

# L'AMBASSADE D'AKKYLANNIE À CADWALLON

## IRAEM, AMBASSADEUR D'AKKYLANNIE

« Vous croyez sans doute que je ne peux rien faire, mais songez que je représente un empire entier, alors que votre univers se résume à une cité. »

### INCARNATION

Après des années passées à arpenter les frontières de l'Empire au service de l'Inquisition, le magistrat Iraem démasqua les fondateurs d'une secte hérétique du culte de Merin qui avait gangrénié toute une région. Cette secte, appelée la Foi Rayonnante, prônait une vision extrémiste où la seule autorité possible était celle de Merin, et tous ceux qui acceptaient d'incarner cette autorité devaient s'immoler par le feu après quelques mois pour purifier l'essence du dieu. Cette hérésie remettait en cause la légitimité de toute la hiérarchie de l'Empire. Iraem organisa, dans la plus grande discrétion, une surveillance de la secte. Puis il lança une expédition éclair pour éradiquer le culte. La répression fut brutale et les dissidents furent tous exécutés. En récompense de son efficacité, Iraem fut nommé ambassadeur de l'Empire à Cadwallon. Il sert depuis la grandeur du Griffon par tous les moyens : que ce soit dans le faste mondain ou dans l'obscurité des ruelles, les agents d'Iraem exécutent ses plans d'une efficacité redoutable.

Protégé par son statut diplomatique, Iraem mine subtilement les efforts de Cadwallon. Pour lui, cette ville entière devrait disparaître, mais, avant que cela n'arrive, l'Empire doit profiter autant que possible de la situation. Iraem est assez fin pour ne jamais s'impliquer directement dans les situations compromettantes : il ne cherche pas de gloire inutile et préfère largement inciter d'autres puissants pour que leurs plans servent les siens. L'ambassadeur est donc appelé à jouer un rôle significatif dans le Rag'narok, mais il restera néanmoins un homme de l'ombre, à l'abri de ses salons et de son ambassade.

Depuis quelques mois, cependant, cette bonne résolution est battue en brèche par une situation inattendue qui ne laisse pas Iraem en paix et le contraint à s'impliquer personnellement dans les combats : à l'occasion d'un complot particulièrement alambiqué, il est parvenu à retourner plusieurs agents cadwès infiltrés dans son entourage, et à les enrôler dans son réseau. Le tout a été réalisé avec tant de doigté que l'affaire s'est entièrement déroulée à l'insu des employeurs de ces agents. Iraem peut désormais manipuler la milice et employer ses troupes en toute discrétion. Lorsqu'il a compris toute l'étendue de sa réussite, Iraem a été envahi par la Conscience de sa redoutable efficacité et s'est incarné. Depuis, il a été vu dans plusieurs affrontements, parfois du côté des Cadwès, plus souvent à la tête de compagnie akkylannienne.

**Divinités principales :** Merin

**Fief :** Ogrokh (Cadwallon)

**Commandeur :** Ambassadeur Iraem.

**Alliés de prédilection :** Griffon, Immobilis, Lion, Sanglier.

### JOUER L'AMBASSADE D'AKKYLANNIE

L'ambassade d'Akkylannie est une faction n'appartenant à aucun peuple. Elle recrute ses combattants et choisit ses attributs parmi ceux de l'Immobilis et du Griffon.

Le joueur peut choisir n'importe quel ordre des bannières du Griffon ou de l'Immobilis pour constituer sa compagnie, mais il ne peut en utiliser qu'un seul à la fois. L'ordre des bannières de l'ambassade d'Akkylannie bénéficie des atouts et inconvénients ci-dessous.

**Atout de l'ambassade d'Akkylannie :** La compagnie bénéficie du soutien de ses deux patries. Elle dispose de deux Dons d'armée, celui du Griffon et de l'Immobilis.

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

**Don de l'Immobilis :** Les combattants dotés de ce Don peuvent, une fois par tour, relancer les échecs sur un de leurs tests.

**Inconvénient de l'ambassade d'Akkylannie :** Servir deux maîtres en même temps est un exercice difficile. La compagnie doit comprendre autant d'unités du Griffon que d'unités de l'Immobilis. Iraem est le commandeur s'il fait partie de la compagnie, quelle que soit l'Autorité des autres Incarnés.

#### Ordre des bannières :

- Unité d'infanterie (👤) (☀️) !
- Unité d'infanterie (👤) (☀️/☀️/☀️)
- Unité d'infanterie ou de machines de guerre (👤/👤) (☀️/☀️/☀️)
- Unité d'infanterie ou de cavalerie (👤/👤) (☀️/☀️/☀️)
- Unité de créatures ou de machines de guerre (👤/👤) (☀️/☀️/☀️/☀️/☀️/☀️)

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



## STRATÉGIE

Iraem est un commandeur de grand talent doublé d'un combattant redoutable. Non content d'être un stratège remarquable, il possède aussi l'excellent matériel de guerre propre aux armées du Griffon : une armure très solide et un marteau de guerre capable d'abattre n'importe quel adversaire, même retranché derrière les meilleures protections. En tant qu'ambassadeur, il peut également faire appel à des unités de l'Immobilis pour renforcer sa propre compagnie. Il dispose notamment d'un porteur d'armes, à la manière cadwëe, qui renforce ses capacités de combat.

## FORMATION D'UNE UNITÉ

Iraem peut intégrer n'importe quelle unité de l'ambassade d'Akkylannie, du Griffon ou de l'Immobilis. 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

**Iraem :** 200 PA

**Résurrection/Duel :** 4 points d'Elixir

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

**Porteur d'armes :** Iraem est accompagné d'un porteur d'armes. Celui-ci lui procure un dé de combat en plus au corps à corps.

Un porteur d'armes reste toujours à 3 cm ou moins de son employeur et en formation. Il est éliminé dès qu'il entre en contact avec un ennemi ou qu'il subit un test de Force.

Les porteurs d'armes sont des artefacts (Valeur 1) et des combattants. Ils ne comptent pas dans l'effectif de l'unité.

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

## Attributs

Iraem dispose de 2 points pour acheter ses artefacts. Il peut librement employer ceux du Griffon et de l'Immobilis.

**Tête de dragon (1) :** Iraem peut faire appel à son propre porteur d'armes, baptisé « Tête de dragon ». Le dé de combat accordé par Tête de dragon peut être employé soit sur un test d'Attaque au corps à corps, soit sur un test de Force.

## EXPLOIT : EDIT DIVIN

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



IRAEM					
	10	3	7	5	3
	2	5	7		
	-	-	-		