Merin. Il raconta qu'Arcavius et lui avaient été capturés par des serviteurs des Ténèbres. Il ajouta qu'Arcavius était mort aux mains de ses geôliers et que seul lui-même était parvenu à s'enfuir. Lorsque Honorius voulut lever une armée pour venger son père, Jen prétendit que leur prison était protégée par des sortilèges des Ténèbres, et qu'il serait incapable de dire dans quel pays il était retenu prisonnier. Personne ne mit sa parole en doute. Honorius sentait en Jen l'Œil de Merin ; il le nomma pape d'Akkylannie et réforma l'Église pour lui donner davantage de pouvoir, car elle était désormais guidée par un élu de Merin. Karl, cependant, conçut des doutes et réforma discrètement le Temple afin de le préparer à lutter contre une dérive de l'Église.



Honorius et Jen préparèrent leur succession : le concile de prêtres mis en place par Arcavius élitait un pape digne de porter l'Œil de Merin. Le pape userait ensuite de ce pouvoir pour trouver un élu capable de porter le Feu de Merin et le nommerait empereur.

Toutefois, le concile de prêtres ne put jamais s'entendre pour transmettre l'Œil de Merin. Son choix fut finalement politique : à la mort de Jen, l'Œil devint une relique que les prêtres cachèrent dans la crypte de la cathédrale d'Arcavius, à Arcavia. Sans le pouvoir de l'Œil, les papes successifs furent incapables de trouver des empereurs capables de supporter le Feu de Merin. Les empereurs mouraient tous rapidement, consumés par la relique, et ne pouvaient pas s'imposer face aux papes, qui devinrent les véritables maîtres de l'Akkylannie.

L'empire d'Akkylannie prospéra néanmoins après la mort des premiers fidèles d'Arcavius. Le peuple était toujours soudé par le même patriotisme et le pays se développa rapidement. Des contingents furent envoyés sur tout le continent à la recherche du tombeau d'Arcavius.

Les Voies de la Lumière eurent bientôt terriblement besoin de l'Akkylannie. L'ordre des Toges noires s'était dévoilé et la baronnie d'Achéron avait fait sécession du Royaume d'Alahan. Le baron d'Allmoon, Toge noire repentie, leva une armée pour



combattre les Méandres des Ténèbres. Il savait cependant qu'il ne pouvait vaincre seul ; il envoya un ange de Lumière prévenir le centurion Viriis, dont la compagnie cherchait le tombeau d'Arcavius dans le Béhémoth. Le commandeur akkylannien n'hésita pas un instant. Il lança ses soldats dans une marche forcée éreintante. Les Griffons filèrent à travers les cols et les vallées et parvinrent à temps dans la passe de Kaïber pour livrer bataille au côté du royaume d'Alahan. Ce fut la bataille de Kaïber, la première grande bataille de l'Ordre du Temple. Ce fut une victoire militaire, mais elle entraîna un désastre politique : l'Ordre du Temple envoya presque tous ses hommes à Kaïber pour y construire une forteresse impenable, laissant le champ libre à l'Inquisition en Akkylannie.



Lorsque les templiers revinrent de Kaïber, ils trouvèrent leur patrie métamorphosée. L'hérésie de Dirz s'était répandue et l'Inquisition y avait répondu en brûlant des milliers de malheureux, déclarés hérétiques. Les templiers étaient horrifiés. Ils protestèrent auprès de l'empereur, mais l'Inquisition était trop puissante. Le pape ordonna au Temple de lui fournir ses meilleurs hommes pour créer le corps des templiers de l'Inquisition. Les templiers qui refusèrent furent brûlés pour hérésie. Une terrible rancune naquit entre le Temple et l'Inquisition.

Craignant une guerre civile, l'empereur Octave II proclama la conscription, nouveau creuset du patriotisme akkylannien. Il créa ainsi l'armée impériale et lui attribua le maintien de l'ordre public. Craignant d'être supplantée par cette force d'interposition, l'Inquisition manœuvra. Elle obtint qu'un cardinal dirige l'armée impériale et créa la charge de Prélat général aux armées. Peu après, et apparemment sans raison, les Cynwälls firent don à l'empereur d'une arme à feu. Les érudits l'étudièrent et découvrirent le secret de la poudre à canon. Cette poudre était plus vulgaire que celle utilisée par les Cynwälls, mais elle était facile à produire. Le corps des fusiliers fut créé dans l'armée impériale et la paix civile fut assurée. La poudre devint également une source de revenus pour l'Akkylannie, qui établit un commerce profitable avec le royaume d'Alahan. Ce n'est que plusieurs siècles plus tard que la guilde des Architectes de Cadwallon mit un terme à ce fructueux monopole.



## LA PRISE DE DJARAN

### An 677, Djaran (Syharhalna)

Au petit matin, les premiers bateaux akkylanniens arrivent en vue des côtes. Des éclaireurs sont envoyés. Ils repèrent sans peine Djaran, un campement fortifié. Mais soudain, des tigres surgissent du désert et les massacrent. Sans nouvelles, pressé de débarquer, le commandeur Daéryn dirige sa flotte vers la même plage. Il la trouve occupée par des nuées de tigres et de créatures cauchemardesques cachés là par les Syhars. Toute la matinée durant, les Akkylanniens, vague après vague, tentent d'établir une tête de pont sur la plage. Mais ils sont mis en échec à chaque fois par la férocité des créatures syhars. En désespoir de cause, Daéryn ordonne une échappée vers Djaran. Les templiers foncent tête baissée. Ils doivent se battre contre les occupants de la ville, avec des clones dans le dos. Toutefois, grâce à de judicieux tirs d'artillerie depuis les bateaux, grâce aussi à la furie guerrière des templiers, les hommes de Daéryn prennent Djaran. Enfin retranchés, ils retournent le cours de la bataille et massacrent les clones qui contrôlaient la plage.



## LES CROISADES

La situation était stabilisée en Akkylannie, mais il restait deux crises à gérer : la tension entre le Temple et l'Inquisition, et la fuite de Dirz dans le Syharhalna. Pour résoudre ces deux problèmes, le pape invita l'empereur à déclarer une croisade, afin de mettre un terme à l'hérésie de Dirz et de conquérir le Syharhalna.

C'est le Temple qui fut chargé de mener cette croisade car ses loges, réparties sur tout Aarklash, lui donnaient une bonne connaissance du terrain. Toutefois, cette manœuvre avait également pour but de canaliser son ardeur patriotique.

Le commandeur Daéryn, du Temple du Sud, fut choisi pour commander l'invasion : son temple disposait d'une large flotte, indispensable pour débarquer dans le Syharhalna. Le royaume d'Alahan confia également de nombreux bateaux à l'Akkylannie pour l'assister.



### LA BATAILLE DE L'AUBE

#### An 679, Danakil (Syharhalna)

Dès qu'il arrive en vue de Danakil, Daéryn comprend qu'il n'en triomphera pas en un jour. N'écoutant que son devoir, il monte un siège, là, dans le désert, à des milliers de kilomètres de sa patrie. Tous les jours, les Akkylanniens attaquent la forteresse, avec le maigre espoir d'épuiser les défenseurs et de vider la place forte. L'obstination des templiers porte ses fruits : après plusieurs mois de siège, les provisions de Danakil sont épuisées. Son commandeur, Genariah, est contraint d'en ouvrir les portes.

La capitulation a lieu à l'aube. Mais au moment de donner les clés de la forteresse au vainqueur, Genariah sort une lame dissimulée et tranche la tête de Daéryn. Puis il lance une invincible offensive à la tête de troupes gorgées de mutagène.

Les autres héros de Danakil, infiltrés derrière les lignes ennemies, surgissent et massacrent les meneurs des templiers. En quelques heures, les forces de Daéryn sont anéanties. Le sable des dunes d'Ivoire a pris la couleur du sang.

Les sentinelles de Danakil ont acquis ce jour-là leur titre de « guerriers de l'aube », mais ils l'ont payé le prix fort : Danakil n'est plus qu'un champ de ruines.

Au cours de cette expédition maritime, les templiers affrontèrent de nombreux périls. Les Syhars leur infligèrent une épidémie de peste et de violents affrontements contre des monstres marins, les krakens. Fatigués, malades et parfois démoralisés, les templiers durent affronter une marée de clones lorsqu'ils débarquèrent à proximité de Djaran.

Depuis Djaran, Daéryn organisa un ratissage méthodique de la région, comme Karl l'avait fait avant lui pour chasser les pillards de l'Akkylannie. Malheureusement, le désert lui-même était un piège mortel : la chaleur tuait autant de templiers que les clones syhars, et le sable dissimulait à merveille les laboratoires impies. Et aucune ville entre Djaran et Shamir, loin à l'ouest. L'armée du Griffon ne pouvant progresser dans ce désert hostile, elle resta bloquée à Djaran.

La Première croisade s'épuisa ainsi pendant plusieurs années. Toutefois, Daéryn entendit des rumeurs sur la construction d'une forteresse syhare : Danakil. Il sut qu'il devait agir immédiatement. Il prit tous ses templiers avec lui et partit dans le désert.





Harcelés par les créatures alchimiques, abusés par les mirages magiques des technomanciens, les Akkylanniens parvinrent néanmoins dans les dunes d'Ivoire, en vue de Danakil. La construction de la forteresse était déjà bien avancée ; les chances de Daérynn étaient minces. Le commandeur sépara son contingent en deux : il en dirigea une moitié vers Danakil pour occuper les Syhars. L'autre moitié de la compagnie devait débiter la construction d'une forteresse de l'autre côté des dunes d'Ivoire.

Daérynn ne revint jamais ; mais grâce à son sacrifice, la forteresse de la Lumière put être construite. Le successeur de Daérynn en fit le nouveau Temple du Sud et poursuivit la croisade depuis cette forteresse.

Pendant ce temps, en Akkylannie, l'Église assurait son hégémonie. Au fil des siècles, les empereurs étaient de plus en plus dociles et les bûchers de plus en plus nombreux. Les inquisiteurs étaient devenus des croquemitaines. L'empire d'Akkylannie faisait peur même à ses alliés.

Pourtant, une lueur d'espoir se mit à briller : Octave IX n'était pas un empereur comme les autres. Il voulait ramener l'Akkylannie dans la Lumière. Il s'appuyait notamment sur Proteüs – commandeur du Sud qui devint le grand maître du Temple – et sur Tarkhyn – commandeur de l'Ouest et

ami d'enfance du roi Gorgyn d'Alahan. Lorsqu'il apprit que des mystiques avaient localisé le tombeau d'Arcavius dans le Bran-Ô-Kor, il décida immédiatement d'organiser une nouvelle croisade. L'Inquisition ne s'y opposa pas, voyant là un bon moyen de se débarrasser d'encore plus de templiers.

Le commandeur Arkhos, le plus vertueux et le plus renommé des commandeurs templiers, fut choisi pour mener cette croisade. Derrière lui, l'Ordre du Temple se mobilisa : les templiers espéraient que le tombeau recèlerait une relique, un enseignement ou un indice qui leur permettraient de mettre un terme au règne de terreur de l'Inquisition.

Arrivé dans le Bran-Ô-Kor, une contrée hostile, Arkhos fit construire une forteresse qui servirait de base d'opérations à de nombreuses fouilles archéologiques. Les recherches étaient ralenties par les orques qui habitaient là. L'un d'entre eux en particulier, Avangorok, harcelait sans relâche les quêteurs et les pèlerins. Plutôt que de ratisser les canyons comme ses prédécesseurs, Arkhos préféra envoyer de petites unités d'éclaireurs composées de templiers et de légionnaires du repentir, des maraudeurs auxquels le Temple offrait une seconde chance. Il put ainsi localiser le repaire d'Avangorok et l'attaquer. La bataille des maraudeurs affaiblit les orques suffisamment longtemps pour qu'Arkhos parvienne à fortifier sa position et à établir une tête de pont stable dans le Bran-Ô-Kor. Il put alors achever la construction de la forteresse, qui devint le Temple de l'Est. Il se consacra ensuite, inlassablement, à la recherche du tombeau d'Arcavius.

## LA BATAILLE DES MARAUDEURS

### An 995, le Défilé de sang (Bran-Ô-Kor)

Les orques d'Avangorok sont installés dans un réseau de petits défilés. Ils connaissent les cavernes et ont creusé des galeries pour faire communiquer les défilés entre eux. Chaque campement n'abrite que quelques pillards, mais l'ensemble forme une véritable armée.

Dans la nuit, Arkhos prend position avec ses troupes. Il a repéré le réseau des campements mais ignore l'existence des souterrains. Son premier assaut est couronné de succès, mais les orques ne cèdent pas à la panique. Avangorok réorganise ses troupes et met à profit les souterrains pour prendre les templiers à revers.

Au petit matin, un chaos indescriptible règne dans les défilés. Les templiers se battent dos à dos contre les orques qui surgissent de partout, mais à aucun moment ils ne tentent de fuir ou de se rendre.

Impressionné par tant de détermination, Avangorok se jette dans la mêlée. Il cherche le commandeur adverse. Arkhos répond à son défi, mais les deux commandeurs sont de force égale. Ils luttent pendant des heures. Avangorok réalise alors qu'il ne parviendra pas à faire fléchir les Akkylanniens. Il devra les tuer jusqu'au dernier pour rester ici, et de nombreux orques y laisseraient leur vie. Il préfère battre en retraite. Soulagé de sauver ses hommes, Arkhos ne le poursuit pas.



## LE RAG'NAROK

Les Akkylanniens, et plus particulièrement les templiers de l'Est et du Sud, furent les premiers témoins du début du Rag'narok. En l'an 1000, alors qu'Arh-Tolth se réveillait dans les profondeurs de la Seconde Shamir, des milliers de clones sortirent du désert et traversèrent les dunes d'Ivoire, déterminés à conquérir Aarklash.

Grâce au talent d'Arkhos et du commandeur du Temple du Sud, Sered, les premières offensives des Syhars furent contennues, mais aux prix de pertes terribles. Les deux commandeurs étaient néanmoins convaincus que les deux forteresses akkylanniennes tiendraient bon face aux marées de clones. D'une certaine façon, ils avaient raison. Au cours des quatre années qui suivirent, l'offensive syhare s'enlisa et se transforma en guerre de position dans les dunes d'Ivoire. Cette résistance inattendue faisait enrager les commandeurs syhars. Elle leur permit toutefois de se familiariser avec les défenses de la Lumière et de préparer un nouveau plan d'invasion du nord d'Aarklash : la danse du Scorpion.

L'Akkylannie faisait face aux Ténèbres sur tous les fronts. De nombreux Akkylanniens moururent avec les soldats de l'Alliance de Lumière, lors de la seconde bataille de Kaiber.

En 1003, les disciples de la Hyène, menés par Shurat, traversaient le protectorat du Nord, la mer de Migol et débarquaient en Akkylannie. Pendant de longues années, ils ravagèrent le pays. L'empereur lui-même se sacrifia pour mettre Shurat en déroute et permettre aux Akkylanniens de repousser l'invasion des Dévoreurs.

Dans le désert du Syharhalna, les Syhars entamèrent la danse du Scorpion. Les clones attaquèrent en masse dans les dunes d'Ivoire et manœuvrèrent à travers le défilé des Pleureuses pour contourner les défenses akkylanniennes.

## LE TRIOMPHE D'ARKHOS

### An 1007, Temple de l'Est (protectorat de l'Est)

Après sa défaite, Arkhos trouve refuge auprès des orques du Bran-Ô-Kor pendant que Claudia Nessalith, commandeur de la garnison syhare, profane le Temple de l'Est. Arkhos participe au rituel de désignation du Kal-Raik, le grand chef des orques. Il échoue, mais il y gagne le respect des orques. Il forge même une alliance avec Shaka-Morkhaï, le vainqueur de l'épreuve.

Accompagné des templiers survivants, de sa sœur Mirà et de ses nouveaux alliés orques, Arkhos retourne alors au Temple de l'Est.

Les sentinelles skorizes de la garnison ne repèrent pas les humains, dissimulés parmi les orques. Nessalith, croyant affronter une simple bande d'orques, s'en remet aux fortifications du temple. Mais Arkhos indique aux orques les points faibles de la muraille.

Shaka-Morkhaï donne l'ordre d'attaquer. La première ligne de défense des clones est enfoncée dès la première charge. Les templiers portent rapidement le combat jusque dans leur ancienne garnison, discrètement appuyés par Mirà et quelques troupes de l'Inquisition qui l'avaient rejointe. Seule face à Shaka-Morkhaï et Arkhos, Nessalith comprend qu'elle n'a aucune chance. Elle sonne la retraite et abandonne le Temple de l'Est à son propriétaire légitime.

Arkhos veut poursuivre les troupes de Nessalith, qui progressent vers l'ouest et vers les hordes de Razheem. Les orques refusent d'aider les nains, contre qui ils nourrissent une profonde rancune. Contraint de changer ses plans, Arkhos part briser le siège du Temple du Sud.



## 1000 - ? ♦ LE RAG'NAROK



L'Akkylannie avait bien d'autres fronts à gérer : l'Alliance ophidienne s'était installée dans les Crocs de feu, aux portes de l'Empire, et maintenait une pression constante sur la flotte et les côtes akkylanniennes. La mort de l'empereur Octave IX (cf. *Army Book : Inquisition*) et la prise de pouvoir par le pape ne cessaient de provoquer des conflits en Akkylannie. Puis l'étreinte des Ténèbres se resserra. Les Achéroniens lancèrent des raids éclair depuis des portails de Ténèbres ouverts un peu partout à travers le pays. L'Akkylannie parvint pourtant à les repousser, mais elle était au bord de l'abîme.



En 1008, des Wolfens déferlèrent depuis le nord et chassèrent les Dévoreurs qui assaillaient le Temple du Nord depuis cinq ans. Ils étaient si nombreux que les templiers n'en crurent pas leurs yeux. Asgarh, terrible légende vivante, était à leur tête. Le commandeur Thurbard crut la fin arrivée. Pourtant, le Temple du Nord tint bon. Avec l'annonce de sa victoire, la foi en Merin atteignit des sommets jamais égalés jusqu'alors.

Le Temple du Sud fut assiégé et le Temple de l'Est tomba sous les coups de Razheem, commandeur du Scorpion. Puis les clones traversèrent l'Égis, semant la mort et la destruction chez les nains de Tir-Nà-Bor, alliés de l'Akkylannie. Malgré les efforts de Proteüs, grand maître du Temple, Serred et Arkhos ne reçurent aucun renfort : l'Akkylannie était à feu et à sang.

Arkhos s'allia à des orques et reprit le Temple de l'Est aux Syhars. Au même moment, le cardinal Ærth, prélat général aux armées, aidait les nains à sauver leur capitale et l'Inquisition envoyait des troupes reprendre Ogh-Hen-Kir. La république de Tir-Nà-Bor rejoignit les Voies de la Lumière et l'Akkylannie retrouva le contrôle de ses protectorats du Sud et de l'Est.

## LE JOUR NOIR

## An 1008, Temple du Nord (protectorat du Nord)

Les éléments n'ont jamais été cléments pour le Temple du Nord. Aujourd'hui, cependant, les nuages sont particulièrement menaçants. Une pluie froide tombe sur le protectorat du Nord. Les templiers qui voient les premiers Wolfens sortant de Caer Laen croient à un mirage. Puis la horde d'Asgarh se déploie. Les Wolfens avancent. Le temple est sur le point de vivre son heure la plus sombre. Asgarh ordonne un premier assaut. La vague de Wolfens est brisée par l'artillerie du temple et la fureur des Akkylanniens, mais Asgarh a pu ainsi éprouver les défenses de Thurbard.

Le vieux commandeur ne laisse pas à Asgarh le temps de préparer son attaque. Accompagné de sa garde noire, couvert par les canons akkylanniens, il fait une sortie qui prend de court les Wolfens. La manœuvre est audacieuse, mais Thurbard frappe trop vite pour que les Loups puissent réagir. Puis il se retranche derrière les hauts murs du temple, désormais à l'abri des assauts wolfens. Une guerre terrible s'engage entre le Loup et le Griffon.

## LE GRIFFON RENAÎT DE SES CENDRES

Peu après le Jour noir, le Rag'narok entra dans une phase moins violente. L'avancée syhare avait été stoppée dans le protectorat du Nord, notamment par la présence des Wolfens. Les frontières de l'Akkylannie n'étaient plus menacées. Pourtant, la guerre grondait partout sur Aarklash. Tous les peuples étaient épuisés par les cinq dernières années d'incessantes batailles, et la Création elle-même avait souffert des déferlements d'énergies mystiques. Une grande assemblée devait se tenir à Cadwallon pour offrir aux monarques d'Aarklash une chance de parlementer. Pour tous, le temps n'était plus aux batailles rangées mais aux luttes d'alcôves et aux confrontations discrètes.



En Akkylannie, le choix du représentant raviva de vieilles blessures. Le pape Innocent voulut envoyer Ædhamn Orphelion, l'inquisiteur général. Proteüs s'éleva contre cette décision, qui ne servait qu'à affirmer le pouvoir du pape. À la tête de l'armée impériale, Ærth s'inquiétait quant à lui du manque de tolérance d'Orphelion lors des négociations.

Les tensions entre l'Inquisition, l'Ordre du Temple et l'armée impériale atteignirent un seuil critique. La question de la succession fut abordée : le pape devait laisser la place au prochain détenteur du Feu de Merin. Lors des débats, le grand maître du Temple, Proteüs, commisa plusieurs impairs. Il crut être percé à jour par le pape, mais il n'en fut rien : le grand maître réalisa que le pape ne portait pas l'Œil de Merin en lui. Finalement, pour apaiser les tensions, Innocent accepta d'envoyer Ærth à la place d'Orphelion.

À Cadwallon, Ærth négocia la reconnaissance des protectorats du Temple et convainquit les nains de Tir-Nà-Bor de signer de nombreux traités d'alliance avec le royaume d'Alahan et la république de Lanever. Proteüs profita de l'occasion pour arranger une rencontre entre Ærth et Mirà. Ærth fut subjugué par la jeune femme, porteuse de Hauteclaire et détentrice de la vérité sur la mort d'Arcavivus. Mirà révéla à Ærth qu'Innocent ne portait pas l'Œil de Merin, confirmant les doutes du cardinal. Au terme de cette rencontre, une alliance secrète fut forgée entre l'armée impériale et l'Ordre du Temple. À son retour en Akkylannie, Ærth continua de correspondre avec Proteüs par l'intermédiaire de la loge de Hod, une loge secrète de l'Ordre. Les deux hommes mirent au point un coup d'état et recherchèrent activement les porteurs du Feu et de l'Œil de Merin. Ils n'eurent pas le temps de les trouver, car l'Inquisition nourrissait des soupçons à leur égard. Pressés par le temps, Ærth et Proteüs mirent leur plan à exécution.

Sous prétexte de leur donner de nouveaux ordres, Proteüs rappela Arkhos et Sered à Arcavia. Les deux commandeurs étaient accompagnés de leur garde personnelle, ainsi que de nombreux orques venus soi-disant sceller un pacte d'alliance avec l'Akkylannie. L'Inquisition comprit le danger et commença à organiser sa défense, mais Ærth, en sa qualité de Prélat général aux armées, ordonna aux exécuteurs d'assassiner les dirigeants religieux dont ils avaient la garde. Le désordre que cela provoqua dans les rangs de l'Église permit aux commandeurs d'arriver aux portes d'Arcavia. En désespoir de cause, l'inquisiteur Eschélius les rencontra au pied de la muraille et leur refusa l'entrée. Ainsi débuta la Bataille des brasiers.



## LA BATAILLE DES BRASIERES

### An 1009, Arcavia (province d'Arcavia)

Depuis plusieurs jours déjà, un jeu d'ombres se déroule dans Arcavia. La loge de Hod est prête à frapper dans tout Arcavia et les inquisiteurs sont sur le pied de guerre. Lorsque Eschélius refuse d'ouvrir les portes de la ville à Arkhos et Sered, toute la ville s'embrase.

Bien qu'ils connaissent les fortifications de la ville par cœur, et malgré l'aide des orques, Arkhos et Sered ne parviennent pas à franchir les positions d'Eschélius. Pendant ce temps, les répurgateurs de la loge de Hod affrontent les chasseurs de Ténèbres. L'inquisiteur Saphon élimine les meneurs félons les uns après les autres. Après une traque acharnée, il exécute Massélius, commandeur de la loge de Hod. Ivre de chagrin, le commandeur en second, Ambrosius, prend sa relève et Mirà monte au front, face à son ennemi juré.

Alors que tout semble perdu pour les insurgés, Ærth lance l'armée impériale dans la bataille. Les conscrits déferlent dans les rues, protégés par les fusiliers. Pris entre deux feux, Eschélius bat en retraite et le Temple s'engouffre dans la brèche. Exalté par cette première victoire, Sered défie Eschélius en combat singulier. Arkhos marche sur la cathédrale d'Arcavius et Mirà affronte Saphon. Toute la nuit durant, la puissance de Merin et des Éléments se déchaîne dans la cité. Des incendies se déclenchent partout dans la ville. Parfois, on devine l'ombre d'un phénix flamboyant planant au-dessus d'Arcavia.

Au petit matin, Eschélius gît au sol, blessé à mort. Saphon est prisonnier et Arkhos pénètre dans la cathédrale d'Arcavius. Proteüs se dévoile alors, convaincu que Mirà est sur le point d'être couronnée. Mais soudain, deux inconnus nimbés de feu surgissent. La Bataille des brasiers est terminée.

Pour mieux mettre en œuvre ces réformes, l'empereur et le pape travaillèrent de concert, comme l'aurait souhaité Arcavius. Ils mirent à contribution Aërth, Proteüs et Eschélius. Il fut décidé que l'armée impériale se consacrerait à la reconstruction du pays et au maintien de l'ordre dans les quatre provinces. Le Temple serait le fer de lance de l'Akkylannie partout sur Aarklash. Tous se comporteraient en faisant preuve de bienveillance et de justice, car le Griffon faisait partie de l'Alliance de Lumière. En revanche, l'Inquisition et la loge de Hod (cf. *Hybrid*) seraient les agents du Feu de Merin. Bien que guidés par les idéaux de la Lumière, ils sauraient faire preuve d'une plus grande sévérité et ne reculeraient devant rien pour servir l'Empire. Ces deux institutions furent modifiées pour mieux s'adapter à leurs nouvelles missions. Surtout, pour éviter que tous les pouvoirs soient concentrés dans les mains d'un seul homme, l'Ordre du Temple et l'Inquisition virent leur autonomie renforcée et devinrent des armées presque autonomes.

Les alliés de l'Akkylannie sont soulagés de ces remaniements. Ses ennemis, quant à eux, sont inquiets. Confiant dans l'avenir, le Temple est plus dangereux que jamais.

Dans la cathédrale d'Arcavius, Proteüs voulut capturer les deux inconnus, mais Ærth et Mirà le stoppèrent : ces inconnus portaient le Feu et l'Œil de Merin. Ils avaient été secrètement guidés à travers la bataille par Melkion, un puissant magicien touché par la grâce de Merin. Le pape tenta de rétablir son autorité et exigea la reddition des insurgés. Les conscrits et les civils présents ne savaient plus que penser. Mirà dévoila alors son visage et, dans une transe mystique, rapporta la vérité sur la mort d'Arcavius. À la fin de cette transe, Mirà et Ambrosius parlaient d'une même voix, celle de Merin. Eschélius, remis miraculeusement de ses blessures, reconnut la vérité de cette voix et les deux inconnus furent intronisés. Démétrius I<sup>er</sup> devint le nouvel empereur d'Akkylannie et un nouveau pape, Antonin, est choisi.

Au cours des mois qui suivirent, l'empire d'Akkylannie connut de nombreux bouleversements. Tous les héros akkylanniens qui avaient participé à la Bataille des brasiers furent amnistiés. Ambrosius fut nommé à la tête de la loge de Hod et Eschélius devint l'inquisiteur général d'Akkylannie. L'empereur Démétrius I<sup>er</sup>, porté par le Feu de Merin, rénova les institutions impériales avec la même ferveur qu'Arcavius. Le pape Antonin avait conscience de l'erreur dans laquelle se trouvait l'Inquisition : le Griffon devait rester digne de la Lumière ; la torture et le bûcher ne devaient être que des armes de dernier recours. Si l'Inquisition restait prête à se salir les mains pour le bien de l'Alliance de Lumière, l'Église ne devait plus terroriser une nation toute entière dévouée à Merin.





## DEUXIÈME PARTIE L'ORDRE DU TEMPLE


Les compagnies de l'Ordre du Temple sont probablement les mieux organisées d'Aarklash. Disciplinés, bien équipés, les Akkylanniens mènent la guerre comme nul autre sur le continent. Ils ne reculent jamais devant l'ennemi et sont capables, grâce à la conscription impériale, d'envoyer au combat des soldats efficaces en très grand nombre. Et lorsque le nombre ne suffit pas, les Akkylanniens font parler la poudre et en appellent aux pouvoirs de Merin pour accomplir la prophétie du Dieu Unique.



# 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 de cavalerie ou de machine de guerre  /  (  /  )
- Unité de machines de guerre ou de Titan  / 

! Unité prioritaire. Elle doit être choisie en premier.

## LES UNITÉS

Dans cette section, les unités de l'Ordre du Temple 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.





## L'ARMÉE DU TEMPLE

Les templiers sont rassemblés en compagnie sous le totem du Griffon. Ils servent l'une des nations les plus puissantes d'Aarklash. Ils ont envoyé des troupes aux quatre coins du continent et établi des protectorats un peu partout à sa surface. Certains prétendent même que Lahn ne se couche jamais sur l'empire d'Akkylannie. Et partout où vivent des Akkylanniens, les templiers sont là pour les protéger !

### ORGANISATION

À l'image de l'administration et de l'armée impériales, l'armée de l'Ordre du Temple fait partie des mieux organisées d'Aarklash. Une foi indéfectible et une discipline de fer permettent aux unités du Temple d'adopter des formations de combat et d'effectuer des manœuvres inaccessibles aux armées moins bien entraînées. Enfin, tous les templiers sont frères, sans grade ni hiérarchie – à l'exception des commandeurs. Les commandements sont attribués au mérite, sans considération de l'origine sociale. La règle du Temple fixe toutes les lois des templiers et traite des valeurs qui leur sont chères : le mérite, l'honneur et la fraternité.

Fondé par Karl, un des premiers compagnons d'Arcavius, l'Ordre du Temple se nommait originellement « siège des Affaires extérieures ». Très tôt, les Akkylanniens se sont donnés pour mission d'étendre leur foi au-delà de leur territoire pour sauver la Création. C'est la vocation première de cet ordre religieux de soldats pèlerins, capables de voyager à travers Aarklash pour porter la bonne parole. L'Ordre du Temple est également responsable de la protection des pèlerins sur les routes d'Aarklash. Ce n'est que plus tard que le Temple est devenu le gardien du trésor, lorsque sa connaissance des routes et ses prouesses martiales ont fait de lui le meilleur candidat pour cette charge. Toutefois, Karl avait également confié au Temple une mission secrète, connue seulement des commandeurs suprêmes successifs : surveiller l'Église et garder le recul nécessaire pour protéger l'Akkylannie, éventuellement contre elle-même.

Ainsi, l'Ordre du Temple prête directement allégeance à l'empereur, et non au pape. Il est composé de quatre temples, un pour chaque point cardinal vers lequel doit s'étendre la foi akkylannienne, et du Temple suprême, qui les coordonne.

Aux origines, chaque temple cardinal était basé en Akkylannie. Toutefois, avec l'expansion de l'Empire, les temples ont migré à l'extérieur des frontières initiales. Ils ont formé des protectorats partout sur Aarklash. Il existe également de nombreuses loges, aux effectifs plus restreints, qui échappent à l'autorité des temples cardinaux et ne répondent qu'au Temple suprême. Selon la rumeur, la loge de Hod serait un service secret du Temple.

Proteüs est le commandeur suprême de l'Ordre du Temple. Ancien commandeur du Temple du Sud, il entretenait une relation de confiance avec l'empereur Octave IX. Il s'apprêtait pourtant, à contrecœur, à le trahir pour sauver l'Akkylannie des bûchers : il organisa la rébellion d'Arkhus et de Sered, et surtout guida discrètement Mirà pour la préparer à devenir

l'avatar de Merin et l'impératrice d'Akkylannie. Son plan fonctionna à moitié, ce qui suffit pour le satisfaire. Proteüs ne cherche pas le pouvoir ; il souhaitait uniquement refaire de l'Akkylannie la terre de vertu qu'elle n'aurait jamais dû cesser d'être. Habité par une bonté presque surnaturelle, il rayonne d'une lumière intérieure. Droit et juste, il jouit d'une excellente réputation, y compris auprès du roi Gorgyn d'Alahan. Cela explique pourquoi il n'est pas considéré comme un traître. Les nouveaux dirigeants lui ont laissé son commandement, son titre et le symbole de sa charge : un bouclier barré d'une croix rouge braise.

L'Ordre du Temple entretient des relations relativement cordiales avec l'armée impériale. La confiance qui régnait entre Proteüs et Octave IX aplanit les rares problèmes qui surviennent, et la bonne volonté du cardinal Aerth, Prélat général aux armées, fait le reste. Le Temple n'hésite pas à se porter au secours des compagnies impériales en difficulté, et les commandeurs impériaux ne rechignent pas à « prêter » leurs lanciers aux templiers. Les relations de l'Ordre du Temple avec l'Inquisition sont malheureusement d'une toute autre nature. Le schisme originel qui sépare ces deux institutions est toujours aussi vivace. Cette lutte d'alcôve dégénère parfois en affrontements armés, car les commandeurs des deux bords n'attendent qu'une bonne excuse pour en découdre avec leurs rivaux de toujours.

### LES TEMPLES

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

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

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

**Maître :** Le dirigeant de la faction.

**Alliés de prédilection :** Les armées avec lesquelles cette faction peut s'allier.

Chaque description comporte également un encadré qui indique les règles réservées à cette faction.

**Atout :** Une compagnie de cette faction bénéficie de l'atout indiqué ici.

**Inconvénient :** Une compagnie de cette faction est affligée de l'inconvénient indiqué ici.

**Ordre des bannières :** Une compagnie de ce temple doit respecter cet ordre des bannières.

### DON DU GRIFFON

Tout joueur d'une compagnie Griffon peut mettre une de ses cartes en réserve avant de constituer sa séquence d'activation. Cette réserve remplace celle à laquelle il a droit normalement.





## ABEL

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

### INCARNATION

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

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

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

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

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



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

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

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

		<b>ABEL</b>		
		10	5	7
		5	5	3
		2	5	5
		-	-	-
		-	-	-



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

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

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

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

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

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

## TACTIQUE

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

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

## FORMATION D'UNE UNITÉ

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

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



## RECRUTEMENT DE L'INCARNÉ

**Abel** : 160 P.A.

**Résurrection/Duel** : 3 points d'Élixir.

## Attributs

Abel dispose de 1 point pour acheter ses artefacts.

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

## EXPLOIT : AURA DU TOURMENT

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



# TEMPLE DU NORD

**Quartier général :** Avagddu, au sud de Caer Laen.

**Maître :** Thurbard, commandeur templier.

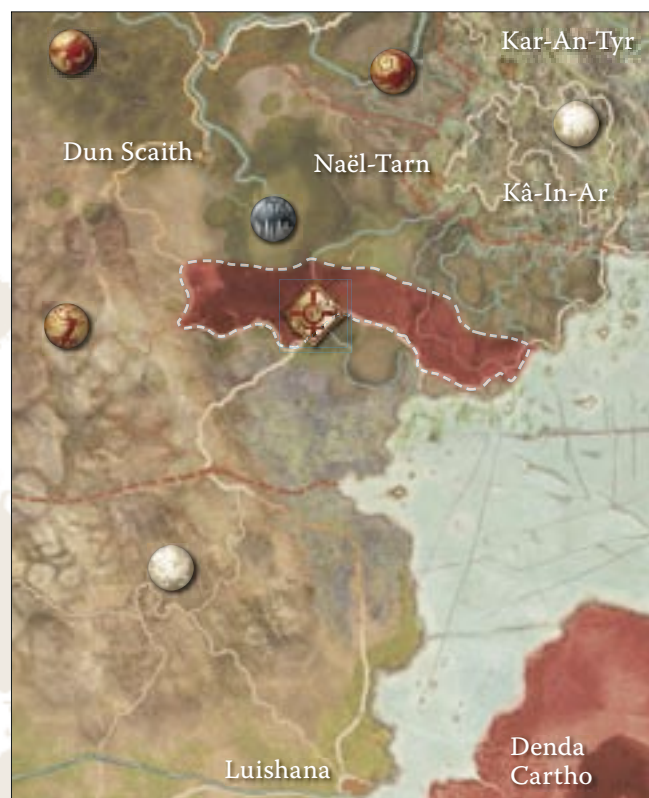
**Alliés de prédilection :** Le royaume d'Alahan, la république de Lanever et la république de Tir-Nâ-Bor.

La mission du Temple du Nord consiste à convertir et pacifier les terres barbares du nord d'Aarklash. Il se bat continuellement contre les Druenes, mais aussi contre les Dévoreurs qui viennent reconquérir son berceau, la forêt de Caer Laen. La vie au Temple du Nord est loin d'être une partie de plaisir : les Dévoreurs sont des adversaires impitoyables, et le climat est à l'avenant ; lorsqu'il ne pleut pas, il neige, et un vent violent y sévit toute l'année. Des tours de guet parsèment le protectorat, et des patrouilles fréquentes en surveillent les frontières. Les combats sont violents et quotidiens. Rassurés par la présence du Temple et enhardis par l'absence d'habitants, les colons s'installent toujours plus nombreux dans le protectorat, alourdissant les responsabilités qui pèsent sur les épaules de Thurbard.



Les templiers qui vivent là sont semblables à leur forteresse. Sombres, inflexibles, ils se battent comme des démons, manœuvrant avec la violence de la tempête et résistant avec la fermeté de la pierre. Ils ne sont pas pour autant des guerriers sanguinaires ; ils sont sincèrement dévoués à la protection des pèlerins et des colons, à tel point qu'ils sont transfigurés par la présence des prêtres et des fidèles. Ils ont néanmoins mauvaise réputation, notamment à cause de la garde noire du commandeur, des combattants honorables mais effrayants. Les frères du Nord sont si sauvages qu'ils se ruent au combat l'épée au clair.

Un commandeur du Nord n'a pas peur de l'engagement. Il a la tête froide et sait qu'une guerre ne peut se gagner sans morts, d'un côté comme de l'autre. Il est audacieux et envoie ses unités frapper au cœur de la compagnie adverse. Galvanisée par la foi, une unité de templiers en vaut deux et ne perdra jamais courage, aussi isolée soit-elle. En s'appuyant sur les qualités de ses hommes, le commandeur peut mettre en place des stratégies osées et toujours surprendre son adversaire.



## JOUER LE TEMPLE DU NORD

L'ordre des bannières du Temple du Nord bénéficie des atouts et inconvénients ci-dessous.

**Atout Temple du Nord :** Une fois par tour, le joueur peut choisir de ne pas activer une unité dont la carte vient d'être révélée. (La carte révélée est considérée comme jouée.) Il active à la place une unité dont la carte a déjà été jouée.

**Inconvénient Temple du Nord :** Une unité activée dont les combattants ne sont pas dotés d'arme à distance doit tenter un assaut sur une unité ennemie.

### Ordre des bannières :

- Unité d'infanterie (🏳️ / 🏳️🏳️) !
- Unité d'infanterie (🏳️🏳️ / 🏳️🏳️🏳️)
- Unité de cavalerie ou d'infanterie (🏳️ / 🏳️) (🏳️🏳️ / 🏳️🏳️🏳️)
- Unité de machines de guerre (🏳️)
- Unité de machines de guerre ou de Titan (🏳️ / 🏳️)

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

# THURBARD

« Fais ce que je te dis, et tout se passera bien. »

## INCARNATION

Le commandeur Thurbard est un vieux soldat pour lequel la guerre n'a plus de secrets. Il est affectueusement surnommé « l'Ancien » par les autres templiers. Rigoureux avec ses hommes, il est sans pitié pour ses ennemis. Cette sombre figure veille sur le protectorat du Nord et sert, infaillible, les idéaux de la Lumière et de l'Empire.

Thurbard est né dans un village minier des monts Akkhylahn. Là, point de règlements ni de lois ; le chef du village est simplement l'ainé. Ainsi, lorsque le garçon fut éduqué dans les voies de Merin, il imagina le Dieu Igné comme un père bienveillant. Après sa conscription, il décida de rejoindre ceux qui lui semblaient les plus aptes à diffuser la bonne parole : les frères du Temple.

Élevé à la dure, fervent et obéissant, Thurbard trouva sans peine sa place dans l'Ordre. Il restait néanmoins un solitaire habitué à la vie simple d'un petit village. Sombre et impitoyable, il fut envoyé au protectorat du Nord, où seuls les templiers les plus durs survivent.

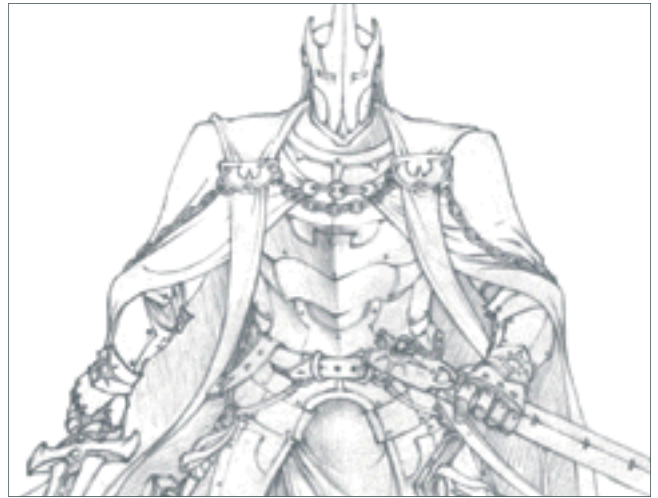
Les longues veilles des tours de garde ne lui pesaient pas, et son isolement le protégeait contre le chagrin à chaque fois qu'il perdait un de ses frères. À plusieurs reprises, son sang-froid permit à son unité de survivre aux combats. Son commandeur lui confia des responsabilités de plus en plus importantes, pour finalement faire de lui son fils spirituel. C'est ainsi que Thurbard, à peine âgé d'une vingtaine d'années, devint commandeur du Temple du Nord.

Le jeune commandeur pouvait désormais faire régner l'autorité de Merin dans le protectorat d'Avagddu. Pourtant, il n'éprouvait aucune fierté, aucune joie. Rapidement, il réalisa que cela était dû à son isolement. Non pas qu'il voulût des amis, mais lorsqu'il voyait les jeunes templiers arriver dans sa forteresse, il brûlait de leur enseigner tout ce qu'il savait. Il était conscient, pourtant, que sa distance était garante de son sang-froid, et il n'osa pas prendre ce risque.

Sur les conseils du chapelain de sa forteresse, il recueillit un orphelin, le jeune Arkhos. Il tenta de l'éduquer du mieux qu'il pût. Lors d'une visite à un village du protectorat, une attaque drune les sépara. Thurbard crut Arkhos mort et en ressentit une tristesse et une honte incommensurables. Lorsqu'il le retrouva, quelques heures plus tard, il se jura de ne plus jamais abandonner ceux dont il avait la charge.

Lorsque Arkhos devint un homme, Thurbard sentit à nouveau la tristesse l'envahir. Il adopta alors une jeune fille, Mirà. Pour éviter de tomber dans le même piège qu'avec Arkhos, il lui interdit les enseignements militaires. En vain : à cause de l'influence d'Arkhos notamment, Mirà se passionna vite pour la guerre et le combat.

À la même époque, Thurbard établit ses premières relations formelles avec les nains de Tir-Nà-Bor. Il appréciait que chez eux, l'ainé soit le chef, « l'ancien ». Les nains de Tir-Nà-Bor respectaient la rigueur et la discipline du commandeur.



Cette estime mutuelle fut le ciment d'une solide amitié entre le Temple du Nord et la république de Tir-Nà-Bor.

Puis Mirà vola Hauteclair, qui était sous la garde de Thurbard. Lorsqu'il retourna au Temple, le commandeur était effondré : il craignait pour sa fille et il avait failli à son devoir. Il s'isola dans son donjon et laissa ses fidèles lieutenants gérer la forteresse. Quelques jours plus tard, il fut informé qu'une compagnie était prise en tenaille par des Dévoreurs. Si personne ne faisait rien, ces templiers mourraient tous d'ici quelques jours. Thurbard fut saisi par une incontrôlable pulsion. Il partit sur-le-champ avec sa garde noire. Ses lieutenants voulurent l'en empêcher, mais c'était peine perdue. Arrivé sur le lieu de la bataille, le commandeur vit les templiers qui se faisaient massacrer par les Dévoreurs. L'angoisse sourde qui l'avait habité au cours du voyage se transforma en une colère froide et terrible. Il mena la première charge, s'abandonnant à la fureur sacrée des templiers. Convaincu de sa puissance et de sa légitimité paternelles, il ne fuyait aucune mêlée, ne reculait devant aucun ennemi. Il secourut les blessés et mena la bataille avec une autorité toute patriarcale. Son incarnation l'emplit d'une puissance nouvelle, le rajeunissant intérieurement d'une vingtaine d'années. Face à cette puissance divine, les Dévoreurs battirent en retraite, et les templiers rentrèrent à la forteresse.

Au cours des années qui suivirent, Thurbard assumait pleinement l'affection qu'il portait à ses frères. Il la cacha cependant de son mieux sous une attitude bourrue : les templiers du Nord sont de sacrés gaillards, et il faut une poigne de fer pour les faire obéir.

Plus tard, un message de Proteüs, grand maître de l'Ordre du Temple, lui révéla que sa fille était entre de bonnes mains. Confiant dans l'autorité de son maître, Thurbard admit que sa fille n'avait plus besoin de lui et retourna à ses devoirs.

Puis vint Shurat. La horde des Dévoreurs traversa le protectorat, infligeant de cuisantes défaites à Thurbard. Pour éviter que ce désastre ne se reproduise, le commandeur fit le siège de Caer Laen. Courroucés par les atrocités des Dévoreurs, les templiers redoublèrent d'ardeur et infligèrent de lourdes pertes aux disciples de la Bête. Protégeant son protectorat avec une rigueur sans faille, Thurbard parvint à défendre ses frontières contre tous les envahisseurs.



Lorsque les Wolfens arrivèrent, cependant, il crut son dernier jour arrivé. Pourtant, il ne baissa pas les bras : usant de toute son habileté stratégique, il parvint à manœuvrer les Wolfens et à les faire fuir. L'Ancien fut le seul commandeur dont la forteresse ne fut pas envahie pendant ces années difficiles.

Thurbard ne participa pas à la Bataille des brasiers. Peu intéressé par la politique, il accepta sans broncher le nouvel empereur et le nouveau pape, satisfait de voir le Feu et l'Œil de Merin à nouveau actifs. Surtout, il fut impressionné par les actes héroïques de ses enfants et par la grâce divine qui avait touché Mirà.

Fier de ses enfants adoptifs, attentif à ses subordonnés et à ses protégés, Thurbard règne sur le protectorat du Nord comme un bon père de famille. Sévère mais juste, il gère sa forteresse avec une rigueur et une autorité sans faille. Le commandeur sait que si les premières années du Rag'narok ont éprouvé l'Akylannie, les prochaines seront pires. Il espère simplement que le jour où il rejoindra Merin, un de ses « enfants » saura reprendre le flambeau...

## STRATÉGIE

Thurbard est un excellent commandeur, doublé d'un combattant habile. Il est plus sage de le conserver légèrement en retrait, afin de ne pas risquer de perdre un tel avantage tactique dans une mêlée malheureuse. Toutefois, si les troupes de Thurbard sont en danger, il ne faut pas hésiter à l'envoyer au front et à tirer parti de ses excellentes capacités au corps à corps. En principe, l'Autorité de Thurbard est telle que la séquence d'activation devient une arme au service du commandeur. Il faut s'en servir pour choisir les mêlées à livrer et celles à éviter. Thurbard n'est pas seulement une brute, c'est aussi un stratège !

## FORMATION D'UNE UNITÉ

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

Thurbard (cavalerie) peut intégrer n'importe quelle unité de cavaliers de la rédemption. Il n'en remplace pas un combattant mais s'ajoute à l'effectif. Son coût est ajouté à celui de l'unité.



## RECRUTEMENT DE L'INCARNÉ



**Thurbard (infanterie) :** 205 P.A.

**Résurrection/Duel (infanterie) :** 4 points d'Élixir.

**Thurbard (cavalerie) :** 360 P.A.

**Résurrection/Duel (cavalerie) :** 7 points d'Élixir.

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

**Stratégie :** Les tests d'Autorité de Thurbard sont résolus en lançant un dé supplémentaire. Le joueur retient le meilleur.

## ATTRIBUTS

Thurbard dispose de 1 point pour acheter ses artefacts.

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

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

**Sceau du patriarche (1) :** Face à l'attachement que leur porte leur commandeur, les templiers du Nord lui ont remis un insigne, témoignage de leur gratitude. Le pacte tacite que ce sceau scelle lui confère d'étranges pouvoirs magiques.

Lorsque l'unité de Thurbard veut assaillir une unité engagée par des templiers du Nord, son Mouvement est augmenté de 5.

## EXPLOIT : ÉDIT DIVIN

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



## SEVERIAN

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



### INCARNATION

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

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

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

## STRATÉGIE

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

## FORMATION D'UNE UNITÉ

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



## RECRUTEMENT DE L'INCARNÉ

**Severian** : 210 P.A.

**Résurrection/Duel** : 4 points d'Élixir.

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

## ATTRIBUTS

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

**Justicière/Bras de la justice (1)** : Severian bénéficie d'une relance supplémentaire sur ses tests d'Attaque au corps à corps.

**Justicière/Loi du thallion (1)** : Severian dispose de la compétence « Contre-attaque ». Il gagne un dé de combat pour chaque échec obtenu par son adversaire lors d'un test d'Attaque au corps à corps à son encontre. S'il n'a pas été éliminé, il utilise ses dés une fois les attaques adverses résolues comme si l'unité était activée.

**Justicière/Sainte colère (1)** : Severian peut recourir à Furie guerrière pour relancer les échecs obtenus sur des dés supplémentaires.

## EXPLOIT : MOMENT DE BRAVOURE

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

# TEMPLE DU SUD

**Quartier général :** Syharhalna.

**Maître :** Sered, commandeur templier.

**Alliés de prédilection :** Le royaume d'Alahan, la république de Lanever et la république de Tir-Nâ-Bor.

Originellement situé à Kylaë, le Temple du Sud est vite devenu une puissance maritime dans la mer de Migol. Aussi, lorsqu'il fallut organiser la Première croisade, cette tâche lui incombait en raison de ses immenses ressources et de son expérience du voyage maritime.

Après avoir conquis Djaran, les templiers du Sud établirent leur forteresse et leur protectorat dans les dunes d'Ivoire, face à l'empire du Syharhalna. En représailles, les Syhars mirent Kylaë à sac. Cette bataille est l'une des défaites les plus infamantes du Griffon. Le Temple du Sud a résisté héroïquement pendant la danse du Scorpion. Il est aujourd'hui prêt à reprendre la guerre dans les dunes d'Ivoire !

Les guerriers du Temple du Sud se lancent corps et âme dans la bataille contre l'empire du Syharhalna. Cette détermination est exacerbée par la fierté de servir la Pre-

mière croisade et par l'affront du sac de Kylaë. Elle est également soutenue par l'inépuisable trésor du Temple du Sud, continuellement alimenté par l'immense flotte qui parcourt les mers d'Aarklash et d'ailleurs. Au fil du temps, les templiers du Sud ont développé des techniques de guérilla particulièrement adaptées à la guerre d'usure qu'ils mènent aux Syhars.

Pour remporter une bataille, un commandeur du Temple du Sud mise sur la vitesse et la mobilité. Il frappe depuis l'autre versant des dunes et s'y replie avant que l'ennemi n'ait pu réagir. Il harcèle l'adversaire avec ses éclaireurs et ses fusiliers avant de lancer une charge de cavalerie. Il ne s'enlise jamais dans les mêlées et garde toujours sa compagnie en mouvement afin que les charges dévastatrices se succèdent. Et si cela ne suffit pas, il fait appel aux héros du temple du Sud, redoutés à travers tout Aarklash : Sered et Kyrus. Depuis la danse du Scorpion, ces deux champions ont acquis un statut de demi-dieux auprès des templiers du Sud, à tel point que ceux-ci n'envisagent plus de se battre sans eux.



## JOUER LE TEMPLE DU SUD

L'ordre des bannières du Temple du Sud bénéficie des atouts et inconvénients ci-dessous.

**Atout Temple du Sud :** Chaque Incarné de la compagnie dispose de 2 points supplémentaires pour acheter ses artefacts, rituels et communions.

**Inconvénient Temple du Sud :** La compagnie est vaincue si tous ses Incarnés sont éliminés.

### Ordre des bannières :

- Unité d'infanterie (🏹 / 🏹🏹) !
- Unité d'infanterie (🏹🏹 / 🏹🏹🏹)
- Unité de cavalerie ou d'infanterie (🏹🏹 / 🏹🏹) (🏹🏹🏹 / 🏹🏹🏹)
- Unité de cavalerie (🏹🏹 / 🏹🏹🏹)
- Unité de machines de guerre ou de Titan (🏹🏹 / 🏹🏹)

! Unité prioritaire. Elle doit être choisie en premier.





## SERED

« Tu es déjà mort, mais tu ne le sais pas encore... »

### INCARNATION

Son regard bleu acier perdu sur l'horizon du désert, Sered est un étranger parmi les mortels. Ses talents de fidèle le placent en marge de l'humanité, et il doit porter seul le fardeau de terribles révélations. Gardien inflexible des valeurs de l'Akkylannie et de la Lumière, Sered se bat en première ligne contre les Ténèbres. Il n'a que faire du danger, car il a déjà vu sa mort...

Sered est né dans le désert du Syharhalna, à proximité de Kashem. Il rejoignit les frères du Temple du Sud et se plia au terrible entraînement des guerriers de l'ordre. Il démontrait déjà une intelligence et une ruse particulières.

Quelque temps après son intronisation, une patrouille le ramena près de son village natal. Il découvrit celui-ci dévasté et, dans les décombres, l'entrée d'un laboratoire Hybrid. Dans les souterrains, Sered affronta des clones de sa famille. La colère l'emporta, et avec l'aide de ses frères, il massacra tous les occupants du complexe. Ivre de colère, il jura sur le *Codex de Merin* qu'il n'aurait de repos qu'après la mort du dernier Syhar. Sa ferveur était telle que, de retour au temple, Sered devint chapelain.

Quelques mois plus tard, il fut l'unique survivant d'une violente bataille contre les Syhars. Il erra dans le désert et s'y évanouit de fatigue. Il fut sauvé par des anges de Lumière qui l'emportèrent à travers un portail. Dans un Royaume au soleil resplendissant, Sered subit un terrible rituel. Les anges lui firent boire des potions de Lumière et testèrent sa force de caractère. Le templier s'incarna et vit le jour de sa mort : lors d'une bataille dans le désert contre le Scorpion ; il portait le sceau du Temple du Sud et déchainait la colère de Merin contre les sbires des Ténèbres. À son réveil, Sered avait conscience de l'avenir. Sans un mot, les anges de Lumière le ramenèrent sur Aarklash.

Sered réapparut au temple, vêtu de haillons mais tenant entre ses mains l'Emblème de la félicité. Il fut recueilli par Aerth, venu au Temple du Sud pour s'assurer que la défaite de la commanderie ne mettait pas la croisade en péril. Le prélat perçut que Sered avait vécu une expérience mystique. Il arrangea donc une entrevue entre Sered et Proteüs, alors commandeur du Sud. Quelques mois plus tard, Proteüs devenait le grand maître de l'Ordre du Temple et nommait Sered à sa place : natif du désert, le fidèle était bien placé pour surveiller le Syharhalna. Malgré sa jeunesse, il était rompu à toutes les tactiques militaires. En outre, ses pouvoirs mystiques étaient exceptionnels – même pour un Akkylannien.

Au cours des années qui suivirent, Sered livra de nombreuses batailles contre les Syhars de Danakil, et plus particuliè-



rement contre Sasia Samaris, la Rose du Désert. Dès leur premier combat, les deux Incarnés se sentirent étrangement liés. Même lorsque l'un avait le dessus sur l'autre, il ne parvenait pas à donner le coup de grâce. Toutefois, ni l'un ni l'autre ne se l'avouèrent. La Rose du Désert, une fois, osa néanmoins envoyer un cadeau à Sered : un clone d'elle-même. Le templier ne pu se résoudre à accepter et confia la jeune femme à la loge de Hod.

Bien plus tard, alors qu'il se rendait au Temple de l'Est, Sered eut la vision d'une Akkylannie qui faisait le jeu des Ténèbres, tant elle était consumée par la colère et l'intolérance. Le matin suivant, il rencontrait Arkhos. Il comprit que le commandeur voulait renverser l'Inquisition et décida de devenir son complice. Le soir même, il rêva d'un phénix de feu qui s'élevait au-dessus d'Arcavia.

Il mit en œuvre le plan mis au point avec Arkhos, en se servant du conflit avec Danakil pour préparer ses troupes. Cela explique pourquoi il ne prit jamais autant de risques que ses prédécesseurs pour défaire Danakil : non seulement l'entreprise était particulièrement risquée, mais ce conflit lui permettait, tant qu'il perdurait, d'entraîner ses troupes loin des regards indiscrets.

Puis vint la danse du Scorpion, et les plus terribles batailles de Sered. Submergé par une marée de clones, le Temple du Sud tint tant qu'il put. À plusieurs reprises, le commandeur affronta la Rose du Désert. Il tenta maintes fois de briser le siège, mais en

vain. Les rares messagers qui parvenaient à tromper la vigilance des clones ne lui rapportaient que des nouvelles de défaites. Le moral des hommes était au plus bas. Mais jamais Sered ne perdit espoir. Lorsque Arkhos arriva du nord pour briser le siège, Sered ne fut même pas surpris : il avait déjà vu ce futur.

Après la fin de la danse du Scorpion, Sered fut convoqué par Proteüs. Il partit avec ses meilleurs hommes pour Arcavia. Là, il livra la Bataille des brasiers et se mesura au champion de l'Inquisition, Eschélius. Au feu destructeur de l'inquisiteur, Sered opposa la lumière de sa foi. À plusieurs reprises, il fit douter son adversaire, mais la loyauté d'Eschélius à l'Inquisition était trop forte : il ne recula qu'une fois pris à revers par les conscrits d'Aerth. Après la victoire, Sered se contenta de veiller à l'ordre public dans la ville. Il n'avait pas besoin d'assister aux événements qui se déroulaient dans la cathédrale, il savait déjà comment ils finiraient.

Après la Bataille des brasiers, Sered retourna protéger le Temple du Sud contre les Syhars. Ses rêves ne lui montraient plus une Akkylannie vouée aux Ténèbres. Il avait conscience que son pays avait tourné une page de son histoire. Il était cependant troublé de ne plus voir l'avenir de façon aussi certaine, comme si les récents événements contenaient trop de possibilités futures. Même sa mort ne lui semblait plus inéluctable.

Malgré ses doutes, Sered reste décidé à honorer son serment. Serviteur dévoué de la Lumière et du Griffon, il luttera jusqu'au bout contre les Ténèbres et les ennemis de son peuple. L'affaiblissement de ses pouvoirs de divination sonne comme un avertissement : le futur d'Aarklash est en train de se jouer. Conscient que le pire reste à venir, Sered redouble d'efforts pour faire de chaque bataille une victoire !

## STRATÉGIE

Sered est un Incarné aux multiples facettes : combattant au corps à corps, commandant et fidèle. Pour profiter au maximum de tous ces atouts, il faut bien l'entourer : son unité doit être nombreuse et puissante pour tenir la cadence infernale que lui inflige Sered. Sans compter que l'Incarné aura besoin d'un effectif important pour alimenter ses communions. Sered est un combattant puissant : il ne doit pas hésiter à aller au front et à abattre la puissance de Merin sur les unités ennemies. Il est même idéal pour chasser les mages ennemis, puisque l'un de ses artefacts le protège contre les effets mystiques.



## FORMATION D'UNE UNITÉ

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

## RECRUTEMENT DE L'INCARNÉ

**Sered :** 265 P.A.

**Résurrection/Duel :** 5 points d'Élixir.

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

**Stratégie :** Les tests d'Autorité de Sered sont résolus en lançant un dé supplémentaire. Le joueur retient le meilleur.

## ATTRIBUTS

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

Sered est un fidèle du culte de Merin maîtrisant les aspects de la création et de la destruction.

**Emblème de la félicité (1) :** Sered a conservé l'artefact offert par les anges de Lumière et l'on peut voir parfois leur silhouette flotter au-dessus du commandeur. Cet artefact lui confère la compétence « Insensible ». Lorsqu'une unité comprenant Sered est la cible d'un miracle, d'un sortilège, d'une communion ou d'un rituel, le joueur qui contrôle cet Incarné décide si elle est affectée ou pas.

**Pilier de sévérité (1) :** Sered a reçu le marteau de Zélios des mains d'Aerth, qui l'avait retrouvé près de Luonercus. Ainsi armé, il doit venger la mémoire de Zélios, l'inspirateur des travaux de Dirz. Sered peut relancer une fois de plus ses échecs sur les tests de Force au corps à corps.

**Sceau du Temple (1) :** Chaque commandeur templier dispose de son propre sceau, symbole de son autorité. Il l'utilise pour authentifier ses missives et ses ordres, notamment lorsqu'il faut lever une compagnie. Il lui permet de requérir l'aide d'un autre commandeur du Temple. Lorsque Sered dispose de cet artefact, sa compagnie peut comporter une unité dont le Rang ne correspond pas à l'ordre des bannières.

## EXPLOIT : ÉDIT DIVIN

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





## KYRUS

*« N'essaye pas de tuer le messenger... »*

### INCARNATION

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

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

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

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

Pourtant, le feu qui brûlait dans son âme ne s'était pas éteint : les braises couvaient toujours. Lors d'une bataille particulièrement violente dans le protectorat du Nord, le templier déchaina la colère qu'il retenait en lui depuis toutes ces années. Les Drones avaient enfoncé les positions du Temple, et l'unité de Kyrus était en difficulté. Pire, si elle cédait, les fortifications du Temple seraient envahies par une marée de cannibales. Le templier dut trouver en lui la force de

repousser les assaillants. Il laissa éclater sa colère, à tel point que sa furie guerrière éclipsa celle de ses frères d'armes. Il frappa les Drones si fort qu'il en brisa sa lame. Sans s'en soucier, il ramassa le fléau d'un Drone pour continuer à se battre. Il brisait les crânes de ses adversaires en hurlant. Il se sentait possédé par une transe mystique, une colère divine qu'il attribua à Merin. Il ne reconnaissait plus ses amis de ses ennemis et massacrait les uns comme les autres. Bientôt, il se battait au sommet d'une montagne de cadavres, le corps couvert de blessures. En répandant ainsi la mort, il s'incarna et investit de son pouvoir le fléau qu'il tenait. Terrifiés, les Drones survivants s'enfuirent. La satisfaction de Kyrus fut de courte durée : lorsqu'il se retourna vers les siens, il constata qu'il les effrayait tout autant. La honte fut telle que toutes ses forces le quittèrent, et Kyrus sombra dans l'inconscience.

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

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



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

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

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

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

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

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



## STRATÉGIE

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





## FORMATION D'UNE UNITÉ

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

## RECRUTEMENT DE L'INCARNÉ

**Kyrus** : 195 P.A.

**Résurrection/Duel** : 4 points d'Élixir.

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

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

## ATTRIBUTS

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

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

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

## EXPLOIT : AURA DU TOURMENT

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



# TEMPLE DE L'OUEST

**Quartier général :** Icquor.

**Maître :** Tarkhyn, commandeur templier.

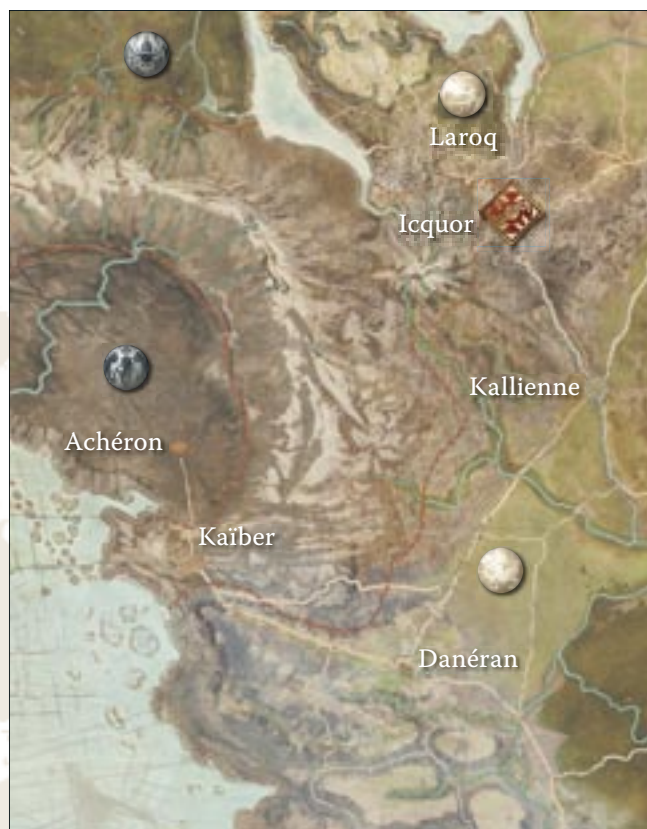
**Alliés de prédilection :** Le royaume d'Alahan, la république de Lanever et la république de Tir-Nâ-Bor.

Après la première bataille de Kaïber et l'avènement de Scaëlin dans la forêt d'Ashinân, l'Ordre du Temple a jugé nécessaire d'intensifier sa présence militaire en Alahan. Par sa position et ses bonnes relations avec le royaume d'Alahan, le Temple de l'Ouest a été choisi pour cette mission. Une nouvelle forteresse du Temple a été bâtie dans la ville d'Icquor, en accord avec les Barhans, et le commandeur du Temple de l'Ouest y a installé son quartier général. Cette position permet à l'Akkylannie de protéger Alahan et Lanever, tout en restant proche d'Ashinân et du Béhémoth, deux régions dangereuses pour la Lumière. À l'image des relations entre l'Akkylannie et Alahan, les rapports entre le baron local et le commandeur ont toujours été cordiaux, et l'entraide mutuelle. Le quartier général, un ancien hospice, offre l'asile à

tous ceux qui le demandent, quelles que soient leurs origines. Il comporte en outre une écurie d'étalons barhans, pour la plus grande joie des cavaliers affectés à l'Ouest !

Les templiers de l'Ouest ont bénéficié des enseignements mystiques des Barhans et sont devenus des magiciens émérites. Les connaissances du commandeur actuel, Tarkhyn, leur ont permis d'accéder aux secrets de la théurgie. Ce dernier est en outre un stratège accompli, capable d'appréhender une bataille dans son ensemble, même au cœur des combats. Hélas, Tarkhyn se laisse parfois emporter par ses réflexions stratégiques et son amour de la magie.

Un commandeur de l'Ouest dispose de deux armes pour remporter la bataille : la stratégie et la magie. Il élimine le plus rapidement possible les mystiques adverses pour obtenir la suprématie magique. Cela fait, il fait pleuvoir un déluge de mana sur ses adversaires, désormais sans défense. Il peut protéger ses unités de mystiques jusqu'au dénouement de la bataille pour un assaut final, ou les utiliser comme appâts pour attirer les unités ennemies dans des pièges mortels.



## JOUER LE TEMPLE DE L'OUEST

L'ordre des bannières du Temple de l'Ouest bénéficie des atouts et inconvénients ci-dessous.

**Atout Temple de l'Ouest :** Lors de la constitution de la compagnie, le joueur peut transformer ses combattants mystiques en magiciens. Ceux-ci ont 3 en Pouvoir. Ils peuvent lancer le sortilège « Feu de Merin ». Lorsque des combattants de l'unité résolvent un test de Force, le magicien peut dépenser 5 mana afin que les échecs soient relancés une fois de plus.

**Inconvénient Temple de l'Ouest :** Le Don du Griffon ne peut être utilisé que si la carte correspond à une unité comportant au moins un magicien.

### Ordre des bannières :

- Unité de cavalerie (🏹 / 🏹🏹 / 🏹🏹🏹) !
- Unité d'infanterie (🏹 / 🏹🏹)
- Unité d'infanterie (🏹🏹)
- Unité d'infanterie (🏹🏹🏹 / 🏹🏹🏹)
- Unité de machines de guerre ou de titan (🏹 / 🏹) (🏹)

! Unité prioritaire. Elle doit être choisie en premier.

# TARKHYN

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

## INCARNATION

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

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

Arrivé à l'âge adulte, Tarkhyn retourna en Akkylannie pour effectuer sa période de conscription. Après ses classes, le jeune homme fut affecté à la première croisade et se battit au côté des templiers.

Encore jeune, Tarkhyn fut impressionné par la vaillance et l'érudition de ces soldats. Il fut également séduit par la tradition ésotérique du Temple. Au terme de sa conscription, il décida de rejoindre l'Ordre.

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

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



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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

## STRATÉGIE

Aux formidables capacités de combattant communes à tous les commandeurs du Temple, Tarkhyn ajoute la possibilité d'incanter des rituels. À la fois guerrier et magicien, il doit tirer parti de ces deux atouts sans jamais se tromper. Il utilise en priorité ses rituels pour frapper l'ennemi à distance

ou modifier le cours de la bataille tout entière. Ce n'est que mis en danger par des adversaires trop proches qu'il engage la mêlée. En alternant ainsi le recours à la magie et aux armes, Tarkhyn ne cesse de surprendre son adversaire et, finalement, remporte la bataille !

## FORMATION D'UNE UNITÉ

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

## RECRUTEMENT DE L'INCARNÉ

**Tarkhyn** : 250 P.A.

**Résurrection/Duel** : 5 points d'Élixir.

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

**Stratégie** : Les tests d'Autorité de Tarkhyn sont résolus en lançant un dé supplémentaire. Le joueur retient le meilleur.

## ATTRIBUTS

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

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

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

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

## EXPLOIT : ÉDIT DIVIN

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



# MELKION

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

## INCARNATION

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

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



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

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

## STRATÉGIE

Melkion est un magicien hors pair qui a de bonnes capacités de combat grâce à son équipement. Ce serait pourtant un incroyable gâchis que de l'engluer dans d'interminables mêlées. Il est bien plus utile à l'écart des combats, là où il peut faire pleuvoir un déluge de Feu et de Lumière sur les ennemis du

Temple. Ses capacités de combattants ne doivent être mises à contribution que si l'ennemi s'approche trop. Une unité accueillant Melkion est donc idéalement placée à proximité de fusiliers. De là, Melkion peut recourir à ses rituels tout en assurant une relative protection aux fusiliers.

## FORMATION D'UNE UNITÉ

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

## RECRUTEMENT DE L'INCARNÉ

**Melkion** : 235 P.A.

**Résurrection/Duel** : 5 points d'Élixir.

**Focus** : Les tests de Pouvoir de Melkion ont lieu avec autant de dés supplémentaires que son Pouvoir. Ces dés s'ajoutent aux autres dés supplémentaires dont ce test peut bénéficier.

## ATTRIBUTS

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

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

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

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

## EXPLOIT : ÉDIT DIVIN

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



# TEMPLE DE L'EST

**Quartier général :** Bran-Ô-Kor.

**Maître :** Arkhos, commandeur templier.

**Alliés de prédilection :** Le royaume d'Alahan, la république de Tir-Nâ-Bor et la tribu de l'Arbre-Esprit.

La mission du Temple de l'Est consiste à protéger les pèlerins et le tombeau du prophète Arcavius, désormais localisé. Le protectorat de l'Est s'étend tout autour du tombeau, dans les canyons du Bran-Ô-Kor. Ce territoire accueille tant de pèlerins et de croyants que le commandeur Arkhos a du mal à assurer la sécurité de cette population avec le peu de troupes dont il dispose. Ce flot continu de fidèles permet cependant de recruter toujours plus de soldats pour reconstituer les rangs du Temple. Les templiers de l'Est doivent patrouiller les routes empruntées par les pèlerins, combattre les orques qui n'acceptent pas la présence akkylannienne et, bien sûr, éliminer les troupes du Scorpion.

Les templiers de l'Est sont conscients que leur mission est de la plus haute importance. Leur foi, exacerbée par la présence du tombeau d'Arcavius, en devient communicative. Les frères de l'Est sont si liés les uns aux autres qu'ils

préfèrent mourir plutôt que de laisser l'un d'entre eux aux mains de l'ennemi. Durement ébranlés par la danse du Scorpion et par la Bataille des brasiers, ils trouvent une nouvelle force dans le visage plus lumineux que prend aujourd'hui l'Akkylannie. Cet élan est contagieux : les orques restés dans la région n'hésitent pas à se joindre à eux lorsque le Bran-Ô-Kor est menacé. Les templiers apprécient leur aide, car les étroits canyons les empêchent souvent de recourir à la cavalerie ou aux machines de guerre. Les Nains, quant à eux, rechignent à porter secours au commandeur, car ils en veulent aux orques d'avoir refusé de les aider pendant la danse du Scorpion.

Un commandeur du Temple de l'Est sait que sa meilleure arme réside dans le cœur de ses hommes. Il déploie des chapelains dans le plus d'unités possible et utilise la divination pour toujours surprendre son adversaire. Pour l'élément de surprise, il peut faire appel à des orques, de préférence une unité disposant de compétences inaccessibles aux templiers. Pourtant, les stratégies du Temple de l'Est ne reposent pas que sur la ruse : lorsqu'il faut donner l'assaut, les templiers sont là !



## JOUER LE TEMPLE DE L'EST

L'ordre des bannières du Temple de l'Est bénéficie des atouts et inconvénients ci-dessous.

**Atout Temple de l'Est :** Lorsqu'elle est activée, une unité peut transférer des points de foi aux autres unités de la compagnie.

**Inconvénient Temple de l'Est :** Une unité dont l'un des membres est éliminé au cours d'un désengagement est éliminée.

### Ordre des bannières :

- Unité d'infanterie (☛) (☛) !
- Unité d'infanterie (☛) (☛ / ☛☛)
- Unité d'infanterie (☛) (☛☛ / ☛☛☛)
- Unité d'infanterie (☛) (☛☛☛ / ☛☛☛☛)
- Unité de cavalerie ou de titan (☛☛) (☛☛☛) / (☛☛☛☛)

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





# ARKHOS

« Foi sans vertu n'est que ruine de l'âme. »

## INCARNATION

Le commandeur Arkhos est un chef de guerre courageux et charismatique. Il est convaincu que sa foi en Merin lui permettra de sauver la Création et de mener les mortels à un nouvel âge d'or. Afin d'être digne de son dieu, il se veut irréprochable et vertueux. Il est aussi exigeant avec ses hommes qu'avec lui-même.

Arkhos n'a jamais connu ses parents ; il a été élevé dans un orphelinat religieux. Il fut adopté tout jeune par le commandeur Thurbard qui cherchait un fils spirituel. Thurbard le ramena avec lui au Temple du Nord et commença sa formation de templier. Arkhos suivit tous les cours en fils docile. Il appréciait la discipline et la rigueur morale qui régnaient dans l'enceinte du temple.

Studieux et courageux, Arkhos devint rapidement templier. Pour ne pas être tenté de profiter de l'influence de son père adoptif, il demanda à être affecté au Temple de l'Est. Là, il servit fidèlement l'Akkylannie en luttant contre les pirates des Crocs de Feu. Il retournait souvent voir son père adoptif et fit ainsi la connaissance de Mirà, également adoptée par Thurbard. Il refusait d'enseigner le maniement des armes à Mirà, mais il lui racontait ses batailles et ses aventures. Arkhos espérait ainsi doter la jeune fille d'un sens éthique infaillible.

Les principes d'Arkhos furent bientôt mis à l'épreuve. Lors d'une inspection au pénitencier des Crocs de Feu, Arkhos fut exaspéré par l'arrogance des inquisiteurs et écoeuré par les conditions de vie des prisonniers. Il n'eut pas le temps cependant d'exprimer son désaccord : des bateaux pirates approchaient du pénitencier et la révolte grondait chez les prisonniers. La bataille s'engagea bien mal pour les défenseurs de la prison ; les inquisiteurs commencèrent à massacrer tous les prisonniers, les insurgés comme les autres. Arkhos s'interposa. Il offrit l'amnistie à tous les prisonniers qui se joindraient à lui. Son discours était plein de ferveur et sa bonté rayonnait. Dans la cour du pénitencier, transporté par sa foi, Arkhos s'incarna. Fascinés par le charisme de ce nouveau héros, les prisonniers se rallièrent à lui sous le regard courroucé de l'Inquisition. Ainsi renforcés, les défenseurs du pénitencier repoussèrent les assaillants. Grâce à sa victoire, Arkhos échappa à tout jugement. Toutefois, il y a depuis ce jour une haine farouche entre lui et l'Inquisition.

Arkhos fut reçu par Proteüs et les deux templiers discutèrent longuement. Arkhos fit excellente impression auprès du grand maître en raison de sa droiture morale et de son mépris pour les méthodes de l'Inquisition. Lorsque le commandeur du Temple de l'Est se retira, Arkhos fut nommé à sa place.



Toujours en première ligne, prêt à prendre des coups pour ses hommes, toujours fidèle à ses promesses, Arkhos devint rapidement le commandeur le plus populaire d'Akkylannie. Il ne pouvait cependant pas trouver la paix tant que l'Inquisition terrorisait son pays.

Arkhos trouva le salut lorsque la seconde croisade fut déclarée. Proteüs lui expliqua que la découverte du tombeau d'Arcavius pouvait changer le visage spirituel, et donc politique, de l'Empire. Arkhos était le plus renommé des commandeurs ; derrière lui, les templiers se mobiliseraient et affronteraient *tous ceux* qui se dresseraient sur leur chemin. Arkhos comprit le message : le tombeau d'Arcavius pourrait permettre de faire tomber l'Inquisition. Il partit pour le Bran-Ô-Kor plein d'espoir et, effectivement, tout l'Ordre du Temple se mobilisa avec lui.

Arrivé au Bran-Ô-Kor, Arkhos affronta l'environnement hostile de ce pays, construisit une forteresse et se fit accepter par les orques. Plutôt que de convertir brutalement les tribus orques alentour, il chercha à les comprendre et à se faire accepter. Après tout, sans le savoir, les orques priaient peut-être le même dieu que lui. Il parvint ainsi à gagner le respect des Sarkai et d'Avangorok, qu'il avait autrefois combattu.

Les recherches du tombeau, en revanche, ne progressaient pas. Arkhos devait lutter contre l'Inquisition qui l'espionnait et l'entravait sans cesse. Sa haine s'intensifia. Il décida de préparer un coup d'état pour renverser l'Inquisition et rendre ses pouvoirs à l'empereur. À la même époque, il rencontra le commandeur Seread, avec qui il coopéra pour lutter contre les Syhars. Ce templier partageait les vues d'Arkhos. Tous deux s'entendirent pour préparer leur trahison.

Puis Mirà ressurgit dans la vie d'Arkhos. Elle avait volé Hauteclair et fuit la garde de Thurbard. Le commandeur tenta de convaincre sa « sœur » de se rendre, sans succès. Il ne pouvait cependant se résoudre à la livrer à l'Inquisition. Mirà ne lui laissa pas le temps de trouver une troisième solution : elle partit et s'enfonça seule dans ce pays hostile. Lorsque Arkhos la retrouva dans les canyons, à moitié morte, elle prétendit avoir trouvé le tombeau d'Arcavivus. Arkhos décida de la confier à Proteüs. Il resta sans nouvelles de sa « sœur », mais il faisait confiance au grand maître. Lorsque Saphon vint au Temple de l'Est et demanda qu'on lui livre Mirà, Arkhos collabora le moins qu'il pouvait. Il fut soulagé lorsque le héros de l'Inquisition repartit bredouille.

Quelques années plus tard, Arkhos et Seread étaient prêts. Mais le Scorpion entama sa danse. Chassé de son temple par l'avancée de Razheem, Arkhos dut trouver refuge auprès d'Avangorok. Il décida alors de se rendre à l'Antre de Chacal, où se déroulait une épreuve qui devait permettre aux orques de choisir leur grand chef. Il n'espérait pas gagner, mais il comptait prouver sa valeur aux orques. Grâce à l'aide de sa sœur, qui s'était entre-temps cachée sous le masque de Miséricorde, Arkhos parvint à conclure une alliance avec les orques. Il était fier de découvrir que l'héroïne célébrée par les templiers sous le nom de Miséricorde n'était autre que sa « petite » sœur. Aidé par les orques et sa sœur, Arkhos reprit son temple, rassembla ses troupes et pacifia son protectorat.

Arkhos avait à peine achevé cette tâche que Proteüs le convoqua à Arcavia : l'heure était venue de renverser l'Inquisition. Décidé à ramener l'Empire vers la Lumière, Arkhos se battit farouchement pendant la Bataille des brasiers. Il était heureux de servir ainsi son pays et de voir sa « sœur » devenir l'élue de Merin.

Arkhos est désormais fier d'être un Akkylannien et un templier. Défenseur de la foi de Merin et des vertus de la Lumière, il se bat avec ferveur, prêt à donner sa vie pour ses idéaux. Son courage et sa valeur inspirent ses frères templiers. Certains Akkylanniens lui reprochent son amitié avec les orques et lui refusent leur confiance. Il traite pourtant tout ses frères avec équité, convaincu que tous finiront par se rallier à la Lumière.

## STRATÉGIE

Arkhos est le commandeur rêvé pour une compagnie de l'Ordre du Temple. Puissant au corps à corps et doté de la compétence « Stratège », il semble le combattant idéal. Il reste cependant humain. Il ne pourra vaincre les adversaires les plus puissants que si sa compagnie dispose d'une bonne réserve d'Élixir. S'il doit combattre en première ligne, ce n'est pas à lui d'engager le gros des troupes. Il est préférable de le garder en soutien pour porter secours aux unités en difficulté et à ses frères templiers.

## FORMATION D'UNE UNITÉ

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

## RECRUTEMENT DE L'INCARNÉ

**Arkhos** : 230 P.A.

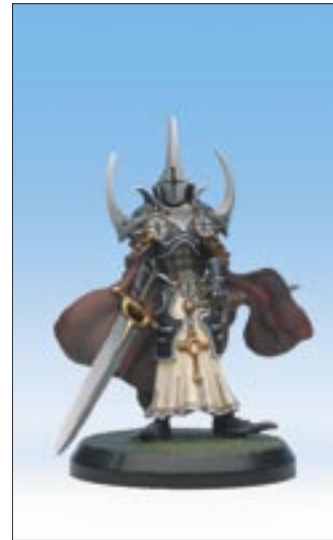
**Résurrection/Duel** : 5 points d'Élixir.

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

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

## ATTRIBUTS

Arkhos dispose de 1 point pour acheter ses artefacts.



### Sceau du Temple (1) :

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

Lorsque Arkhos dispose d'un sceau du Temple, sa compagnie peut comporter une unité dont le Rang ne correspond pas à l'ordre des bannières.

## EXPLOIT : MOMENT DE BRAVOURE

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

ARKHOS				
10	3	7	6	3
3	5	5	-	-
-	-	-	-	-





## MIRÀ

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

### INCARNATION

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

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

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

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

## STRATÉGIE



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



## FORMATION D'UNE UNITÉ

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

## RECRUTEMENT DE L'INCARNÉ

**Mirà : 245 P.A.**

**Résurrection/Duel : 5 points d'Élixir.**

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



## ATTRIBUTS

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

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

**Hauteclaire/Dessein divin (1) :** La résurrection de Mirà coûte 2 points d'Élixir.

**Hauteclaire/Feu de Merin (1) :** La lame de Hauteclaire est enflammée. Mirà bénéficie d'une relance supplémentaire sur les échecs de ses tests de Force au corps à corps.

**Hauteclaire/Justice de feu (2) :** Hauteclaire déclenche une vague de flammes magiques. Lors de son activation, une fois par tour, Mirà peut infliger un test de Force dont la valeur d'action est égale à sa Ferveur à tous les combattants au contact de son unité.

## EXPLOIT : ÉDIT DIVIN

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



# FUSILIER

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

– Ritournelle militaire.



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

## STRATÉGIE

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



## COMPOSITION D'UNE UNITÉ

**Catégorie :** Infanterie  
(Rang 1).

**Effectif :** 8 à 12.

**Équipement :** Fusil.

**Combattants spéciaux :**  
Aucun.

## COÛT D'UNE UNITÉ DE FUSILIERS

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

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



# LANCIER

« Tiens ta lance bien droite, soldat, et le seul moyen pour ton ennemi de se rapprocher, ce sera de s'empaler dessus... »

– Conseil de Thurbard à un lancier.

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

## STRATÉGIE

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

## COMPOSITION D'UNE UNITÉ

**Catégorie :** Infanterie (Rang 1).

**Effectif :** 8 à 15.

**Équipement :** Armure lourde, lance, pavois.

**Combattants spéciaux :** Aumônier, musicien et porte-étendard.

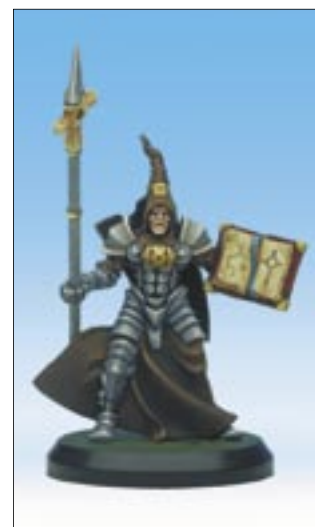
**Lance :** Un combattant doté d'une lance peut attaquer les adversaires à son contact ou situés à moins de 3 cm.

### COÛT D'UNE UNITÉ DE LANCERS

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

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

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



## COMBATTANTS SPÉCIAUX

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

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

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



# CHASSEUR DE DÉMONS

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

– Un templier anonyme.



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

Le nouvel empereur et le nouveau pape ont décidé que le Temple et l'Inquisition devaient désormais collaborer. En outre, le Temple a besoin d'unités d'éclaireurs pour prévoir les mouvements ennemis et frapper

derrière la ligne de front. Les chasseurs de démons sont donc déployés au sein des compagnies du Temple. Malheureusement, les vieilles rancœurs ont la vie dure, et la collaboration n'est pas toujours facile...

## STRATÉGIE

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

## COMPOSITION D'UNE UNITÉ

**Catégorie :** Infanterie (Rang 2).

**Effectif :** 6.

**Équipement :** Épée et pistolet.

**Combattants spéciaux :** Aucun.

### COÛT D'UNE UNITÉ DE CHASSEURS DE DÉMONS

Composition	Effectif standard (1)
Standard	300

(1) : 6 chasseurs de démons.



## COMPÉTENCES

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



# TEMPLIER

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

– Sévérien à de jeunes frères.



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

## STRATÉGIE

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

## COMPOSITION D'UNE UNITÉ

**Catégorie :** Infanterie (Rang 2).

**Effectif :** 6 à 9.

**Équipement :** Armure lourde, épée, pavois.

**Combattants spéciaux :** Chapelain, musicien et porte-étendard.



## COMPÉTENCES

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

## COMBATTANTS SPÉCIAUX

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

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

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

TEMPLAR				
10	5	7	3	
	1	5	5	
	-	-	-	

## COÛT D'UNE UNITÉ DE TEMPLIERS

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

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

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



# EXÉCUTEUR

✧ EXECUTIONNER ✧

« Je ne suis qu'un fidèle serviteur de Merin. »

– Un exécuteur juste avant d'officier.

Les exécuteurs sont des moines qui mènent une double vie : érudits le jour, assassins la nuit. Ce corps d'armée, créé au commencement de l'Empire, est le dernier recours de la diplomatie akkylannienne. Tous les exécuteurs sont des orphelins, entraînés depuis leur enfance par des érudits et des criminels réformés proches de l'empereur. Chaque dignitaire de l'Empire est accompagné par l'un d'entre eux. Et lorsque le besoin s'en fait sentir, ils rejoignent les templiers pour livrer bataille !

## STRATÉGIE

Comme leur nom l'indique, les exécuteurs sont là pour éliminer les combattants les plus gênants chez l'adversaire. Leurs cibles prioritaires sont, dans l'ordre décroissant : le Commandeur, les Incarnés, les mystiques adverses. Bien que particulièrement mortels, les exécuteurs ne peuvent cependant pas triompher de grandes unités. Il faut donc choisir soigneusement le moment de leur activation pour éviter de les mettre en mauvaise posture.

## COMPOSITION D'UNE UNITÉ

**Catégorie :** Infanterie (Rang 3).

**Effectif :** 4.

**Équipement :** Armure légère, deux armes à une main.

**Combattants spéciaux :** Aucun.

EXECUTIONNER				
	10	5	4	5
	2	7	5	
	-	-	-	

### COÛT D'UNE UNITÉ D'EXÉCUTEURS

Composition	Effectif standard (1)
Standard	325

(1) : 4 exécuteurs.

## COMPÉTENCES



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

**Assassin :** Les résultats +, et sont interprétés comme des + lors des tests de Force au corps à corps des assassins.

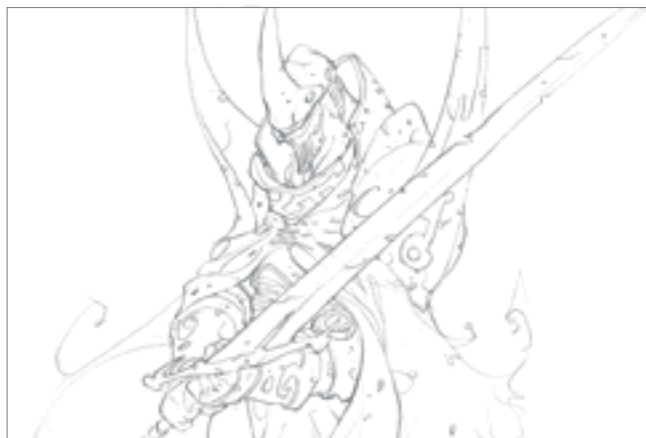




# GARDE PRÉTORIEN

« Par le feu et par le fer. »

– Devise de la garde prétorienne.

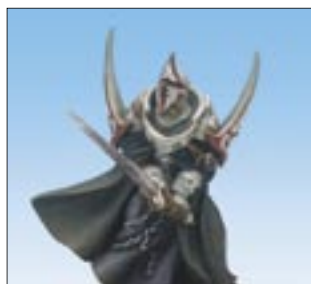


Les gardes prétoriens sont les plus grands guerriers d'Akky-lannie, sélectionnés parmi tous les corps d'armée. Peu nombreux, ils sont affectés à la protection des dignitaires de l'Empire, qu'il s'agisse de fonctionnaires, de prêtres ou de commandeurs du Temple. Surentraînés, dévoués corps et âme à Merin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

## STRATÉGIE

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

## COMPOSITION D'UNE UNITÉ



**Catégorie :** Infanterie (Rang 3).

**Effectif :** 4 à 7.

**Équipement :** Armure lourde, épée à deux mains.

**Combattants spéciaux :** Exorciste, musicien et porte-étendard.

## COMPÉTENCES

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

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

## COMBATTANTS SPÉCIAUX

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

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

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



## COÛT D'UNE UNITÉ DE TEMPLIERS

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

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

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



# CAVALIERS DE LA RÉDEMPTION

« Chargez ! »

Les cavaliers de la rédemption forment la cavalerie lourde de l'Ordre du Temple. Ces templiers experts en équitation sont triés sur le volet. Armés et protégés par le meilleur métal des forges akkylanniennes, ils portent le châtiment à la vitesse d'un cheval au galop. Lorsqu'ils chargent, le sol tremble et l'on pourrait croire que Merin lui-même les accompagne !

## STRATÉGIE

De nombreux généraux akkylanniens emploient ces cavaliers d'élite en première ligne, après la première salve des fusiliers, pour briser le moral de l'ennemi ; rien ne semble les arrêter, tant leurs armures sont solides. D'autres les gardent en réserve pour porter un coup décisif au moment propice. Les cavaliers de la rédemption sont à l'image de la justice de Merin : glorieux et impitoyables !



## COMPOSITION D'UNE UNITÉ

**Catégorie :** Cavalerie lourde (Rang 2).

**Effectif :** 3 à 6.

**Équipement :** Armure lourde, épée, lance de cavalerie, pa-vois.

**Combattants spéciaux :** Musicien et porte-étendard.

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



## COMPÉTENCES

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

## COMBATTANTS SPÉCIAUX

**Musicien :** L'unité du musicien, si elle est en formation compacte, peut utiliser la tactique « Piétinement ! ». Lorsqu'elle se déplace, l'unité peut ignorer une unité ennemie dont l'effectif est inférieur ou égal au sien.

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

## COÛT D'UNE UNITÉ DE CAVALIERS DE LA RÉDEMPTION

Composition	Effectif standard (1)	Effectif maximum (2)	Combattant supplémentaire
Standard	525	1050	+ 175
1 combattant spécial	550	1075	+ 175
2 combattants spéciaux	575	1100	+ 175

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

(2) : 6 cavaliers de la rédemption dont : 0 à 1 porte-étendard et 0 à 1 musicien.

# CANNON

*Ce canon est comme une femme : soignez-le, et vous vivrez heureux. Délaissez-le, et vous souffrirez mille morts... »*

– Un officier artilleur anonyme.

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

## STRATÉGIE

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

### RÈGLES SPÉCIALES

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



## COMPOSITION D'UNE UNITÉ

**Catégorie** : Machine de guerre.

**Effectif** : 4.

**Équipement standard** : Armure moyenne, canon, pistolet.

**Combattants spéciaux** : Aucun.

## COMPÉTENCES

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

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

### COÛT D'UNE UNITÉ DE CANONS

Composition	Effectif standard (1)
Standard	350

(1) : 1 canon + 3 servants



# GRIFFON

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

– Le Codex de Merin.

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

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

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

## STRATÉGIE

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

## COMPOSITION D'UNE UNITÉ

**Catégorie :** Titan.

**Effectif :** 1.

**Équipement :** Aucun.

**Combattants spéciaux :** Aucun.

## COMPÉTENCES

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

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



## CAPACITÉS TITANESQUES

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

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

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

GRIFFON			
	15	5	10
	4	7	10
	-	-	-

## COÛT D'UNE UNITÉ DE GRIFFONS

Composition	Effectif standard (1)
Standard	550

(1) : 1 griffon.

TROISIÈME PARTIE  
**ANNEXES**

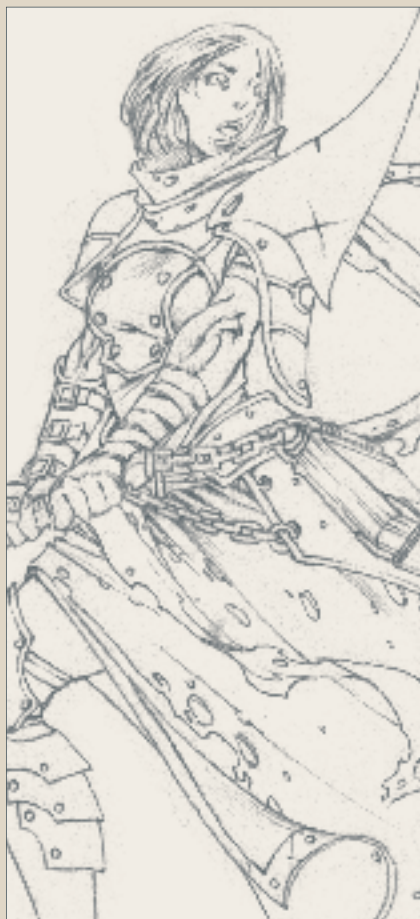




# CARNETS DE VOYAGE

58

ANNEXES



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

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

## ARTEFACTS

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

– Devise des chapelains du Temple.

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

La valeur de chaque artefact est indiquée entre parenthèses.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



## GRIMOIRE

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

– Melkion.



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

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

## BOULE DE FEU

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

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

## BRÛLURE DE L'ACIER

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

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



## COLONNE DE FEU

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

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

## CONSCIENCE STRATÉGIQUE

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

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

## FEU PURIFICATEUR

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

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

## LUMIÈRE DIVINE

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

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

## MÉTÉORES

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

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

## MUR DE FLAMMES

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

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



## PROTECTION DIVINE

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

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

## VOLONTÉ DE MERIN

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

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



## LITANIES

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

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



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

## BÉNÉDICTION DE MERIN

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

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

## BRAS VENGEUR DE MERIN

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

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



## BRÛLURE DES INFIDÈLES

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

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

## COMMANDEMENT DIVIN

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

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

## COURROUX DIVIN

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

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



## ÉGIDE DE MERIN



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

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



## HOSPICE DIVIN

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

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

## MESSAGER DIVIN

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

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

## SENTENCE DU CONDAMNÉ

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

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

## VENGEANCE DU TEMPLE

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

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



# CADWALLON



Poussés par leur ferveur, les templiers ont voyagé partout sur Aarklash. Leurs pas en ont mené certains à la Cité franche. La plupart des exilés du Griffon qui résident à Cadwallon servent auprès de l'ambassade ou de Fort Griffon. Les autres sont des brebis égarées qui tentent d'échapper à l'Inquisition ou qui cherchent simplement à oublier Merin, ce dieu tellement strict...

## FRANC-LIGUEUR

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

### LE GRIFFON DE LUMIÈRE

Le Griffon de Lumière rassemble les humains et les nains modelés par la tradition militaire et ésotérique de l'Ordre du Temple. Le personnage est né ou a vécu parmi des pèlerins ou des templiers avant de s'exiler à Cadwallon.

### SIGNES PARTICULIERS

Les signes particuliers présentés ici sont étroitement liés la culture du Griffon de Lumière. Ils sont réservés aux personnages de cette culture. Ils peuvent être acquis lors de la création ou par le biais de l'expérience.

#### Don du Griffon (passif)

Le personnage a été formé aux rigueurs de la discipline militaire du Temple. Le joueur peut mettre un dé de côté pendant la phase de déclaration, lorsqu'il doit les répartir entre RA et RR. Au terme de cette phase, il place ce dé dans la réserve de son choix.

Don du Griffon ne peut être choisi que lors de la création de personnage, par les personnages humains de la culture du Griffon de Lumière. **Il est toujours un don.**

#### Artisan impérial (Passif)

Le personnage a appris son métier dans une forge akkylannienne. Il bénéficie d'un dé bonus pour ses tests d'Assembler/ADR lorsqu'il tente de construire une des inventions suivantes :

- Armure de conscrit, de templier ou de garde prétorien ;
- Épée, lance, lance de cavalerie, masse d'armes ;
- Fusil ou fusil du Griffon ;
- Pistolet ou pistolet du Griffon.

**Obligation :** La main-d'œuvre employée doit être akkylannienne.

GRIFFON DE LUMIÈRE	
HARgne	+ 1
ADResse	-
ELEgance	-
OPPortunisme	-
SUBtilité	-
DIScipline	+ 1
Talents culturels	Commander/DIS Survivre/OPP Trancher/HAR
Savoir	Culte (Merin)
Signe particulier	Don du Griffon
Contact culturel	CY, GR, LI, NA

### Lettré (Passif)

Grâce à l'imprimerie, le personnage a eu accès à de nombreux ouvrages, ce qui lui a permis d'appréhender divers sujets. Il est considéré comme ayant au moins un niveau dans tous les savoirs suivants :

- Administration (toutes) ;
- Art (tous) ;
- Culture (toutes) ;
- Histoire (toutes).

**Obligation :** Le personnage doit avoir accès à une bibliothèque pour se rafraîchir la mémoire.

### Pèlerin (Passif)

Au gré des pèlerinages ou des expéditions militaires, le personnage a voyagé presque partout sur Aarklash. Il est considéré comme ayant au moins un niveau dans tous les savoirs suivants :

- Contrée (toutes) ;
- Culte (tous) ;
- Culture (toutes) ;
- Langue (toutes).

**Obligation :** Le personnage doit avoir en sa possession un objet lié au savoir qu'il utilise, probablement un souvenir de son voyage.

### MÉTIERS

Les métiers présentés ici sont représentatifs de la culture du Griffon de Lumière. Ils sont réservés aux personnages issus de cette culture. Ils peuvent être acquis lors de la création ou par le biais de l'expérience.

Certains métiers peuvent être utilisés pour mettre en scène des professions ou des troupes typiques du Griffon de Lumière :

- Le soldat (cf. *Manuel des joueurs*, p.145) permet de créer un garde prétorien ;
- Le tireur (cf. *Manuel des joueurs*, p.145) est idéal pour créer un fusilier ;
- Le missionnaire (cf. *Manuel des joueurs*, p.151) peut également être un pèlerin voyageant à travers Aarklash.

## Messenger du Temple (exploration)

Pour assurer une coordination efficace et une bonne circulation des informations, le Temple a besoin de messagers rapides et sûrs. Ces aventuriers sont aussi de redoutables combattants et ils n'ont pas leur pareil pour traverser les frontières sans heurt.

**Rang 1 :** Analyser/DIS, Survivre/OPP, Trancher/HAR, un savoir au choix.

**Rang 2 :** Chevaucher/ELE, Guetter/DIS, Embobiner/OPP.

**Rang 3 :** Identifier/SUB, Parer/ELE.

**Rang 4 :** Se cacher/OPP, Feindre/ADR, un savoir au choix.

**Rang 5 :** Mémorisation. Le personnage est capable de mémoriser un message d'une page. Hormis le destinataire, personne ne peut le forcer à le révéler, sauf par des moyens mystiques.

**Rang 6 :** Accoutrer/ELE, un savoir au choix.

**Équipement :** Armure de templier, besace, épée, rations (x 5), vêtements usés, 25 ducats et (3) bouclier.

## Exécuteur (confrontation)

Assassins redoutés, les exécuteurs ont donné naissance à de nombreuses légendes. Tous ne sont pas cependant des machines à tuer. L'éducation qui leur est dispensée leur donne suffisamment de libre arbitre pour désertir. Ces francs-ligueurs figurent parmi les plus formidables défenseurs de Cadwallon.

**Rang 1 :** Intimider/HAR, Se cacher/OPP, Trancher/HAR, un savoir au choix.

**Rang 2 :** Esquiver/OPP, Grimper/ADR, Guetter/DIS.

**Rang 3 :** Empoisonner/OPP, Voltiger/ADR.

**Rang 4 :** Feindre/ADR, Traquer/OPP, un savoir au choix.

**Rang 5 :** Exécution. En dépensant un dé sa RA, le personnage ignore les protections d'un adversaire surpris.

**Rang 6 :** Accoutrer/ELE, Dissimuler/OPP.

**Équipement :** Armure de cuir renforcée de qualité supérieure, épée (x 2), masque, vêtements usés, 25 ducats et (3) arme de tueur (x 5).



## Templier (confrontation)

Les templiers sont le bras armé du Temple. Voyageurs, guerriers et hommes de foi, la flamme de la ferveur brûle en eux. Mais cette flamme s'éteint parfois ; ces templiers ratés n'ont alors d'autre choix que de désertir, honteux. D'autres rejoignent Cadwallon, à la poursuite d'une quête qu'ils sont les seuls à comprendre. Même ceux qui se sont détournés de Merin ne peuvent renier leur entraînement et leur façon d'être.

**Rang 1 :** Charger/HAR, Endurer/HAR, Trancher/HAR, Faction (Temple).

**Rang 2 :** Forcer/HAR, Intimider/HAR, Survivre/OPP.

**Rang 3 :** Commander/DIS, Culte (Merin).

**Rang 4 :** Chevaucher/ELE, Parer/ELE, un savoir au choix.

**Rang 5 :** Tortue. Le personnage peut bénéficier des effets d'une réaction de confrontation d'un allié adjacent, et vice versa.

**Rang 6 :** Argumenter/SUB, Stratégie.

**Équipement :** Armure de templier, besace, épée, rations (x 5), vêtements usés, 25 ducats et (3) codex de Merin (voir Équipement plus bas).

## Diplomate (Interaction)

Le Temple n'envoie pas que des guerriers au-delà des frontières d'Akkylannie : de nombreux lettrés portent la parole de Merin partout sur le continent. Passés maîtres dans l'art de la négociation et du compromis, ces diplomates se libèrent parfois du carcan de l'état akkylannien et rejoignent alors la Cité franche.

**Rang 1 :** Analyser/DIS, Embobiner/OPP, Identifier/SUB, un savoir au choix.

**Rang 2 :** Argumenter/SUB, Confondre/DIS, Feindre/ADR.

**Rang 3 :** Crypter/SUB, un savoir au choix.

**Rang 4 :** Fouiller/DIS, Négocier/SUB, un savoir au choix.

**Rang 5 :** Immunité. À la place d'une réaction, le joueur peut annuler une action dont son personnage est la cible. Il doit pour cela dépenser autant de dés de sa RR que son adversaire en a dépensé pour cette action.

**Rang 6 :** Dissimuler/OPP, un savoir au choix.

**Équipement :** Atours (x 2), bourse, nécessaire de calligraphie, 100 ducats et (3) sauf-conduit (voir Équipement plus bas).






## INCANTATION

Les sortilèges qui suivent appartiennent à la voie de la théurgie. En principe, ils ne sont enseignés qu'à des Akkylanniens. Mais à Cadwallon, il est toujours possible de trouver un professeur contre des ducats sonnants et trébuchants.

### BRÛLURE DE L'ACIER

**Coût :** 2 

**Difficulté :** 5


**Cible :** Objet.

**Portée :** 8 cases.

**Durée :** 2 rounds.

Lorsqu'une attaque est effectuée avec l'objet ciblé, la Protection du personnage attaqué est réduite de (1 + paris).

### LUMIÈRE DIVINE

**Coût :** 10 

**Difficulté :** 9


**Cible :** 3 cases.

**Portée :** 0

**Durée :** 5 rounds.

Le joueur choisit quels personnages sont affectés dans l'aire d'effet. Ceux qui bénéficient du sortilège sont insensibles à la peur et sont ralliés s'ils étaient déjà effrayés.

### PROTECTION DIVINE

**Coût :** 5 

**Difficulté :** 7

**Cible :** 3 cases.

**Portée :** 10 cases.

**Durée :** 5 rounds.

L'armure des personnages situés dans l'aire d'effet devient sacrée. Sur chaque jet de Blessures infligé au porteur d'une armure sacrée, le meilleur dé est écarté avant de déterminer le résultat final.

## DIVINATION

Les miracles qui suivent appartiennent aux litanies de Merin. Ils font partie de ceux qui fonctionnent à Cadwallon (cf. *Manuel des joueurs*, p. 306). Ils sont appelés par ces templiers qui ont fui le Temple mais qui n'ont pas oublié Merin !

### BRAS VENGEUR DE MERIN

**Ferveur :** 3

**Difficulté :** 5 (A)

**Cible :** Personnage.

**Portée :** 0

**Durée :** 2 rounds.

Une arme de la cible devient sacrée. Sur chaque jet de Blessures infligé avec une arme sacrée, le plus mauvais dé est ajouté avant de déterminer le résultat final.

### COMMANDEMENT DIVIN

**Ferveur :** 7

**Difficulté :** 9 (A)

**Cible :** 3 cases.

**Portée :** 0

**Durée :** 5 rounds.

Le joueur choisit quels personnages sont affectés dans l'aire d'effet. Lors de la phase de déclaration, les personnages affectés répartissent leurs dés au moment de leur choix. Si plusieurs personnages affectés veulent répartir leurs dés au même moment, ils sont départagés selon les règles habituelles.

## SENTENCE DU CONDAMNÉ

**Ferveur :** 3

**Difficulté :** 5 (A)

**Cible :** Personnage.

**Portée :** 0

**Durée :** 2 rounds.

Lorsqu'il effectue un tir, le personnage affecté ignore les paris obligatoires et les modificateurs positifs à la DEFense de la cible.

## ÉQUIPEMENT

**Codex de Merin :** Ce codex a été béni par un prêtre de Merin. Il confère à chaque tour un point de FT supplémentaire aux fidèles de Merin sur le plateau de jeu.

**Encensoir de bataille :** La DEFense du porteur d'un encensoir de bataille est augmentée de 1.

**Sauf-conduit :** Ce document, nominatif, atteste que son porteur est un citoyen de l'empire d'Akkylannie. Il permet d'obtenir l'aide des autorités impériales, notamment l'asile de l'ambassade. Il n'est délivré qu'à ceux pouvant faire la preuve de leur citoyenneté. Il est possible de s'en procurer un faux pour 250 ducats. Les Akkylanniens punissent de mort l'usage d'un faux sauf-conduit.

ARTICLE	ORIGINE	LÉGALITÉ	DISPONIBILITÉ	MASSE	PRIX
Bâton de pèlerin	GR	Oui	2	2 kg	2 D
Besace (5 kg)	GR	Oui	4	-	1 D
Cache-poussière	GR	Oui	6	2 kg	10 D
Chaussures de marche	GR	Oui	3	1 kg	5 D
Codex de Merin	GR	Oui	10	1 kg	50 D
Encensoir de bataille	GR	Oui	6	1 kg	25 D
Sauf-conduit	GR	Spécial	10	-	Spécial

ARTICLE	PRO	MOD	TAI	ORIGINE	LÉGALITÉ	DISPONIBILITÉ	MASSE	PRIX
Armure de conscrit	6	-2	3	GR	Non	10	20 kg	250 D
Armure de garde prétorien	7	-1	3	GR	Non	10	20 kg	500 D
Armure de templier	6	-1	3	GR	Non	10	20 kg	200 D

ARTICLE	PUI	FRÉ	PORTÉE	REC	TAI	DISS	ORIGINE	LÉGALITÉ	DISPONIBILITÉ	MASSE	PRIX
Fusil du Griffon	6	1	10/20/30	3	3	-2	GR	Non	8	2 kg	100 D
Pistolet du Griffon	6	1	4/6/8	3	2	0	GR	Oui	8	5 kg	50 D