

L'ÂGE DU RAG'NAROK
CONFRONTATION®



LAHINARS

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

Nicolas Raoult

GRAPHISTES

Mathieu Harlaut

ILLUSTRATEURS

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

SCULPTEURS

Yannick Fusier, Sébastien Labro,
Stéphane NGuyen Van Gioi,
Elfried Perochon, Stéphane
Simon et Rafal Zelazo.

**PEINTRE DE FIGURINES
ET DÉCORS**

Vincent Fontaine

PHOTOGRAPHE

Jean-Baptiste Guiton

MERCI À

Carl Hotchkiss pour sa relecture.



SOMMAIRE

INTRODUCTION	2
PARTIE I : UNIVERS	3
Les baronnies lahnars	4
La couronne d'Alahan	12
PARTIE II : LES LAHNARS	19
Lever une armée	20
Agonn	22
La Chimère	24
La baronnie de Doriman	26
La baronnie d'Icquor	31
La baronnie de Kallienne	36
La baronnie de Manilia	41
Archers 	48
Gardes 	49
Valkyries 	50
Joueurs d'épée 	51
Paladins 	52
Faucheurs 	53
Gardes royaux 	54
Chevaliers 	56
Baliste 	58
PARTIE III : ANNEXES	59
Carnets de voyage	60
Cadwallon	63

Feuille de la compagnie des Lahnars 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 © 1996-2008 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 : Août 2008
ISBN : 978-2-915556-91-9

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

« À cœur vaillant, rien d'impossible. »

Le royaume d'Alahan est le défenseur de la vertu et de la Lumière. Ses chevaliers se battent chaque jour avec courage contre les Méandres des Ténèbres et ceux qui voudraient asservir les habitants d'Aarklash. Ils ont choisi l'emblème du Lion en souvenir de leur allié divin, la Chimère, et pour les qualités que représentent cet animal légendaire : la force, le courage et la noblesse.

Le royaume d'Alahan est divisé en huit baronnies rassemblées sous l'autorité d'un roi de sang divin, descendant du fils de la Chimère, Alcyd le Paladin. Son territoire est le plus vaste de toutes les nations d'Aarklash et regorge de ressources naturelles. Les gens du commun y travaillent d'arrache-pied sous la protection bienveillante des nobles. Féodal, le royaume d'Alahan est une monarchie éclairée placée sous le signe de la justice : la première loi du royaume, chronologiquement et par son importance, est celle qui assure à chaque habitant du royaume de pouvoir gravir l'échelle sociale par ses faits d'armes.

Vous trouverez dans cet ouvrage tous les éléments nécessaires pour jouer une armée du Lion d'or : les Lahnar.

Univers expose comment les Lahnar 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, sans oublier les machines de guerre.

Armées du Rag'narok s'attarde sur les factions lahnares, leurs forces, leurs faiblesses et leurs meneurs. Cette section décrit également les Incarnés lahnares : 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 Lion : nouveaux signes particuliers, nouveaux profils culturels, nouveaux métiers, etc. pour le jeu de rôle tactique *Cadwallon*.



Le royaume d'Alahan est réputé pour la bravoure de ses soldats, sa cavalerie invincible et l'inépuisable pouvoir de ses mages. Héros au cœur pur, ses paladins assènent de terribles coups de leurs armes sacrées. Ils sont aidés par de puissants Incarnés dont les exploits sont autant de légendes. Chaque bataille menée par le Lion est une preuve vibrante qu'à cœur vaillant, rien d'impossible !

LES BARONNIES LAHNARES

Capital : Kallienne

Dirigeant : Le Roi Gorgyn

Totem : Lion

Alliance ou alignement : Les Voies de la Lumière

Factions : La baronnie de Doriman, la baronnie de Manilia, la baronnie d'Icquor et la baronnie de Kallienne

Ennemis jurés : Les limbes d'Achéron, les rats de No-Dan-Kar et la toile d'Ashinân

LES ORIGINES

Pays d'origine : Alahan (royaume d')

Langue : Barhan

LES COMPAGNIES

Don du Lion : Les échecs obtenus sur les tests de Courage des combattants dotés de ce Don sont relancés une fois de plus. Le cas échéant, le joueur peut attendre de savoir si le test est réussi ou pas avant de dépenser de l'Elixir.

Élément primaire des magiciens : Lumière

Culte des fidèles : Arin et tous les dieux de Parangon



PREMIÈRE PARTIE
UNIVERS



LES BARONNIES LAHNARS



Le royaume d'Alahan est la plus vaste nation d'Aarklash. Bien que tous les Barhans défendent les valeurs fondamentales de leur patrie – honneur, courtoisie, loyauté au suzerain, défense de la Lumière et de ses enseignements – chaque baronnie le fait selon ses propres méthodes. Il en résulte un contraste curieux qui met à mal bien des *a priori* sur le royaume de la vertu.

Le Roi Gorgyn règne sur les baronnies, déléguant à ses vassaux de nombreux aspects de la vie publique. Dans les faits, les barons gardent la haute main sur l'administration des terres ; ils gèrent leurs domaines au quotidien, adoucent les chevaliers, distribuent des fiefs à leurs propres vassaux et assurent la protection de la population. Bien entendu, les grandes figures de la cour prétendent qu'il n'en est rien. Toutefois, si l'on demande à un serf ou à un homme libre qui est son suzerain, il désigne toujours son baron. Les nobles dont le baron est le lige répondent qu'ils doivent en premier lieu allégeance au roi mais, en toute honnêteté et loin des oreilles de la cour royale, ils reconnaissent que leur premier devoir est de prêter main-forte à leur baron.

C'est en cela que réside la difficulté de régner en Alahan : l'honneur requiert de respecter les serments d'allégeance à un souverain lointain sans pour autant négliger ses devoirs envers le lige direct ou sa responsabilité envers ses vassaux.

A cela il faut ajouter les valeurs dont la noblesse lahnare est la dépositaire. Défendre la Lumière ne va pas sans poser des dilemmes moraux. Ainsi, lorsque l'on rend la justice, faut-il privilégier la courtoisie et la miséricorde ou l'équité et l'impartialité ? L'honneur demande de répondre aux insultes mais

la courtoisie réclame de faire preuve de mansuétude : que doit faire un chevalier insulté par son lige, notamment s'il n'est pas certain que son suzerain s'en soit aperçu ?

Les cultes barhans reflètent cette réalité pleine de paradoxes. Ils rassemblent peu de déités, ont des attributions souvent contradictoires et mêlent des adorateurs d'origines diverses. Le cas d'Arin est sans doute le plus parlant : dieu de la Lumière par excellence, son culte rassemble aussi bien des spécialistes de la guerre que des érudits, y compris d'origine ylliare. Le regard des uns, toujours en quête d'un ennemi, d'une femme ou d'une chopine de bière, ne devrait jamais croiser celui, tourné vers les étoiles, de philosophes versés dans la divination. Pourtant, tous se mêlent dans l'adoration d'Arin.

CHRONOLOGIE

200	Les Lahnars et les Ylliaars s'installent dans le sud d'Aarklash.
360	Début de la guerre contre les Atrocités.
419	Défaite des Atrocités. Fondation du royaume d'Alahan.
675	Trahison d'Achéron. Première bataille de Kaïber.
978	Début du règne du roi actuel, Gorgyn.
999	Bataille de Tycho.
1 001	Deuxième bataille de Kaïber.
1 006	Bataille de Kallienne.



LE ROYAUME D'ALAHAN

Totem : **Lion.**

Pays : **Alahan.**

Peuple : **Les Barhans.**

Nation : **Le royaume d'Alahan.**

Langue : **Barhan.**

Capitale : **Kallienne.**

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

Alliés : **Dragon, Griffon, Sanglier, Sphinx.**

Culte : **Arin et les dieux de Parangon.**

Élément primaire des magiciens : **Lumière.**

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z

La capacité d'associer les opinions les plus diverses et de les faire cohabiter pour la plus grande gloire de la Lumière et de la vertu est la force du royaume d'Alahan. Loin de l'alliance de circonstance, les baronnies héritières des tribus lahnars défendent une valeur primordiale : la courtoisie au service d'un idéal supérieur. Ainsi les Lahnars sont-ils à la fois courtois et impitoyables, chevaleresques sans naïveté.

CE QUE M'A DIT MON PÈRE

Qui sommes-nous ?

Nous sommes les enfants des tribus du Soleil, les Lahnars. Nous défendons la vertu et la justice car elles sont la lumière de toute civilisation.

Quelles sont nos qualités ?

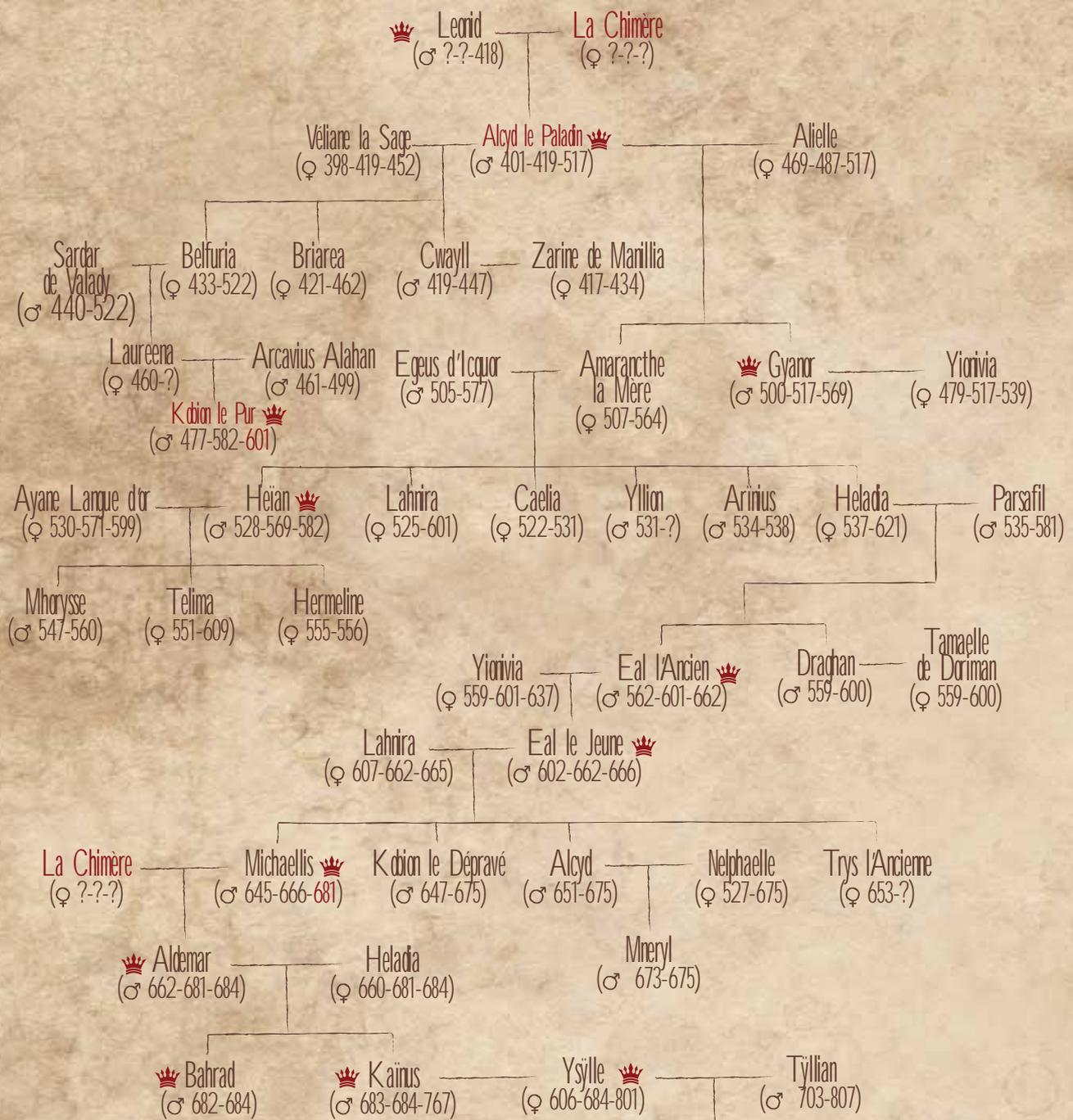
*Nous nous battons sous les feux des soleils. Nous ne recu-
lons jamais devant l'adversité ou la difficulté.*

*Nous vivons dans l'honneur. Lahn, avec ses trois feux cé-
lestes, est la source d'une lumière incorruptible qui permet
la vie et repousse les ténèbres.*

*Nous sommes des parangons de vertu : nous défendons
les faibles et œuvrons pour le bien de tous les hommes. No-
tre armée, la meilleure d'Aarklash, se bat au nom de la
Lumière et de la vertu.*

Qu'est ce qui est important dans la vie ?

*Il est important de toujours respecter et défendre l'hon-
neur. Il fait de nous des seigneurs parmi les hommes et
inspire l'héroïsme à tous les serviteurs des Voies de la Lu-
mière.*



Vous qui pouvez connaître la vérité de la longue lignée des rois d'Alahan, sachez ce qui suit !

Nous avons établi pour tous les descendants du Roi Leonid leur genre, date de naissance, date de couronnement royal s'il y en eut et date de mort. Seuls ceux dont le nom est suivi d'une couronne furent rois de notre bonne terre d'Alahan.

Cette lignée connut moult champions de vertu pour qui la mort restait un destin inéluctable. Ceux-là ont vu leur nom inscrit d'écarlate. Peu d'entre eux connurent la tombe : si leur date de mort est écarlate elle aussi, elle restait qu'abandonnée et discrète retraite.



Il faut protéger les faibles et se montrer généreux avec les démunis. L'amour et la joie élèvent l'esprit de l'homme ; la misère et la pauvreté sont le terreau de la corruption.

Notre devoir est de pourfendre les Ténèbres. Elles sont contraires à nos principes et leurs serviteurs répandent une nuit sans lune et sans vie.

Qu'est ce qui nous rend meilleurs ?

Faire preuve de vertu apporte la Lumière dans la Création. La vertu s'exprime de bien des manières : bienveillance pour nous, équité pour nos alliés cynwälls et justice pour les Akkylaniens sont ses trois visages. Trois visages pour les trois yeux ignés de Lahn dans le ciel.

Qu'est ce qui est bien ?

Nous nous montrons dignes de nos pères lorsque nos actes parlent en faveur de nos idéaux. Un Barhan qui vainc pour l'honneur ou apporte la Lumière mérite nos louanges.

Il est bien de respecter les lois. Lorsqu'elles sont inspirées par les nécessités qu'impose de vivre au grand jour, elles servent le bien de tous et donc la Création.

Qu'est ce qui est mal ?

Nobles de sang et de cœur, nous prenons garde à ne jamais abuser de notre pouvoir. Nous ne vaudrions pas mieux que les monstres que nous combattons.

Contrairement à nos frères ylliards, nous n'acceptons pas que le mensonge et la dissimulation soient tolérés.

D'où vient la Création ?

Nos mages et nos fidèles ont la réponse : au commencement étaient la Lumière et les Ténèbres, d'où vinrent les dieux. Ces derniers modelèrent la Création à partir du mana, l'énergie des Éléments.

La Création a besoin de tout pour être ce qu'elle est. Toute forme de vie subit l'influence des Éléments et exige le jour et la nuit pour s'épanouir. Nous régnons sur de vastes terres car notre peuple incarne désormais cet équilibre.

D'où venons-nous ?

Alahan a été fondé par le clan des Alahaars, eux-mêmes issus de la fusion des Lahnars et des Ylliaars. Ces deux clans keltois étaient venus de par-delà les mers. Ils furent ennemis bien des fois avant de comprendre que la vie a besoin du jour et de la nuit. Nous respectons et honorons cet enseignement. Nous savons que le jour permet de chasser les menaces qui rôdent la nuit.

Pourquoi mourons-nous ?

Les Ténèbres cherchent à étouffer la vie car la vie est Lumière. La mort est l'une de leurs armes pour empêcher la Vertu de se hisser au rang de héros de la Lumière.

Que nous arrive-t-il après la mort ?

Les vertueux se rendent à Parangon, le royaume des dieux, et y vivent pour l'éternité dans la lumière d'un beau jour éternel. Les autres retournent sur Aarklash pour y vivre une autre vie.

Quel est le sens de la vie ?

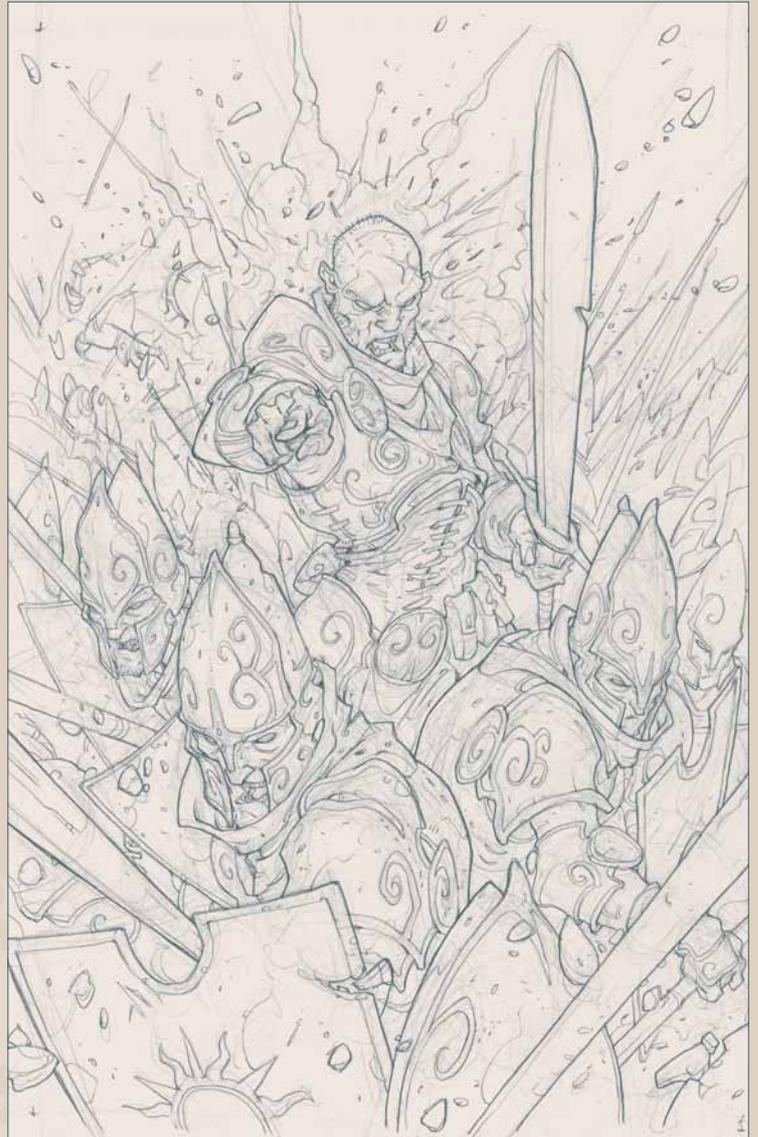
Le sens de la vie est de suivre la Lumière, de toujours s'élever pour atteindre la pureté.

Pourquoi pouvons-nous utiliser l'incantation ?

La nature des Éléments est en chacun de nous. Les mages œuvrent pour la Lumière et ont donc des facilités pour maîtriser le Principe de Clarté. La personnalité de chacun détermine les autres Éléments qu'il peut maîtriser.

Pourquoi pouvons-nous utiliser la divination ?

Les dieux de la Lumière savent bien que nous sommes leurs champions sur Aarklash. Ils nous accordent leurs faveurs et nous remportons les batailles en leur nom.



Quels sont nos textes saints ?

Le Livre de Parangon relate la naissance des dieux, les premières heures de la Création et les batailles que mène le panthéon de vertu contre celui du vice. L'histoire et les attributs de chacun de nos dieux y sont décrits. Nous avouons sans peine que notre livre le plus saint est aussi un merveilleux ouvrage d'histoires dont les mythes ont fait rêver de nombreuses générations à travers les âges.

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

La Lumière ? La Lumière est la force du bien et de l'évolution. Elle n'abandonne jamais les êtres de bonne volonté, le jour comme la nuit. Le jour, elle nous protège du mal et des mauvaises intentions.

Le Destin ? Le Destin règne sur les Éléments primordiaux. C'est la force déterminante mais passive que les dieux ont dirigé pour accomplir leur volonté. Les Chemins du Destin doivent devenir nos alliés avant de sombrer aux mains de nos ennemis car ils sont l'union de peuplades dévouées les uns au jour et à Lahn, les autres à la nuit et à Yllia.

Les Ténèbres ? Les Ténèbres, autre principe fondateur de la Création, tentent d'étouffer toute lumière depuis les premiers temps de la Création. Les Yllians nous apprennent comment les côtoyer sans y céder.

Les quatre Éléments ? Les Éléments primordiaux sont les matériaux qui sont à la base de tout. Les mages peuvent emprunter leur puissance pour atteindre leurs objectifs.

Les dieux ? Les dieux sont nés de la Lumière et des Ténèbres. Les dieux de la Lumière sont solidaires comme les feux célestes. C'est pour cela qu'ils remportent toujours la victoire sur ceux des Ténèbres.

Les seigneurs élémentaires ? Aarklash n'est pas le seul Royaume. Les autres possèdent leurs propres maîtres dans les Royaumes élémentaires. Nous tentons de nous allier avec eux car leur puissance sera cruciale dans la bataille finale.

Les Dragons ? Ce n'est pas un hasard si le dragon orne tant de blasons. Sa puissance n'a d'égale que sa noblesse.

Les Atrocités ? Les Atrocités régnaient avant nous sur nos terres et ont été nos premiers adversaires. Elles sont désormais de retour ; nous devons lutter pour la sauvegarde d'Aarklash.

Les Immortels ? Les Immortels sont les envoyés des dieux. Respectez leur sagesse s'ils viennent en paix et n'ayez crainte de les renvoyer dans l'au-delà s'ils se montrent hostiles. Un Barhan ne craint aucun ennemi, même si celui-ci est immortel.

Les Royaumes élémentaires ? Les mages sont de fins diplomates et marchent en hôtes de marque dans de nombreux Royaumes élémentaires. Ils y trouvent des alliés et du mana.

Les Royaumes inachevés ? Les lois des Royaumes inachevés sont écrites par ceux qui y posent le pied. Nous y portons la Lumière dès que nous le pouvons. Leurs accès doivent être scellés à tout jamais s'ils tombent aux mains des Ténèbres.

Qu'est ce que le Rag'narok ?

La Chimère nous avait prévenus que les Atrocités reviendraient. Elles sont désormais parmi nous et menacent de détruire la Création. Le temps est venu pour nous de fourbir nos armes et de réveiller la Lumière de nos cœurs. L'avenir d'Aarklash et des mortels repose entre nos mains, nous devons être à la hauteur.

GÉOGRAPHIE

Le vaste royaume d'Alahan est divisé en neuf les baronnies de taille variable. Si l'on excepte Laverne, qui a été ravagée au-delà de toute réhabilitation, chacune d'entre elles est gouvernée par un baron nommé par le roi et porte le nom de son chef-lieu. Certains barons ont hérité des domaines des premiers pairs du roi Alcyd. D'autres ont été nommés en vertu de hauts-faits d'armes. Quoi qu'il en soit, ces huit baronnies sont les héritières soit des Lahners, soit des Yllians. Le royaume, quant à lui, est gouverné par le Roi Gorgyn, assisté de la reine Trys la Divine, dirigeante de l'ordre de la Chimère.

Le rôle d'un baron est d'administrer le domaine qui lui a été confié. Devant l'ampleur de la tâche, beaucoup ont choisi de déléguer une partie de leurs responsabilités à des individus de confiance. À l'exception de la baronnie de Kallienne, tous ces représentants du pouvoir sont librement désignés par le baron, même si cela entraîne parfois de douloureux débats sur des excès de favoritisme ou la compétence des délégués. Chacune des baronnies est elle-même divisée en provinces placées sous l'autorité d'un banneret, un chevalier suffisamment puissant pour pouvoir « lever une bannière ». Chaque province se divise encore en communes appartenant aux chevaliers ou aux nobles les plus modestes. Le royaume d'Alahan est donc géré par la noblesse.

Les terres barhanes réunissent les territoires les plus fertiles d'Arklash : les vastes plaines de Kallienne offrent des récoltes abondantes et les forêts de Doriman ou d'Icquor regorgent de gibier. En outre, le climat y est clément, bien que la pointe sud





du pays soit soumise à des hivers rigoureux.

La **baronnie de Doriman** est l'un des plus vastes baronnies d'Alahan. Ceux qui l'ont visitée se souviennent surtout de ses plaines balayées par le vent glacial en provenance de la mer d'Éphren, de sa terre écorchée par le froid et de la force fraternelle de ses habitants. Son chef-lieu est un vaste comptoir commercial, une place forte militaire et le plus grand chantier naval d'Aarklash. Malgré un climat impitoyable, de nombreux navires y acheminent leurs marchandises et repartent les cales pleines de denrées rares. La faune de Doriman est très riche et les pêcheurs courageux n'hésitent pas à affronter les baleines dans les eaux glacées de l'Éphren. La chasse au fauve, principalement le loup, le lynx et l'ours, est prise pour ses vertus sportives. Les bêtes affamées n'hésitent pas à franchir les enclos pour s'attaquer au bétail.

La **baronnie d'Icquor** est la deuxième ville du royaume en termes de population et de superficie. Ses terres font face à la vaste forêt d'Allyvie, domaine des elfes cynwälls. Elle est recouverte d'une forêt clairsemée et giboyeuse où il fait bon chasser. Cette apparence paisible a souvent coûté la vie aux voyageurs imprudents : l'ombre des grands arbres est la cachette de tribus de gobelins, de bandits de grand chemin, de meutes de loups et d'Achéroniens. En outre, Icquor est depuis longtemps le refuge du dragon Netzach Maloth, désormais baron de ces terres, et de ses descendants. Ceux-ci profitent de la proximité de l'Allyvie, du climat tempéré et de l'abondance de nourriture. Les frontières avec la République de Lanever sont ouvertes des deux côtés et quelques villages barhans ont fleuri de l'autre côté de la frontière. Administrativement, ils sont pourtant sous l'autorité du baron d'Icquor.

La **baronnie de Kallienne** est la capitale du royaume. Le roi Gorgyn y habite. Néanmoins, l'administration de la baronnie et de la cité incombe à Kelgar, le baron de Kallienne. Kallienne se trouve au centre des autres baronnies, sur une vaste plaine verdoyante où la Lumière est reine. De nombreux villages nichent sur de larges collines ou dans les campagnes, souvent à côté d'une source généreuse et de vergers regorgeant de fruits. Bien peu d'endroits sur Aarklash peuvent se vanter d'offrir une telle clémence à ceux qui y habitent. Pourtant, si la vie dans les campagnes est des plus douces, l'effervescence de la cité-capitale de Kallienne n'a rien à envier à celle de Cadwallon.

La **baronnie de Laverne** était un domaine de plaines ravyonnées et caillouteuses où se situent les avants-postes du royaume. Cette baronnie était incontestablement la patrie de tous les rôdeurs, poseurs de pièges et autres éclaireurs d'Ala-



han. Son relief particulier, la générosité du climat et la richesse de ses villages en faisait un terrain d'entraînement sans pareil aux arts de la dissimulation et du subterfuge. Le Rag'narok a cependant défiguré Laverne : la destruction d'une forteresse volante vouée aux Ténèbres a provoqué une catastrophe sans précédent. La baronnie est aujourd'hui une terre dévastée et un interminable champ de bataille.

Les paysages de la **baronnie de Manilia** engendrent un tel ravissement que la baronnie a la réputation de capturer l'âme de ceux qui le visitent : un nombre incalculable de voyageurs et de pèlerins ont succombé aux charmes de Manilia et s'y sont définitivement installés. Est-ce dû à la fertilité de ses terres, à la générosité du climat ou à la beauté de toutes les princesses de sang et de cœur qui y résident ? Son chef-lieu est situé sur un vaste plateau qui surplombe les terres d'Akkylannie, faisant de la baronnie la terre d'accueil de nombreux expatriés de l'Empire. Un carnaval, célèbre dans tout le royaume, s'y déroule tous

LA COURONNE D'ALAHAN



LE SOLEIL A RENDEZ-VOUS AVEC LA LUNE

Alors que le peuple de Kel était arrivé depuis peu sur Aarklash, l'un de ses clans s'enfonça profondément dans le continent en quête de terres libres. Le clan des Lahmars se dirigea vers le Sud, atteignant bientôt des terres riches régulièrement assaillies par des créatures des Ténèbres. Les Lahmars relevèrent le défi. Ils se battirent avec courage, tirant leurs forces d'Arin, le dieu solaire de leur panthéon.

Il était écrit cependant qu'ils ne devaient pas se battre seuls : une prophétie révélait à un autre clan, les Ylliers, qu'un terrible danger dormait au Sud. La religion dressait entre ces clans des barrières qui rendaient difficiles une alliance. Les Ylliers vénéraient la lune, Yllia – ou selon les traditions Selene – davantage que le soleil. La méfiance se transforma en disputes, les disputes en escarmouches, et les escarmouches en batailles. Lors de la bataille de l'éclipse, la lune et le soleil s'affrontèrent, pour le plus grand malheur des mortels. Affaiblis, les deux clans ne pouvaient plus contenir les assauts des Ténèbres. Au Sud, les Ténèbres grandissaient.

Ce fut le temps des Atrocités, des créatures de Ténèbres capables de prendre forme physique ou de posséder le corps des mortels. La plus puissante d'entre elles était si dangereuse que même son nom pouvait tuer, aussi l'Histoire n'a-t-elle retenu que son symbole ésotérique : XXI.

Soutenues par des légions de monstres, les Atrocités menaçaient de balayer les Lahmars et les Ylliers. Face à ce désastre, les deux clans tentèrent de s'allier avant que tous ne succombent face à la marée de Ténèbres.

Les hommes choisirent comme lieu de rassemblement la plaine de Kahlen, au bord d'un des affluents de l'Alundh. Alors que le camp se construisait lentement, dans une atmosphère de désespoir et de méfiance, la Chimère apparut sous la forme d'une jeune femme à l'incroyable beauté, qui surgissait du soleil couchant.

Chacune de ses paroles était comme un rayon de Lahn qui réchauffait les corps et les âmes des guerriers ; chacun de ses gestes était comme le rayon rassurant de la lune, qui guidait les combattants épuisés vers un refuge.

Lorsque la Chimère expliqua que la lune et le soleil cohabitaient parfois dans le même ciel, les Ylliers reconnurent en elle une magicienne à la sagesse incomparable. Lorsqu'elle ajouta que les astres solaires et lunaires s'étaient équitablement partagés le jour et la nuit, elle convainquit les Lahmars qu'ils avaient affaire à l'avatar de leur déesse lunaire. Par ses conseils avisés et par son aura vertueuse, la Chimère forma ainsi autour d'elle l'alliance des deux cultures hétérothéiste.

Au cours de ces jours puis de ces nuits de négociation et d'enseignement, de nombreuses merveilles advinrent. La culture barbare naquit à cette époque.

Lorsque les Ylliers apprirent aux Lahmars leurs connaissances astrologiques, ces derniers reçurent froidement ce précieux cadeau car seule la nuit était propice à cet exercice.



La Chimère montra alors aux Hommes comment polir des gemmes de Lumière pour en faire des lentilles chimériques qui permettent de discerner les étoiles dans le ciel illuminé par Lahn, Ley et Lith.

En retour, les Lahnars apprirent l'agriculture aux Yllians et leur dévoilèrent le premier calendrier, indispensable pour connaître le temps de semer ou de récolter. Les adorateurs de la lune considérèrent avec dédain ce cadeau qui demandait de mesurer la course des soleils. La Chimère leur montra alors comment ils pouvaient ainsi compter précisément le nombre de lunes écoulées et l'influence que les soleils pouvaient avoir sur leurs prédictions.

Le cours de la guerre changea brutalement. Unis, les Lahnars et les Yllians volèrent de victoires en victoires. La plus décisive fut **la bataille du Lion** pendant laquelle le chef de guerre lahnar, Leonid, vainquit une Atrocité, Zekudim le Décharné. C'était la première fois qu'une telle chose arrivait. Ce puissant présage décida les deux clans à s'unir définitivement. Ainsi naquirent les Alahaars, dont le nom désignait désormais le plus vaste et le plus puissant royaume d'Aarklash : le royaume d'Alahan, future terre des descendants des peuples du soleil et de la lune.

Les Atrocités furent vaincues les unes après les autres. Les Alahaars, poussant toujours plus au sud, conquièrent des étendues gigantesques et découvrirent des peuples qui survivaient péniblement, enclavés par les terres que dominaient les Atrocités. Ce fut des années de victoires et d'espoir pour les Alahaars. Leonid profita de cette période favorable pour fonder le royaume d'Alahan. Il fit construire sa capitale, Kallienne, sur la prairie qui avait vu l'alliance de son clan avec celui des Yllians. Enfin, il s'unit à la Chimère.

Le prince Alcyd partit à l'aventure dès qu'il fut en âge de porter une épée. Son périple et les multiples péripéties qui l'émaillent ont donné naissance à *La Chanson d'Alcyd*, l'une des épopées héroïques les plus connues du royaume. À son retour, il trouva la forteresse de son père assiégée.

CHRONOLOGIE

Année	Événement
360	Première bataille de l'éclipse
~ 370	Rassemblement à la plaine de Kahlen. Apparition de la Chimère
398	Bataille du Lion
~ 400	Fondation du royaume alahaar
418	Bataille du châtiment ; mort de Leonid ; son fils Alcyd devient roi et premier paladin
419	Le Roi Alcyd épouse Veliane lorsqu'elle lui remet l'étendard du Lion, Oriazur ; seconde bataille du col de l'éclipse
517	Le Roi Alcyd disparaît ; son fils Gyanor est couronné
571	Révélation d'Arcavius
572	Rencontre entre le Roi Heïan et le prophète Arcavius
675	Trahison de la baronnie d'Achéron ; première bataille de Kaïber
683	Première guerre misérable
684	Le Roi Aldemar est assassiné avec la Reine Heladia et son fils ainé, Bahrad ; seconde guerre misérable ; le fils cadet du roi, Kaïnus, est couronné ; mariage du roi Kaïnus avec Ysÿlle ; régence de la Reine Ysÿlle
767	Mort du Roi Kaïnus ; la Reine Ysÿlle prend Tÿllian pour consort
801	Mort de la Reine Ysÿlle ; son fils Irwyn est couronné ; agitation dans les baronnies ; Irwyn disparaît et devient le Roi invisible
909	Révolte de la Sombre Muse
911	Bataille de Manillia ; retour d'Irwyn, le Roi invisible, sur le trône
999	Briareus est libéré
1000	Bataille des Cœurs perdus
1001	Seconde bataille de Kaïber ; quatre des huit barons abandonnent leur titre
1002	Bataille de Tenseth
1004	Les orques traversent le royaume d'Alahan ; bataille de Camarane
1005	Destruction de la baronnie de Laverne. La flotte est chassée de la mer d'Éphren
1006	Ouverture des portes de l'enfer. Bataille de Kallienne. Les pirates de la mer d'Éphren sont écrasés lors d'une tentative de débarquement

LA BATAILLE DU LION

An 398, sur les rives du fleuve Migol (future baronnie d'Icquor)

Leonid mène ses guerriers au combat. La Chimère ne veut pas laisser la victoire s'échapper et fait la démonstration de ses pouvoirs surnaturels. Elle appelle à elle tous les fauves qui peuplent la région, puis canalise leur férocité pour se métamorphoser en un lion fabuleux. Les Lahnars et les Yllians sont galvanisés par cette transformation. La Chimère fond sur les légions obscures, invoquant une magie puissante et jusqu'alors inconnue : celle de la Lumière. Profitant de ce retournement de situation, Leonid affronte Zekudim et, au terme d'un duel légendaire, bannit l'Atrocité.

Alcyd, conscient de ne rien pouvoir faire pour sauver les siens, laissa XXI repartir. Cette preuve de sagesse transforma le jeune roi et fit de lui le premier paladin. Il parcourut ensuite son pays pour rassembler une armée et trouver une épouse digne de son rang. Sa tenue d'or et d'azur, devenue célèbre lors de ses aventures, devint le symbole de la royauté en danger. Elle lui permit de rencontrer sa femme : Véliane, une magicienne ylliare de grande sagesse, lui offrit au nom de son clan un étendard qui en reprenait ces couleurs. Alcyd, lorsqu'il reçut ce cadeau, proposa d'ajouter l'argent à cette bannière pour honorer les Yllians tombés au combat au côté de son père.



Véliane lui montra alors un symbole lunaire qui prouvait qu'elle parlait au nom des siens et lui demanda de n'en rien faire car, dans un avenir lointain, les Ylliers auraient besoin de vivre cachés au sein des Lahmars. Alcyd le lui accorda à condition que Véliane accepte de l'épouser ; ainsi en fut-il et quelques mois plus tard, la couronne pouvait s'enorgueillir d'un fils pour perpétuer la lignée, un prince qui unissait encore un peu plus les Lahmars et les Ylliers.

L'avenir de son sang étant assuré, Alcyd regroupa ses forces avant de défier la dernière Atrocité dans le col de l'éclipse. Lors de la seconde bataille de l'éclipse, Alcyd le Paladin abattit XXI et offrit la paix à son peuple.

PAX LUMINA

Après la victoire sur les Atrocités, les Alahaars achevèrent de conquérir le Sud de l'Avagddu. Alcyd le Paladin se révéla digne de sa charge. Il organisa les fiefs, délimita les baronnies, nomma ses plus vaillants commandeurs à leur tête. Le royaume d'Alahan acquit ses frontières définitives dans la paix.

Les clans nomades se firent fermiers dans les plaines fertiles généreusement arrosées par les innombrables cours d'eau, petits ou grands, qui les irriguent. La chevalerie fut instaurée. Les premières mines de métaux furent découvertes. Les coutumes des multiples clans que la guerre contre les Atrocités avaient soudés se mêlèrent en une seule tradition. Le culte de Parangon, dominé par Arin, s'enrichit ainsi de multiples divinités toujours accueillies avec bienveillance tant qu'elles défendaient la Vertu et la Lumière.

En un siècle, les Alahaars érigèrent une société féodale riche et puissante, fondées sur le courage, l'honneur et les vertus chevaleresques. Les Ylliers s'intégrèrent dans le royaume, prospérant en toute discrétion afin d'éviter les heurts avec les Lahmars. Bientôt, le souvenir des deux clans s'amenuisa. L'union se fit plus profonde, au point que le terme « Alahaar » tomba dans l'oubli au profit de « barhan », ce qui signifie dans la langue d'Alahan « habitants des baronnies ».

Pour autant les Barhans n'oublièrent leurs frères d'Avagddu. Lorsque le Minotaure eut maille à partir avec le clan du Fiel, proche du Cerf, le roi Gyanor, fils d'Alcyd, décida de soutenir les Sessairs face à l'ignominie de ses adversaires. La guerre du fiel fut le premier conflit auquel participa officiellement le royaume d'Alahan.

Rien ne semblait plus menacer la prospérité d'Alahan quand, pour la première fois, l'ombre de la dissension se dessina sur les baronnies.

Arcavius de Sabran (cf. *Army Book : Temple*) eut la révélation du culte de Merin. À la tête d'une gigantesque procession de convertis, il obtint une audience avec le roi Heïan. Les deux hommes discutèrent longuement et reçurent la visite d'un ange de Lumière. Heïan ne put que reconnaître la vérité d'une révélation appuyée par un tel être. Il existait des terres à conquérir à l'Est. La Vertu réclamait de laisser Arcavius y fonder l'Empire d'Akkylannie. Et il en fut ainsi.

Cet exode ne se fit pas sans déchirement car la foi séparait les parents de leurs enfants, les suzerains de leurs vassaux, les amis de leurs connaissances. Du plus humble roturier au plus puissant seigneur, nul ne pouvait savoir quand un proche allait tout abandonner pour rejoindre l'Akkylannie. Le plus terrible exemple en fut donné par Kelgar le Pieux. En effet, le baron de Kallienne abandonna femme et enfant, abdiqua son titre de baron et s'en fut fonder le siège des Affaires intérieures, précurseur de la redoutable Inquisition.

Un siècle plus tard, la trahison frappa le royaume en plein cœur. À l'abri de la chaîne du Béhémot, la baronnie d'Achéron abritait un ordre terrible : les Toges noires. Ces magiciens n'avaient reculé devant aucune ignominie pour acquérir le pouvoir et la connaissance magique. Désormais inféodés aux Méandres des Ténèbres, ils prirent le contrôle de la baronnie et firent sécession. En quelques jours, ils rassemblèrent une armée de morts-vivants et les envoyèrent à travers la passe de Kaïber, seule voie de communication avec le reste d'Alahan. La première bataille de Kaïber fut gagnée de justesse par les Voies de la Lumière et permit d'ériger dans la passe une forteresse qui, aujourd'hui encore, contient tant bien que mal les assauts des félons.

Le royaume survécut. Voyant dans la trahison d'Achéron un signe de faiblesse, l'empereur goblin Kharbôxyl XIX décida d'assaillir les terres fertiles d'Alahan. Au cours de la première guerre misérable, il envoya des hordes de colons en Avagddu. Le Roi Aldemar répondit avec fermeté, refoulant les colons tant et si bien que l'invasion échoua.

Le roi, sa femme et son fils aîné furent mystérieusement assassinés quelques années plus tard. Seul Kaïnus survécut à cette hécatombe. Avec la régence suivit une période d'instabilité politique dans laquelle le nouvel empereur des gobelins, Phylobakther, vit une occasion de réussir là où son prédécesseur avait échoué. Ce fut la seconde guerre misérable, qui vit des armées de gobelins par les cols de Laverne, sur les côtes de Doriman et à travers des portails élémentaires d'Air. Le royaume ne dut son salut qu'à l'ordre de la Chimère, une organisation de mages loyaux à la couronne.



Les mages repoussèrent les assauts des gobelins puis s'en retournèrent, forts du soutien de la population. Avec le soutien des Ylliers, l'enfant-roi fut marié à la seule elfe jamais couronnée reine d'Alahan : Ysÿlle. Sous le règne éclairé de cette souveraine, le royaume surmonta la trahison d'Achéron et construisit l'Alliance de Lumière avec les Cynwälls et les Akkylanniens. Ses armées retrouvèrent leur puissance passée, puis la dépassèrent afin de porter la Lumière partout où les Ténèbres menaçaient et de défendre la vertu.

Cette période ne vit malheureusement pas que le triomphe des idéaux barhans. La longue régence de Ysÿlle créa de nombreux mécontentements dans la noblesse, notamment parmi les courtisans. Après la mort de Kainus, lorsque la reine prit pour consort un demi-elfe, Tüllyan, la cour se fit entendre. Lorsque leur fils Irwyn fut couronné, l'agitation gagna certains barons Lahnares et une fronde menaça le trône.

Certains nobles remirent alors au goût du jour leurs « racines » lahnares, stigmatisant les familles dont le sang était trop ylliar pour leur soutien aux imposteurs elfes. Des ordres naquirent pour défendre la pureté de la magie solaire contre la « souillure » de la magie lunaire.



Face à ce mal perfide, le roi Irwyn... Disparut.

La vacance du pouvoir dura un long siècle et contraignit les barons à s'organiser en concile pour assurer le gouvernement de transition. Durant cette période, les intrigants s'enhardirent, révélant leurs ambitions. Les barons se retranchèrent dans leur fief sans se préoccuper du sort des autres baronies.

Irwyn, surnommé « le roi invisible » par ses sujets qui ne désespéraient pas de le voir revenir, restait caché. Il attendait de voir quelle force maléfique était à l'œuvre dans son royaume et quels vassaux prendraient les armes contre cette menace. Alors que le concile des barons s'enfonçait dans l'indécision et les dissensions, un agent akkyshan, la Sombre Muse, fomenta une puissante révolte paysan. Contestant la légitimité du concile des barons, le mouvement embrasa les campagnes, de Laverne à Allmoon et de Doriman à Kallienne.

Face à l'ampleur de la menace, le concile oublia ses querelles et les barons s'unirent sous la bannière royale, à défaut d'un roi pour les guider. La Sombre Muse fut terrassée lors de la bataille de Manilia.

Les barons comprirent la folie de leur égoïsme, ainsi que le danger que représentaient les jeux d'intrigue des courtisans. Le roi invisible revint, un siècle après son départ, sans avoir vieilli comme si la Vertu l'avait protégé des outrages du temps. Irwyn reprit les rênes d'un royaume unifié derrière son souverain retrouvé. La Chimère lui donna alors un fils : Gorgyn. Irwyn continua de régner pendant une vingtaine d'années. Son entourage annonça alors qu'il avait succombé à la maladie et son jeune fils devint le roi d'Alahan. Le nouveau roi se maria avec une magicienne de renom, Trys la Divine. Il n'eut que peu de temps pour goûter au bonheur car le royaume devait bientôt connaître ses heures les plus sombres.

LE RAG'NAROK

Pour beaucoup, le Rag'narok commença en l'An 1000, lorsque les Méandres des Ténèbres se réunirent dans le Syharhalna pour célébrer la naissance de la nouvelle Shamir. Pour les barhans, il débuta un an auparavant, sur une île désolée au sud d'Allmoon : Tycho.

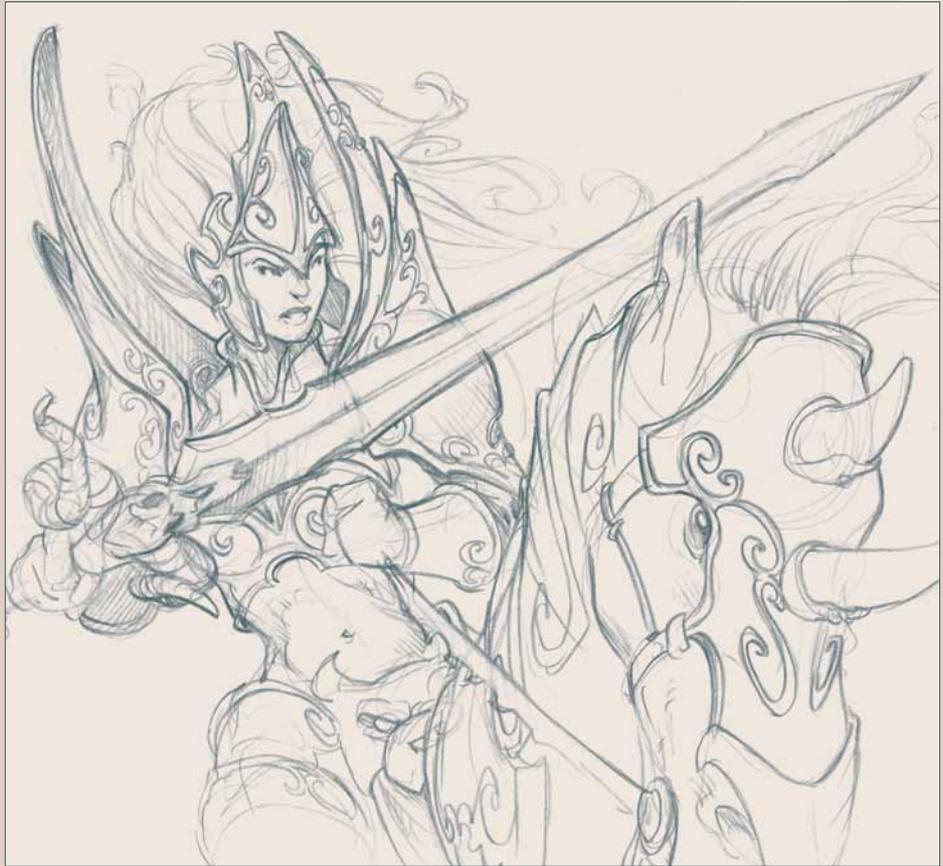
Cette île abritait des descendants des Ylliers qui avaient refusé l'alliance avec les Lahnares. Maîtrisant la magie de l'Eau, ces sélénites perpétuaient leur culte à la déesse-lune qu'ils nommaient Séléne. Oubliés du reste d'Aarklash, ils vivaient reclus n'entretenant que quelques rares contacts avec des wolffens. Sans le savoir, ils protégeaient un terrible secret : l'ancre d'une Atrocité vaincue : Briareus.

Malheureusement, une autre Atrocité avait repris pied sur Aarklash : Araxe. Sous les traits de la Gorgone (cf. *Army Book : Achéron*), Araxe était partie à la recherche de ses sœurs. En 999, elle découvrit la présence de Briareus sous Tycho. Elle manipula alors une confrérie de magiciens de la Lumière haineux des Ylliers, les Épées de Lahn, et les envoya se battre contre leurs ennemis héréditaires, les sélénites. La Gorgone réveilla Briareus. Cette résurrection constitue pour les érudits barhans le véritable point de départ du Rag'narok.

Le roi fut rapidement averti de la réapparition des Atrocités. Les troupes d'Alahan furent mises sur le pied de guerre. Gorgyn battit le rappel de l'Alliance de Lumière et déclencha les campagnes de clarté : il envoya ses chevaliers partout où l'injustice et les Ténèbres menaçaient sur le continent.

À cette époque, la Lionne rousse acquit ses lettres de noblesse, parfois tragiquement, comme à **la bataille des cœurs perdus**. Le retour des Atrocités avait exalté son ardeur guerrière. Certaines victoires, cependant, eurent un goût aussi amer que la défaite.

En marge de ces aventures guerrières, le Roi Gorgyn menait sa propre aventure, affective et politique, héroïque et militaire. Avec le retour des Atrocités, l'ordre de la Chimère acquit un rôle stratégique sans précédent. Sa dirigeante, Trys la Divine, reine d'Alahan et épouse du Roi Gorgyn, devint le sujet de bien des attentions. Des agents rapportèrent au roi des absences troublantes de son épouse, des comportements suspects et des pouvoirs étranges, bien au-delà de ceux d'une magicienne. Gorgyn avait toute confiance en sa reine. Il ne souhaita pas mettre à jour le secret que son épouse jugeait bon de lui cacher : Trys la Divine était une Immortelle de la Lumière. En secret, elle observait les Barhans depuis plusieurs siècles et l'ordre de la Chimère.



Le roi eut également à livrer ses propres batailles. Profitant de l'absence de la plupart des héros barhans, envoyés aux quatre coins du continent, les Limbes d'Achéron lancèrent une terrible campagne contre la forteresse de Kaïber. Les forces coalisées de la Lumière remportèrent la **seconde bataille de Kaïber**, non sans subir de lourdes pertes. La forteresse elle-même fut ravagée et perdit la majeure partie de ses ouvrages de défense avancée.

LA BATAILLE DES CŒURS PERDUS

An 1000, au pied du Béhémot (baronnie de Dameran)

Les fauconniers d'Alahan ont repéré des mouvements de troupes dans le massif du Béhémot. Ce n'est pas la première fois que des Achéroniens tentent de contourner Kaïber. Un petit détachement de fauconniers et de faucheurs mené par la Lionne Rousse est envoyé à la rencontre de l'ennemi.

Les Achéroniens, bien plus nombreux que prévu, sont commandés par un puissant guerrier Crâne. Fidèle à son caractère flamboyant, la Lionne Rousse défie ce dernier en duel. Les survivants ont tous apporté le même témoignage : alors que les deux adversaires croisent le fer, ils cessent brusquement le combat. Ils échangent quelques paroles, laissent échapper quelques larmes avant de s'élaner l'un contre l'autre. La Lionne Rousse pourfend le guerrier Crâne dans un terrible éclat de Lumière. Ses cheveux, depuis, sont blancs comme un linceul.

Comprenant à quel point le désastre avait été évité de justesse, le Roi Gorgyn décida de réorganiser ses armées. Il convoqua à Kallienne tous les barons et leur expliqua qu'il était temps pour eux de pousser le plus puissant des rugissements, d'entrer dans une guerre sans merci. Il leur expliqua que malgré les qualités qui avaient fait d'eux d'excellents barons, certains étaient taillés pour le Ragnarok et d'autres non. Il leur demanda qui se sentait prêt à perdre sa vie sur un champ de bataille, loin de Kallienne, oublié des siens. Valdenar de Dorman, Methrain d'Algérande et Dragan d'Orianthe furent les premiers à répondre d'un hochement de tête. Mirvillis d'Allmoon suivit ensuite, expliquant que la mort n'était qu'une étape. Enfin, Kelgar de Valady acquiesça à son tour. Les quatre autres barons se turent puis, solennellement, rendirent les armoiries de leur baronnie au roi : Égeus d'Icquor, Kamis d'Amirat, Sihran de Montvert et Telior de Gabriac. Nul ne vit dans ce geste une marque de lâcheté. Au contraire, les barons et le roi mesurèrent tout le courage de leurs pairs. Le roi leur confia une dernière mission : trouver un héros qui soit à même de comprendre et de diriger leurs anciens sujets.

LA SECONDE BATAILLE DE KAÏBER

An 1001, forteresse de Kaïber (baronnie de Daneran)

Feyd Mantis a un plan machiavélique pour faire tomber la forteresse de Kaïber. Grâce à Cyraël la Blafarde, une nécromancienne à la tête d'une meute de wolvens zombies, il prévoit d'amener leurs troupes jusqu'au cœur de la citadelle. Là, la nécromancienne doit animer les dépouilles des dragons conservées dans les tours de la forteresse.

Le plan de Feyd Mantis débute comme prévu : Cyraël s'introduit dans la forteresse et permet au nécromancien Sorokin de Vanth de corrompre les dépouilles draconiques. Alors que les dragons morts-vivants attaquent les troupes de la Lumière, des milliers de squelettes et de zombies assaillent les murailles de Kaïber.

La Lumière doit son salut aux exploits de trois héros. L'Inquisiteur Eschélius le Fervent fait preuve d'une résistance héroïque dans les fortifications les plus avancées de Kaïber. Le Cynwäll Syd, surnommé depuis « de Kaïber », libère les dépouilles draconiques de l'influence des Ténèbres. Dragan d'Orianthe, quant à lui, se bat en première ligne tout au long des affrontements, faisant preuve d'un courage admirable et montrant l'exemple à chaque charge, à chaque passe d'armes.

La forteresse est sauvée, une fois de plus.

LA BATAILLE DE TENSETH

An 1002, cité de Tenseth, Syharhalna

Tenseth a été désignée pour accueillir l'Athanor, l'un des plus puissants artefacts syhars. En 1002, les disciples de la Bête décident de s'en emparer et attaquent la ville. Les forces de la Lumière saisissent l'occasion et avancent également sur Tenseth depuis le Temple du Sud des Akkylanniens (cf. *Army Book : Temple*). Le Roi Gorgyn a dépêché une compagnie dirigée par Alahel le Messager et qui comprend de nombreux autres héros barhans, tel Misan le Clairvoyant et Danil le Preux.

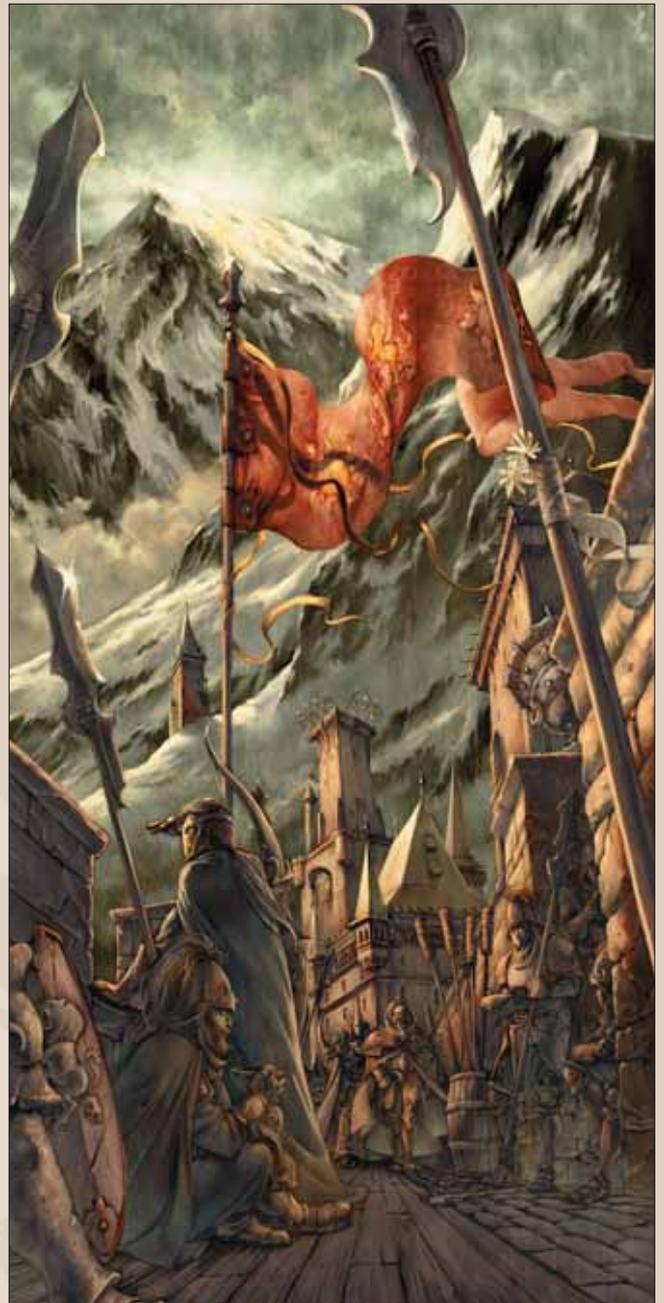
Un contingent est envoyé aux portes de la ville tandis qu'un autre progresse dans les souterrains. Le premier se heurte aux Dévoreurs, le second aux clones. Finalement, alors que les Akkylanniens et les Cynwälls sont aux portes du sanctuaire d'Arh-Tolth, la retraite est sonnée.

Depuis la bataille de Tenseth, l'Athanor a disparu des temples de la ville.

Cette nouvelle secoua le royaume, mais la personnalité des nouveaux barons suffit à rassurer les Barhans. Avec ces femmes et ces hommes d'exception à la tête des armées, les campagnes de clarté reprirent, avec leurs lots de victoires et de défaites, comme lors de la **bataille de Tenseth**.

Les orques du Béhémot, sous la pression des armées du Bélier, décidèrent de rejoindre ceux du Bran-Ô-Kor en traversant les terres d'Alahan. Leurs émissaires furent éconduits par les barons : à l'heure du Rag'narok, leur fut-il répondu, le royaume d'Alahan connaît ses alliés et les orques n'en faisaient pas partie.

Il s'ensuivit plusieurs affrontements en l'cquor. Les barons, murés dans leur intransigeance, subirent défaite sur défaite tandis que leurs propres troupes commençaient à murmurer contre eux. Où était la Vertu ? Fallait-il décimer ces orques au nom de la loi ou les protéger dans leur exil au nom des vertus qu'honorent les Voies de la Lumière ? Le roi lui-même, interpellé par le chef des orques, Vijkhal, finit par trancher la question et autorisa le passage des orques contre l'avis de ses vassaux.



La tragédie du Minotaure eut également lieu au cours de cette période. Les Sessairs de l'Est et du Sud d'Avagddu, vaincus par les clans inféodés aux Ténèbres, n'avaient nul endroit où se réfugier et se heurtèrent aux forteresses d'Alahan comme une vague sur un rocher. Les Druons profitèrent alors de la situation pour déborder les défenses du royaume et se livrer à la razzia dans les terres de Laverne et de Luishana. Il fallut plusieurs mois à l'armée d'Alahan pour réorganiser ses défenses et repousser les Druons au-delà de ses frontières, non sans avoir infligé et reçu des pertes considérables. Cela aboutit à une nouvelle victoire due pour une large part au renfort des orques venus par reconnaissance envers Gorgyn.

Les troupes barhanes choisirent de pousser leur avantage et de pousser leur offensive jusqu'à Tar-Haez, où s'était échouée une monstrueuse forteresse volante d'Achéron. Les Obscurs l'employaient comme base pour lancer des attaques de harcèlement dans la plaine d'Avagddu.

Mal en pris au roi, lorsqu'il donna cet ordre ! Voyant leur forteresse volante perdue, les Achéroniens la firent décoller pour un ultime vol. Après quelques heures de progression, harcelée par les balistes barhanes, l'artefact explosa au-dessus de Laverne et tua tous les habitants de la ville. Cette abominable pollution ne laissa pas un arpent de terre fertile à la baronnie. Le temps d'un battement de cœur, le royaume avait perdu un neuvième de son territoire, transformé en champ de bataille stérile.

Toute autre nation aurait abandonné la lutte après un cataclysme de cette ampleur.

Après la seconde bataille de Kaïber et la destruction de la forteresse volante, de nombreux commandeurs barhanes pensaient avoir écarté la baronnie d'Achéron du Rag'narok. Ce n'était toutefois qu'un répit : à l'anniversaire de Feyd Mantis

LA BATAILLE DE KALLIENNE

An 1006, Kallienne

Les citoyens se fient au panache du roi. Des barricades sont dressées. La foule réclame des armes. Dans le sanctuaire de l'Ordre de la Chimère, un autre portail s'ouvre : de la porte de Lumière surgissent créatures invoquées, ainsi que Méliador le Céleste et la Chimère en personne. Hélas, le jour faiblit. L'ombre de titan démoniaque se dessine au-dessus des combattants. La Chimère surgit alors parmi les créatures qui volent au-dessus de la cité.

Armariel de Brisis provoque la Chimère en duel. Cet excès d'orgueil lui est fatal : la Chimère le surpasse. Les magiciens d'Achéron ordonnent la retraite avant de disparaître par un portail de Ténèbres sous les cris victorieux des Barhanes.

À Kallienne, la première enceinte a cédé. Le Grand Crâne affronte Gorgyn et ses gardes royaux. Sur ordre de Méliador, les magiciens accomplissent au péril de leur vie le rituel du Sceau de Verion. Alors que les mages murmurent les incantations aux consonances keltoises qu'il leur a apprises, un disque se dessine dans le ciel et couvre peu à peu la cité.

Au moment décisif, Méliador est porté au firmament dans une colonne de Lumière. Les éclairs d'une immense tempête de Lumière s'abattent partout dans un fracas assourdissant. Le silence s'abat sur le champ de bataille. L'armée des morts-vivants est retournée à la poussière.

La forteresse de Kaïber ne protège plus le royaume, mais le courage et la vertu ont triomphé des forces des Ténèbres. Plus que jamais l'union fit la force de la couronne d'Alahan



en 1006, les serviteurs des Ténèbres revinrent d'entre les morts. Des sectes implantées dans plusieurs baronnies, ainsi qu'en d'autres endroits d'Aarklash, ouvrirent des portails de Ténèbres, les *portes de l'enfer*, d'où sortirent des armées de cauchemar.

Des légions de démons et de morts-vivants jaillirent et firent la guerre au cœur des plus grandes cités barhanes, comme lors de la **bataille de Kallienne**.

Ce n'est pas le seul point où les armées d'Alahan durent livrer une âpre lutte. Dans la mer d'Éphren, une flotte constituée par l'alliance d'Achéron, de Naherys et de Syharhalna chassa progressivement les navires barhanes.

Dépassée par le nombre, la marine royale ne put empêcher ses ennemis de se livrer à des raids sur ses côtes à partir de 1005. Les pillards, toutefois, firent face aux paladins de Doriman et furent exterminés sans pitié.

Rien de tout cela ne peut entamer des combattants d'Alahan. Tant que Lahn et ses petits frères se lèveront sur Aarklash, ils se battront avec la furie du Lion, car ils sont le dernier rempart de la Lumière et de la Vertu !



DEUXIÈME PARTIE

LES LAHNARS

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.

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

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

ORDRE DES BANNIÈRES

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

L'ordre des bannières est présenté sous la forme d'une liste de 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 , créature , machine de guerre  ou titan ) et sur le Rang, indiqué entre parenthèses, de l'unité.

Une bannière qui comporte les cinq choix est complète. Chaque choix ne peut être pris qu'une fois par bannière.

Une compagnie peut comprendre un nombre illimité de bannières. Une nouvelle bannière ne peut être entamée que si la précédente est complète.

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

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

LES UNITÉS

Dans cette section, les unités des baronnies du Lion sont passées en revue. Chacune y est décrite sous son intitulé. Quelques paragraphes présentent son historique et ses tactiques de jeu, puis les informations techniques utiles pour la jouer.

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

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

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 autorisés.

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

LE RAG'NAROK

Les troupes du royaume d'Alahan sont rassemblées en compagnies sous le totem du Lion. Longtemps, la Lumière est restée endormie, refusant d'ajouter à la folie qui déferlait sur Aarklash en lançant ses propres armées dans les batailles du Rag'narok. Le temps de la patience et de la mansuétude tire à sa fin. Les immenses régiments d'archers et de gardes marchent désormais au son de leur état-major. Devant eux, les faucheurs reconnaissent le terrain. Derrière eux, les paladins et les joueurs d'épée brandissent leurs armes. Prêts à sonner la charge, les chevaliers d'Alahan attendent sur leur monture de guerre.



L'armée l'ahnare

Il existe de nombreuses armées au sein d'Alahan. Tous les barons peuvent aligner leurs propres troupes, tandis que le roi dispose de sa garde royale et d'une police secrète. Il existe en outre divers ordres et sociétés occultes qui possèdent leurs propres troupes. Ainsi, de nombreux ordres de chevalerie, tels les paladins d'Alahan, joignent leurs forces aux bannières de tel ou tel seigneur ; l'ordre de la Chimère, dirigée par la reine Trys la Divine, dispose de nombreux guerrier-mages ; il existe au sein du clergé de Parangon des ordres de moines-guerriers et de soldats particulièrement pieux toujours prêts à prendre les armes pour la Vertu.



Les relations personnelles jouent un rôle important dans l'organisation sociale et militaire d'Alahan. Les Bar-hans accordent plus leur loyauté à un seigneur qu'ils connaissent et qu'ils estiment qu'aux institutions que celui-ci représente. Ainsi, le commandant d'un ordre de chevaliers peut tout à fait accepter les ordres d'un noble mineur qu'il connaît bien mais pas ceux du suzerain de ce dernier, qu'il n'a jamais vu. Il est donc parfois difficile de faire marcher l'armée barhane d'un seul pas. C'est pourtant une nécessité avec l'avènement du Rag'narok.

Le Roi Gorgyn, conscient de cet état de fait, s'est attaché à réorganiser son ost. En tant que chef suprême des armées d'Alahan, il a réaffirmé son autorité sur tous les commandeurs du royaume, du plus grand baron au plus modeste des chevaliers. Désormais, lorsque le Lion part à la guerre, le roi nomme lui-même le commandeur. Il s'agit le plus souvent d'un baron, mais pas toujours : le roi nomme toute personne qu'il juge apte à remplir la tâche qui lui est confiée, fut-elle issue de la roture ou de la petite noblesse barhane, tel Agonn ou Sardar Tillius.

Sur le champ de bataille, Le commandeur parle avec l'autorité du roi. Tous les meneurs d'unité, quelle que soit leur origine et leur rang, ont devoir d'obéissance loyale à leur commandeur, même si l'ordre social d'Alahan doit parfois en être bousculé. Conscients des enjeux du Rag'narok, la plupart des chefs militaires se plient à cette nouvelle discipline ; ceux qui ne le font pas encourent la colère du roi et pire encore, l'opprobre de leurs proches.

Ces difficultés d'organisation plongent leurs racines dans la complexe société bahrane. Ainsi, bien qu'ils soient constitués en forces indépendantes, les ordres de chevaliers et de moines-guerriers doivent obéissance en temps de paix au baron qui règne sur le fief où ils sont installés. Certains ordres disposent de droits comparables à ceux des plus puissants pairs

du royaume. Les membres de ces ordres restent néanmoins inféodés au baron sur les terres duquel ils résident. Les relations avec ce suzerain sont harmonieuses par nécessité : les ordres qui ne parviennent pas à établir de tels rapports ne durent guère ! Les relations entre ordres de chevalerie et noblesse locale débouchent sur de nombreuses interactions, depuis les entraînements communs jusqu'au maintien de l'ordre. Cette proximité entre les barons et les maîtres des ordres civils ou militaires, religieux ou mystiques, est autant personnelle que géographique. Elle cimenter autour des barons les Grandes Compagnies levées par le roi pour accomplir sa volonté (cf. encart ci-dessous). Elle explique pourquoi la baronnie reste, comme dans bien d'autres aspects de la vie du royaume, la structure fondamentale des armées d'Alahan.

LES GRANDES COMPAGNIE

Aujourd'hui, le Lion a envoyé plusieurs Grandes Compagnies à travers Aarklash pour mener les combats de la Lumière :

- **La Grande Compagnie de Kaïber** : Dirigée par Dragan d'Orianthe, baron de Daneran, cette armée a pour mission de participer à la défense de la passe de Kaïber en coordination avec les autres armées de la Lumière.
- **La Grande Compagnie d'Avagddu** : Dirigée par Kelgar de Valady, baron de Kallienne, cette armée empêche les Ténèbres de déferler sur l'ouest d'Aarklash et préserve les derniers vestiges de la civilisation du Minotaure.
- **La Grande Compagnie des Crocs de feu** : Dirigée par Valdenar de Doriman, cette armée aide le Griffon à lutter contre le Serpent et le Scorpion dans l'archipel des Crocs de feu.



Les baronnies

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

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

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

Baron : Le dirigeant de la faction.

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

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

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

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

Ordre des bannières : Une compagnie de cette baronnie doit respecter cet ordre des bannières.

AGONN

« Tous avec moi ! »

— Agonn

Incarnation



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

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

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

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

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



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

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

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

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

Tactique

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

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

Formation d'une unité

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

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

Recrutement de l'Incarné

Agonn : 145 P.A.

Résurrection/Duel : 3 points d'Élixir.



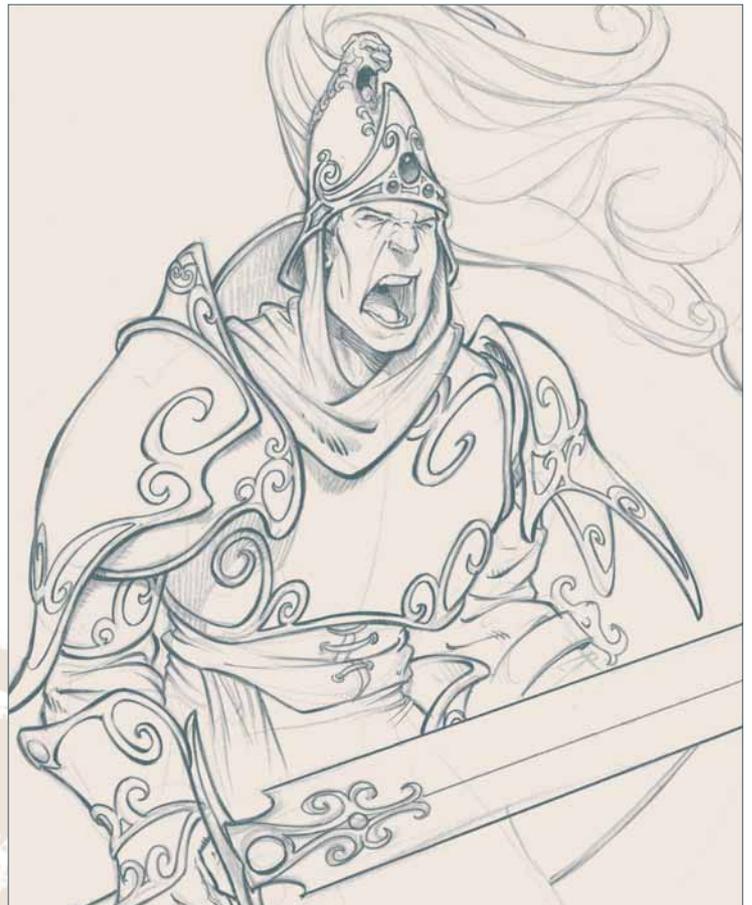
Attributs

Agonn dispose de 1 point pour acheter ses artefacts.

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

Exploit : Moment de bravoure

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



LA CHIMÈRE

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

— La Chimère

Incarnation

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

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

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

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

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

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

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

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

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



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

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

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

Tactique

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

Formation d'une unité

La Chimère constitue une unité à elle seule.

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

Recrutement de l'Incarné

La Chimère : 515 P.A.

Résurrection/Duel : 10 points d'Elixir.

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

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

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

Attributs

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

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

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

Sacrifice (1) : Une fois par tour, le joueur peut annuler, avant qu'il ne soit effectué, un test de dégâts à l'encontre de n'importe quel combattant du Lion à l'exception de la Chimère elle-même.



Chimère aux milles visages : La Chimère peut lancer le sortilège « Chimère aux mille visages » au début de son activation. Jusqu'à la fin du tour, elle est remise en jeu au contact de n'importe quel personnage allié du Lion lorsqu'elle perd son dernier point de vie. Si ce placement est impossible, le sortilège est sans effet. La Chimère revient avec tous ses points de vie et attributs. Ce sortilège coûte 5 point de mana.

Expl oit : Moment de bravoure

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



LA BARONNIE DE DORIMAN

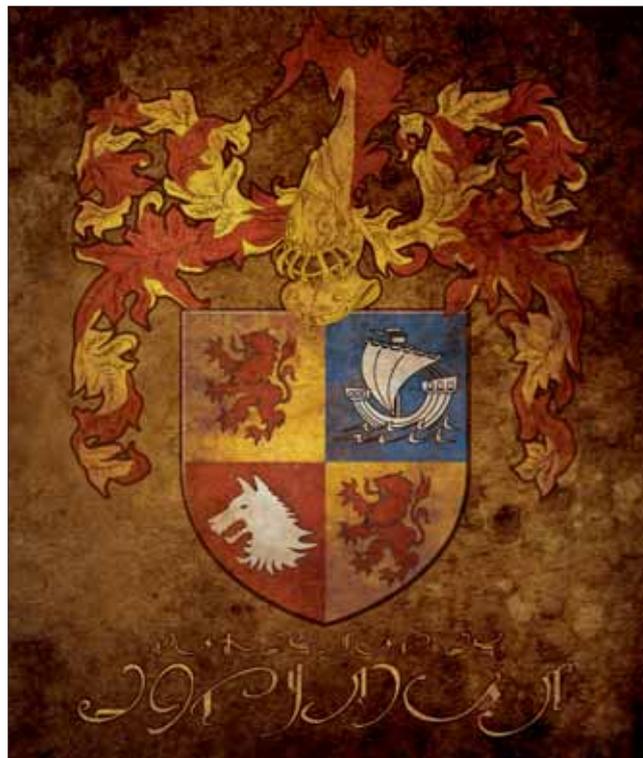
Divinités principales : Arin, Elad et Arakin

Baron : Valdenar de Doriman

Alliés de prédilection : Sanglier, Griffon, Minotaure

La baronnie de Doriman est la plus étendue et l'une des plus riches du royaume. Elle abrite le plus grand port et le plus vaste chantier naval d'Aarklash, ce qui en fait une étape incontournable pour toutes les expéditions commerciales dans la mer d'Éphren. Ses habitants cultivent consciencieusement une réputation de virilité brutale et de camaraderie sincère. Ils sont d'ailleurs réputés pour leurs colères dignes des tempêtes d'équinoxe sur la mer d'Éphren.

Une tradition typique de la baronnie, qui a beaucoup contribué à cette l'image de « lions mal dégrossis », consiste à inviter ses hôtes à la chasse au fauve. Les terres giboyeuses de la baronnie abritent plus que leur content de prédateurs redoutables : des lynx, des ours et surtout des loups particulièrement audacieux. Plus d'un étranger étonné de participer à une



JOUER LA BARONNIE DE DORIMAN

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

Atout de la baronnie de Doriman : Brutalité rime avec force... Les unités de Doriman obtiennent une réussite de plus sur leurs test de Force, même si elles n'en ont obtenue aucune.

Inconvénient de la baronnie de Doriman : ... Mais pas avec subtilité. Le joueur ne peut pas mettre de carte en réserve.

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.

telle chasse n'a pas compris que, sous l'apparente simplicité de l'invitation, se cachaient des traditions profondément enracinées : en échange de l'hospitalité, on attend d'un hôte qu'il participe à l'entretien du pays. Or, les chasses gardent ouvertes les profondes forêts d'où sont tirés les bois de construction nécessaires aux chantiers navals.

La contribution de la baronnie de Doriman au Rag'narok est à l'image de son baron, Valdenar de Doriman. Son armée se compose de rudes guerriers, portés sur la force plus que sur la subtilité, qui emploient leur intelligence pour acquérir encore plus de puissance : les ateliers de la baronnie alimentent les chantiers navals comme les compagnies terrestres en remarquables machines de guerre, tandis que les chasseurs amènent parfois des créatures redoutables pour combattre à leurs côtés.



VALDEMAR DE DORIMAN

« Ose donc me défier ! »

- Valdenar de Doriman

Incarnation

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

Stratégie

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



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

Formation d'une unité

Valdenar de Doriman peut intégrer n'importe quelle unité de paladins ou de garde royaux. Il n'en remplace pas un combattant mais s'ajoute à l'effectif. Son coût est ajouté à celui de l'unité.

Recrutement de l'Incarné

Valdenar de Doriman : 330 P.A.

Résurrection/Duel : 7 points d'Élixir.

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

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

Dur à cuire : L'adversaire n'obtient jamais de dé supplémentaire sur ses tests de Force réalisés à l'encontre des durs à cuire.

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

Attributs

Valdenar de Doriman dispose de 3 points pour acheter ses artefacts.

L'Amulette du Gardien (1) : Une fois par tour, les caractéristiques de Valdenar de Doriman peuvent être utilisées pour n'importe quel combat impliquant un Incarné ami.

L'Armure d'Alérion (1) : Valdenar perd deux points de vie de moins, avec un minimum de un, lorsqu'il subit un test de Force.

Éphren (1) : Les adversaires abattus par Éphren ne peuvent revenir en jeu d'aucune manière. Les figurines des combattants éliminés sont mises à part et ne peuvent plus être utilisées pour le reste de la partie (même pour invoquer une nouvelle unité, par exemple).

Exploit : Moment de bravoure

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



MISAN

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

– Misan le Clairvoyant

Incarnation

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



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

Encore enfant, Misan comprit quelle responsabilité était celle de sa lignée et s'appliqua à grandir en savoir et en clairvoyance afin d'en être digne. Il apprit à lire sur le Grimoire des Révélation et il écrivit ses premières phrases sur l'une des

pages de cet ouvrage, relatant une de ses visions. Parvenu à l'adolescence, il s'illustra par nombre d'avertissements prémonitoires. Le Roi lui-même reçut le jeune homme pour entendre de sa bouche l'annonce des terribles événements qui allait précipiter Aarklash dans le Rag'narok. Les mises en gardes de Misan lui valurent la reconnaissance du Roi mais ne purent empêcher l'avènement de l'âge des Ténèbres.



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

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



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

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

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

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

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

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

Stratégie

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

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

Formation d'une unité

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

Recrutement de l'Incarné

Misan : 135 P.A.

Résurrection/Duel : 3 points d'Élixir.

Attributs

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

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

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

Exploit : Moment de bravoure

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

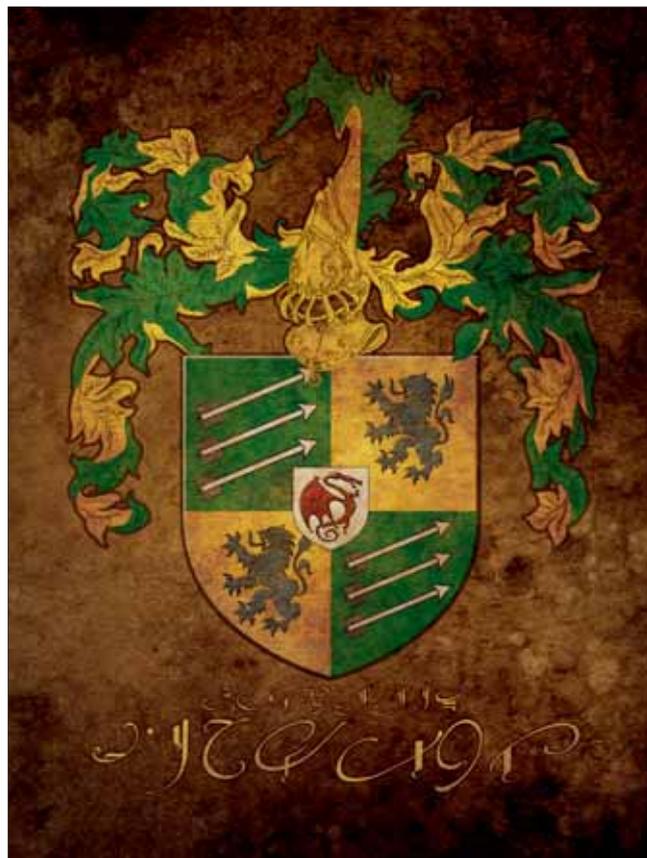


LA BARONNIE D'ICQUOR

Divinités principales : Arin, Elad, Tiranor et Kain
Baron : Netzach Maloth
Alliés de prédilection : Dragon, Griffon, Minotaure

La baronnie d'Icquor est une terre sauvage. Elle ne compte guère de paysans ou même d'artisans hormis ceux qui sont liés à son activité principale : la chasse. Une terre sauvage est aussi une terre dangereuse, propice aux bandits de grand chemin, aux tribus de gobelins en maraude, aux Achéroniens échappés de quelques batailles ou aux meutes de bêtes sauvages. Les profondes forêts d'Icquor sont patrouillées en permanence, notamment par des escouades de fauconniers très efficaces. La plus grande gloire d'Icquor, cependant, est d'abriter le dragon Netzach et ses descendants. Avoir été choisis pour abriter ce puissant protecteur du royaume est non seulement un immense honneur mais aussi le plus grand compliment qu'on puisse faire aux habitants de la baronnie et au soin amoureux qu'ils prodiguent à leur fief. Ce compliment, les Icquoriens l'ont d'ailleurs retourné avec intérêt en faisant du grand wyrm leur baron.

Certains visiteurs de la baronnie jugent parfois les sujets du dragon d'Icquor un peu sauvages. Les Icquoriens ne négligent pas les idéaux de la vertu, mais ils s'y attachent avant tout pour ne pas se perdre dans les forêts infinies de la baronnie et devenir des bêtes sauvages à qui seul importe le plaisir de la chasse. Le Lion est sans doute le roi des animaux mais il est et doit rester bien plus qu'une simple bête.



JOUER LA BARONNIE D'ICQUOR

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

Atout de la baronnie d'Icquor : Tous les combattants de la compagnie acquièrent, en plus de celle dont ils disposent déjà, la catégorie « Créature » et les avantages qui y sont associés (cf. *Règles du jeu*, p. 105).

Inconvénient de la baronnie d'Icquor : Si la compagnie atteint 0 points d'Elixir, elle retourne à la bestialité et perd la partie.

Ordre des bannières :

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

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

DANIL

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

— Danil le Preux

Incarnation

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

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

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

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

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

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

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



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

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

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



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

Stratégie

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

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

Formation d'une unité

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

Recrutement de l'Incarné

Danil : 170 P.A.

Résurrection/Duel : 3 points d'Elixir.

Compétence

Soins : Le joueur peut sauver un ou plusieurs membres de son unité au moment où ils viennent de subir un test de Force. Il adresse pour cela à haute et intelligible voix une prière à Arin. Il jette un dé pour chaque point de dégâts infligé aux combattants de l'unité. Chaque  ou  annule un point de dégâts.

Équipement

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

Attributs

Danil dispose de 2 points pour acheter ses artefacts.

Bonté (1) : Lorsque Danil et son unité font usage de la compétence « Soins », le joueur peut relancer une fois tous les dés qui ne donnent pas un  ou un .

Inflexible (1) : L'épée de Danil, Inflexible, ne peut jamais faire moins d'un point de dégâts lors d'un test de Force au corps à corps.

Exploit : Moment de bravoure

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



CAELIA

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

— Caelia d'Icquor

Incarnation

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

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

Lorsque son père abdiqua en faveur du dragon Netzach Maloth, Caelia dut mobiliser tout ce que son cœur contenait

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

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

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

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

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

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





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

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

Stratégie

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

Formation d'une unité

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

Compétence

Visée : Si au moins un des membres de l'unité ne s'est pas déplacé lors de son activation, le combattant ajoute son Attaque à sa Force lors des tests de Force réalisés à distance.

Recrutement de l'Incarné

Caelia : 220 P.A.

Résurrection/Duel : 4 points d'Elixir.

Attributs

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

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

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

Expl.oit : Moment de bravoure

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



FLÈCHE DRACONIQUE

Voie : Hermétisme

Élément : Lumière

Valeur : 1

Mana : 8

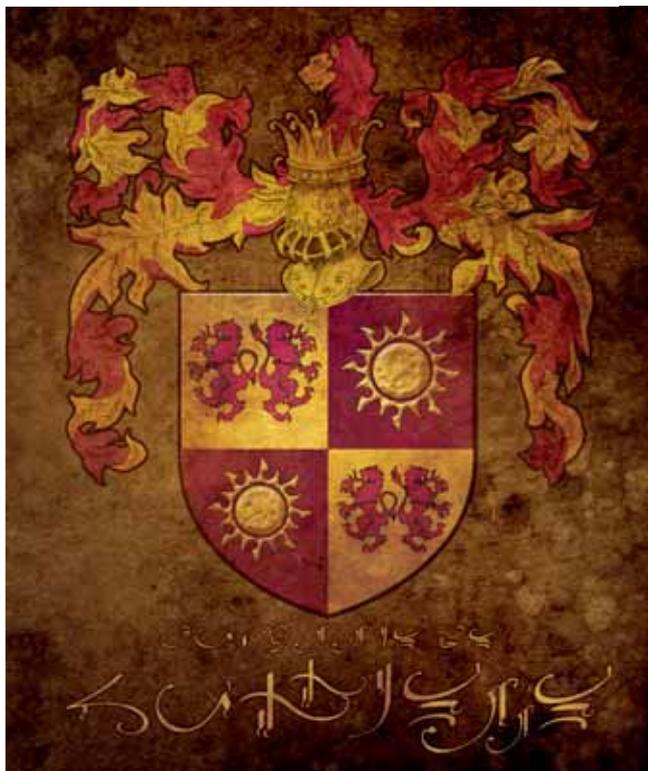
Difficulté : 5

Cible : Unité

Durée : Tour

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

LA BARONNIE DE KALLIENNE



Divinités principales : Arin et Arakin

Baron : Kelgar

Alliés de prédilection : Griffon, Minotaure et Sanglier

Kallienne, cœur d'Alahan et berceau de la Lumière, représente tout ce que la culture bahrane peut offrir de meilleur. La capitale est l'un des joyaux d'Aarklash, l'un des plus hauts lieux de la culture du continent et la plus grande ville du royaume.

Protégée par les baronnies environnantes et des défenseurs au cœur de lion, Kallienne a été pendant des siècles épargnée par les fléaux de la guerre et de la pauvreté. Ses terres généreuses étaient promises aux vertueux et offraient leurs bienfaits à tous, du plus humble manant jusqu'au Roi en personne. Un joyau si pur, cependant, ne manquait pas d'attiser les convoitises : les Ténèbres tentèrent sans relâche de corrompre Kallienne par les complots et les intrigues de cour. C'était sans compter sur l'éternelle vigilance des Barhans et sur l'un des services de contre-espionnage les plus remarquables d'Aarklash.

Le Rag'narok a mis fin au songe doré de Kallienne lorsque, en 1006, les armées d'Achéron ont mis la baronnie à feu et à sang. La capitale de la Lumière, mise à genoux, en est toutefois sortie plus forte : son masque d'orgueil est brisé et révèle son vrai visage, celui d'un peuple uni sous la bannière de la vertu. L'hypocrisie et les manigances de la cour, dissimulées sous le vernis de la noblesse, ont été confondues par la Lumière et font désormais place à la chevalerie et à l'honneur. Le temps des héros est revenu et chacun est fier de vivre une nouvelle ère de légendes !

JOUER LA BARONNIE DE KALLIENNE

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

Atout de la baronnie de Kallienne : Quel panache ! Les compagnies de Kallienne gagnent trois points d'Elixir supplémentaire à chaque fois qu'une de leurs unités élimine un Incarné ennemi, y compris si elle ne comprend pas elle-même d'Incarné.

Inconvénient de la baronnie de Kallienne : Les unités de Kallienne n'infligent ni pertes ni points de dégâts aux unités ennemies en déroute (fuite, etc.) Noblesse oblige !

Ordre des bannières :

- Unité d'infanterie (👤) (🔥🔥🔥) !
- Unité d'infanterie (👤) (🔥/🔥🔥)
- Unité d'infanterie ou de cavalerie (👤/🐎) (🔥🔥🔥)
- Unité d'infanterie ou de titan (👤/👤) (🔥/🔥🔥🔥)
- Unité de cavalerie ou de créatures (👤/🐎) (🔥/🔥🔥/🔥🔥🔥)

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



KELGAR

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

– Kelgar

Incarnation

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

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

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

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

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

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

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

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

Kelgar découvrit que les habits de cours les plus raffinés peuvent dissimuler bien des noirceurs. Il apprit que la plus humble des courtisanes peut défendre la Lumière mieux



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

De cette compréhension naquit une nouvelle force ; Kelgar en appela aux dieux de Parangon pour qu'ils soutien-

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

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

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

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

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

Stratégie

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

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

Formation d'une unité

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

Recrutement de l'Incarné

Kelgar : 210 P.A.

Résurrection/Duel : 4 points d'Elixir.

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

Soins : Le joueur peut sauver un ou plusieurs membres de son unité au moment où ils viennent de subir un test de Force. Il adresse pour cela à haute et intelligible voix une prière au dieu tutélaire de son armée. Il jette un dé pour chaque point de dégât infligé aux combattants de l'unité. Chaque  ou  annule un point de dégâts.

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

Attributs

Kelgar dispose de 2 points pour acheter ses artefacts.

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

Exploit : Moment de bravoure

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



MÉLIADOR

« Je supporterais le poids de la vérité. »

– Méliador

Incarnation

Méliador est le mage le plus puissant d'Alahan.

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

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

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

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

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



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

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



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

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

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

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

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



Stratégie

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

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

Formation d'une unité

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

Recrutement de l'Incarné

Méliador : 280 P.A.

Résurrection/Duel : 6 points d'Elixir.

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

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

Attributs

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

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

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

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

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

Exploit : Moment de bravoure

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

LA BARONNIE DE MANILIA



Manilia est également le siège de la puissante loge de Hod (cf. *Army Book : Inquisition*).

La baronne de Manilia, Laureena Tillius, plus connue sous le nom légendaire de Lionne Rousse, a découvert avec étonnement que la vie d'un fief ne se résume pas aux combats que ses troupes livrent. Elle coordonne les manœuvres militaires des écoles de guerre, supervise la vie artistique de son fief et entreprend les délicates négociations avec les ambassadeurs d'Akkylanie. Elle organise les fêtes débridées du carnaval d'été, connu pour ses costumes audacieux.



Divinités principales : Arin, Arakin

Baron : Laureena Tillius « La Lionne Rousse »

Alliés de prédilection : Dragon, Griffon, Minotaure

La baronnie de Manilia est un pays de beauté et de lumière, dont les paysages touchent l'âme de ceux qui les contemplent. Sa tradition artistique est sans égale. Les mécènes de la baronnie attirent certains des plus talentueux artistes du continent. Le pays n'est pourtant pas qu'un havre paisible cultivant la douceur de vivre et la rêverie.

Les Académies militaires de Manilia sont parmi les plus réputées et les plus dures du pays. Les plus grands tacticiens barhans en sont issus. Les soldats de la baronnie sont connus pour leur intrépidité. Les généraux de Manilia brillent souvent par leur impertinence et leur culot. Ils n'hésitent pas à défier les chefs de guerre ennemis, quitte à se jeter tête baissée dans la gueule du loup, comptant sur leur audace et leur humour pour se sortir des situations inextricables.

JOUER LA BARONNIE DE MANILIA

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

Atout de la baronnie de Manilia : L'intrépidité des maniliens les fera entrer dans les légendes ! À la fin de chaque tour, le joueur gagne autant de points d'Elixir que d'unités engagées avec une unité ennemie.

Inconvénient de la baronnie de Manilia : Une unité que se désengage est détruite. Seul un lâche survivrait à une telle honte !

Ordre des bannières :

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

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

LA LIONNE ROUSSE

« Tu veux un baiser ? Embrasse donc ma lame ! »

– La Lionne Rousse

Incarnation

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

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

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

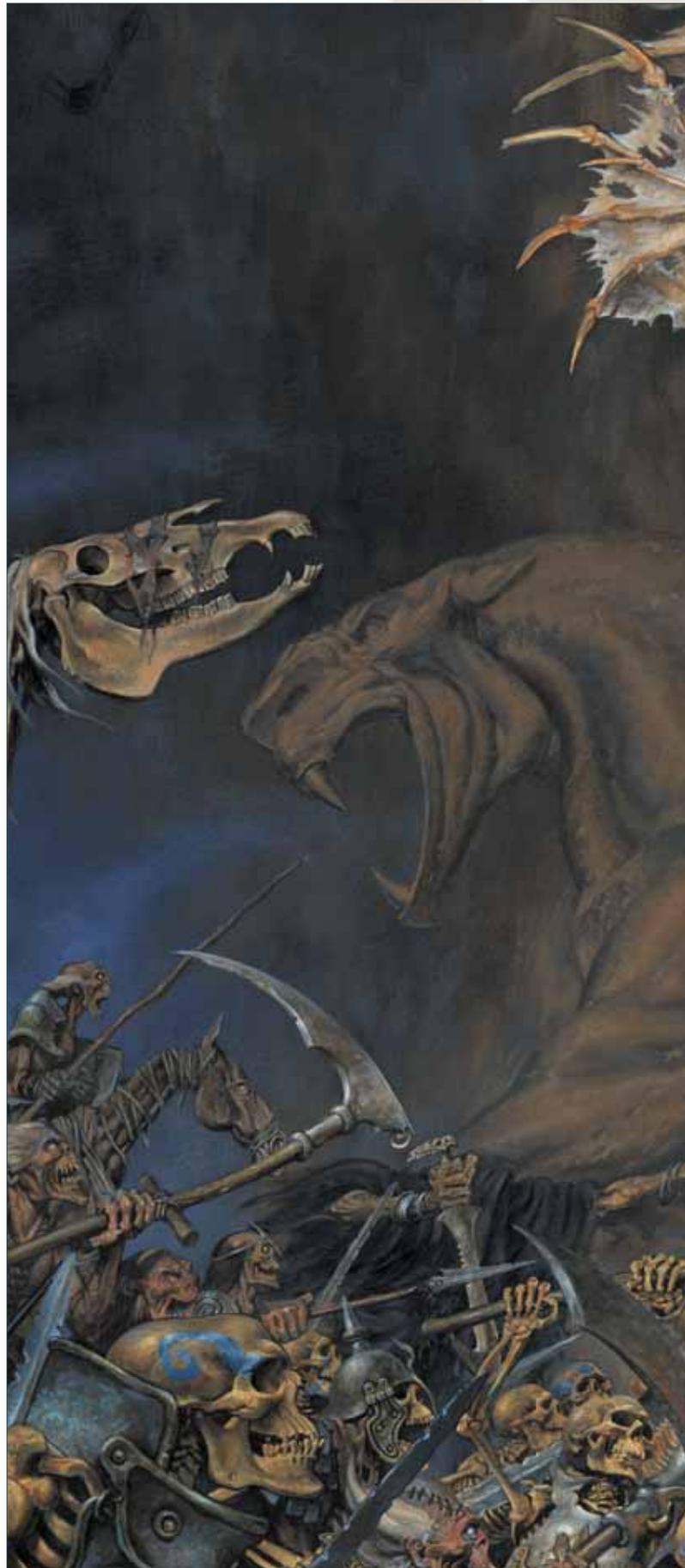
Llyr acheva enfin sa formation et partit combattre les hordes d'Achéron, comme il en avait fait le serment. Les amants passèrent une dernière journée ensemble, se jurant une éternelle fidélité. Laureena noua son mouchoir autour du bras de son champion, comme elle l'aurait fait pour un noble chevalier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

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

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

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

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







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

La réputation de la Lionne Rousse atteint un nouveau sommet lors de la bataille des Cœurs Perdus. Elle y fut confrontée à une horde de morts-vivants menée par un puissant guerrier Crâne. Llyr n'avait pas survécu, mais Achéron avait relevé son

corps et asservi son âme. Au premier regard, les des deux chefs d'armée se reconnurent.

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

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

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

Stratégie

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

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

Formation d'une unité

La Lionne Rousse peut intégrer n'importe quelle unité du Lion. 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

La Lionne Rousse (infanterie) : 285 P.A.

Résurrection/Duel : 6 points d'Elixir.

La Lionne Rousse (cavalerie lourde) : 530 P.A.

Résurrection/Duel : 11 points d'Elixir.

Compétences

Contre-attaque : Le combattant gagne un dé de combat pour chaque échec obtenu par son adversaire lors d'un test d'Attaque au corps à corps à son encounter. S'il n'a pas été éliminé, il utilise ses dés une fois les attaques adverses résolues comme si l'unité était activée.

Soins : Le joueur peut sauver un ou plusieurs membres de son unité au moment où ils viennent de subir un test de Force. Il adresse pour cela à haute et intelligible voix une prière au



THE RED LIONESS			
10	5	7	9
2	7	7	

THE RED LIONESS			
15	7	7	11
3	7	8	

Dieu tutélaire de son armée. Il jette un dé pour chaque point de dégâts infligé aux combattants de l'unité. Chaque  ou  annule un point de dégâts.

Équipement

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

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

Attributs

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

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

La Lionne Rousse peut la diriger.

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

Exploit : Moment de bravoure

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



SARDAR TILLIUS

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

– Sardar Tillius

Incarnation

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

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

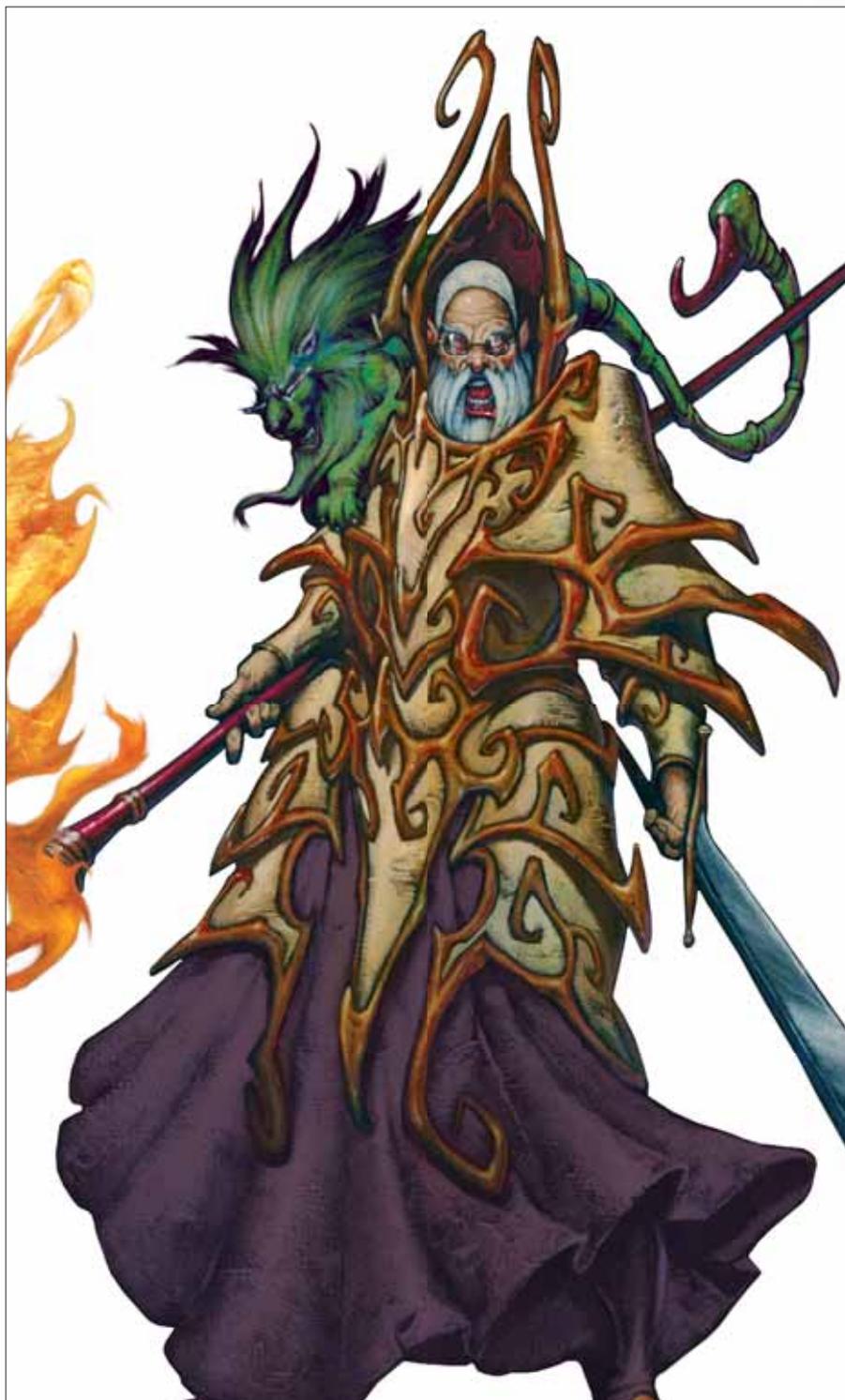
La vie d'érudit ne convenait cependant pas à Sardar Tillius qui souhaitait s'illustrer en affrontant le danger au nom de la Lumière. Il entreprit pour ce faire de voyager dans divers Royaumes élémentaires, ce qui lui valut d'attirer l'attention de l'ordre de la Chimère : un mage assez intrépide pour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

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

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

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

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



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



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

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

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

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

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

Stratégie

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

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

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

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

Formation d'une unité

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

Recrutement de l'Incarné

Misan : 245 P.A.

Résurrection/Duel : 5 points d'Élixir.

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

Attributs

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

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

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

Exploit : Moment de bravoure

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



ARCHERS

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

– Agonn, s'adressant à de nouvelles recrues



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



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

STRATÉGIE

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

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

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Catégorie : Infanterie (Rang 1).

Effectif : 8 à 12.

Équipement : Arc, armure de cuir.

Combattants spéciaux : Aucun.

COÛT D'UNE UNITÉ D'ARCHERS

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

(1) : 8 archers

(2) : 12 archers



GARDES

« Même le plus humble des paysans peut renverser le cours d'une bataille. Je vous souhaite d'être celui-là. »

– Agonn s'adressant à de nouvelles recrues

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

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

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

STRATÉGIE

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

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

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Catégorie : Infanterie (Rang 1).

Effectif : 8 à 15.

Équipement : Armure, bouclier et épée.

COÛT D'UNE UNITÉ DE GARDES

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

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

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

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

COMBATTANTS SPÉCIAUX

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

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

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



VALKYRIES

« Azël ! Des vies pour notre mère, Azël ! »

– Cri de guerre des valkyries d'Alahan

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

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

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

STRATÉGIE

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

COÛT D'UNE UNITÉ DE VALKYRIES

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

(1) : 8 valkyries

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

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Catégorie : Infanterie (Rang 1).

Effectif : 8 à 15.

Équipement : Armure lourde, fauchard.

Combattants spéciaux : Disciple, pythie.

Fauchard : Un combattant doté d'un fauchard peut attaquer les adversaires à son contact ou situés à moins de 3 cm.

COMBATTANTS SPÉCIAUX

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

Pythie (Ferveur 3) : La pythie peut appeler le miracle « Sororité de Parangon ». Celui-ci confère à son unité la compétence « Acharné » jusqu'à la fin du tour. Lorsqu'un combattant de l'unité perd son dernier point de vie il n'est pas immédiatement éliminé. Il n'est retiré du champ de bataille qu'à la fin de la phase en cours. Ce miracle coûte 5 points de foi.



JOUEURS D'ÉPÉE

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

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

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

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

STRATÉGIE

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

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

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Catégorie : Infanterie (Rang 2).

Effectif : 6 à 9.

Équipement : Armure de plaques, épée à deux mains.

Combattants spéciaux : Barde, musicien, porte-étendard.

COMPÉTENCES

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

COMBATTANTS SPÉCIAUX



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

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

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

COÛT D'UNE UNITÉ DE JOUEURS D'ÉPÉE

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

(1) : 6 joueurs d'épée dont 1 barde

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



PALADINS

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

– Serment des paladins

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

STRATÉGIE



Les paladins sont le roc sur lequel reposent les fondations du royaume et de l'armée d'Alahan. Aucune cause n'est perdue lorsqu'ils la soutiennent. Leur pouvoir de guérison et leur lourde armure les mettent à l'abri des coups, même les plus puissants. Avec le soutien d'un héraut d'Arin, ils deviennent la forteresse inexpugnable de la vertu et de la Lumière. Cette forteresse n'est cependant

pas sans défense : les épées des paladins, emplies du pouvoir de la lumière, peuvent abattre n'importe quel ennemi !

PALADIN

☀☀

10

5

7

3

1

5

5

COMPOSITION D'UNE UNITÉ



Catégorie : Infanterie (Rang 2).

Effectif : 6 à 9.

Équipement : Armure de plaques, bouclier, épée (arme sacrée).

Combattants spéciaux : Héraut d'Arin, musicien, porte-étendard.

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

COMPÉTENCES

Soins : Le joueur peut sauver un ou plusieurs membres de son unité au moment où ils viennent de subir un test de Force. Il adresse pour cela à haute et intelligible voix une prière au dieu Arin. Il jette un dé pour chaque point de dégât infligé aux combattants de l'unité. Chaque ou annule un point de dégâts.

COMBATTANTS SPÉCIAUX

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

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

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

COÛT D'UNE UNITÉ DE PALADINS

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

(1) : 6 paladins

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

FAUCHEURS

« Ha ! Ha ! Ha ! Quelle aventure ! »

– Cri de guerre des faucheurs



Les faucheurs d'Alahan sont de jeunes nobles qui ont développé un style de combat en marge des techniques traditionnelles. Dépourvus d'armure et de monture, ils ont enrichi l'escrime des joueurs d'épée par l'art du tir au pistolet et l'ont intégré à une façon particulière de mener la guerre. Intrépides et insolents, les faucheurs d'Alahan n'hésitent pas à désobéir aux ordres et à s'enfoncer loin derrière les lignes ennemies en quête d'un haut fait d'armes. Leur survie est autant une affaire de courage que de dissimulation et d'audace : il n'est pas rare de voir des faucheurs déambuler paisiblement dans un campement ennemi, comptant sur la stupéfaction de leurs adversaires et le culot de leur geste pour éviter le combat.

STRATÉGIE

Les faucheurs sont les éclaireurs des armées barhanes. La surprise est leur armure et l'audace leur arme. Déployés derrière les lignes ennemies, les faucheurs sèment le chaos et la mort avec une désinvolture qui n'a d'égale que leur aplomb. Mages retranchés en seconde ligne, machines de guerre déployées loin du front et commandeurs d'armée à l'écart des combats font leur délice. Leurs pistolets fauchent de nombreux adversaires et s'ils ne suffisent pas, alors les épées parlent !

Soutenu par un ou deux agents de la Chimère, ils peuvent s'attaquer à n'importe quelle cible. Avec le renfort d'un fauconnier, ils acquièrent la complète maîtrise du terrain, choisissant librement le lieu et les circonstances de leur victoire !

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Catégorie : Infanterie (Rang 2).

Effectif : 6 à 9.

Équipement : Armure de cuir, épée, pistolet.

Combattants spéciaux : Agent de la Chimère, fauconnier.

COMPÉTENCES

Éclaireur : 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.

COMBATTANTS SPÉCIAUX

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

Fauconnier : Lorsque l'unité doit être déployée, le joueur peut passer son tour. L'unité sera déployée à la fin de l'approche. Si plusieurs unités bénéficient de cette capacité, le vainqueur du test d'autorité décide qui se déploie le premier.

COÛT D'UNE UNITÉ DE FAUCHEURS

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

(1) : 6 faucheurs

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



GARDES ROYAUX

« *Peu me chaut, fors la vertu !* »

– Devise des gardes royaux

La garde royale d'Alahan tire ses origines de la première bataille de Kaïber, lorsque le roi Michaellis manqua de tomber sous les coups de la Trinité des Abysses. De jeunes chevaliers et des soldats issus du peuple firent rempart de leurs corps, sauvant leur souverain. Pour honorer ce fait d'arme, Michaellis créa la garde royale, un corps d'élite sous son commandement direct.

Par la suite, les gardes royaux développèrent une foi si pure et un dévouement si grand à la cause de la vertu que leur armure, comme leur arme, fut imprégnée du pouvoir de la lumière, à la manière des paladins.

Les gardes royaux sont les émissaires de la couronne : ils vérifient que les ordres du roi sont bien respectés, s'interposent entre les barons lorsqu'une querelle menace de s'envenimer et prêtent main-forte à tous les défenseurs de l'ordre et de la vertu dont la cause à éveillé l'intérêt de leur souverain.

STRATÉGIE

Les gardes royaux sont entrés dans la légende autant par leurs faits d'armes que par leur résistance hors du commun. Leur épée, imprégnée de vertu et de Lumière, est le fléau des Ténèbres. Vainqueur de mille combats pourtant perdus d'avance, ces durs à cuire sont abrités derrière une armure sacrée qui les rend pratiquement invulnérable. Leur vertu est si grande que les plus terrifiantes créatures tremblent devant eux... Ou s'égaillent telles des paysannes effarouchées. Avec un héraut d'Arin, le peu de dommages qu'ils subissent est encore réduit. Avec un porte-étendard, leur potentiel de terreur atteint des sommets. Enfin, avec un musicien, ils sont les parfaits second de n'importe quel Incarné.

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Catégorie : Infanterie (Rang 3).

Effectif : 4 à 7.

Équipement : Armure lourde (armure sacrée) et épée à deux mains.

Combattants spéciaux : Héraut d'Arin, musicien, porte-étendard.

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



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

COMPÉTENCES

Dur à cuire : L'adversaire n'obtient jamais de dé supplémentaire sur ses tests de Force réalisés à l'encontre des Durs à cuire.

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



COÛT D'UNE UNITÉ DE GARDES ROYAUX

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

(1) : 4 gardes royaux

(2) : 7 gardes royaux dont 0 à 1 héraut d'Arin, 0 à 1 musicien et 0 à 1 porte-étendard.

COMBATTANTS SPÉCIAUX

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

Musicien : Si l'unité du musicien accueille un Incarné, elle peut utiliser la tactique « À la garde ! ». Une fois par tour, le joueur peut intervertir un combattant de l'unité avec l'Incarné.

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



CHEVALIERS

« Oriazur⁽¹⁾ ! Arin ! »

– Cri de guerre des chevaliers d'Alahan

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

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

STRATÉGIE

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

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

(1) : étendard du roi





COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Catégorie : Cavalerie lourde (Rang 3).

Effectif : 3 à 5.

Équipement : Armure lourde, bouclier, épée et lance (arme d'allonge).

Combattants spéciaux : Musicien, porte-étendard.

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

COMPÉTENCES

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

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

COMBATTANTS SPÉCIAUX

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

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

COÛT D'UNE UNITÉ DE CHEVALIERS

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

(1) : 3 chevaliers

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



BALISTE

— Oserais-je corriger l'élevation de notre pièce ? Elle me paraît fort basse...

— Faites ! Faites, aimable compagnon !

– Deux servants de baliste

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

STRATÉGIE

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



COÛT D'UNE UNITÉ DE BALISTE

Composition	Effectif standard (1)
Standard	175

(1) : 1 baliste et 2 servants

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Catégorie : Machine de guerre.

Effectif : 2.

Équipement : Épée.

Combattants spéciaux : Aucun.

COMPÉTENCES

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

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

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

RÈGLES SPÉCIALES

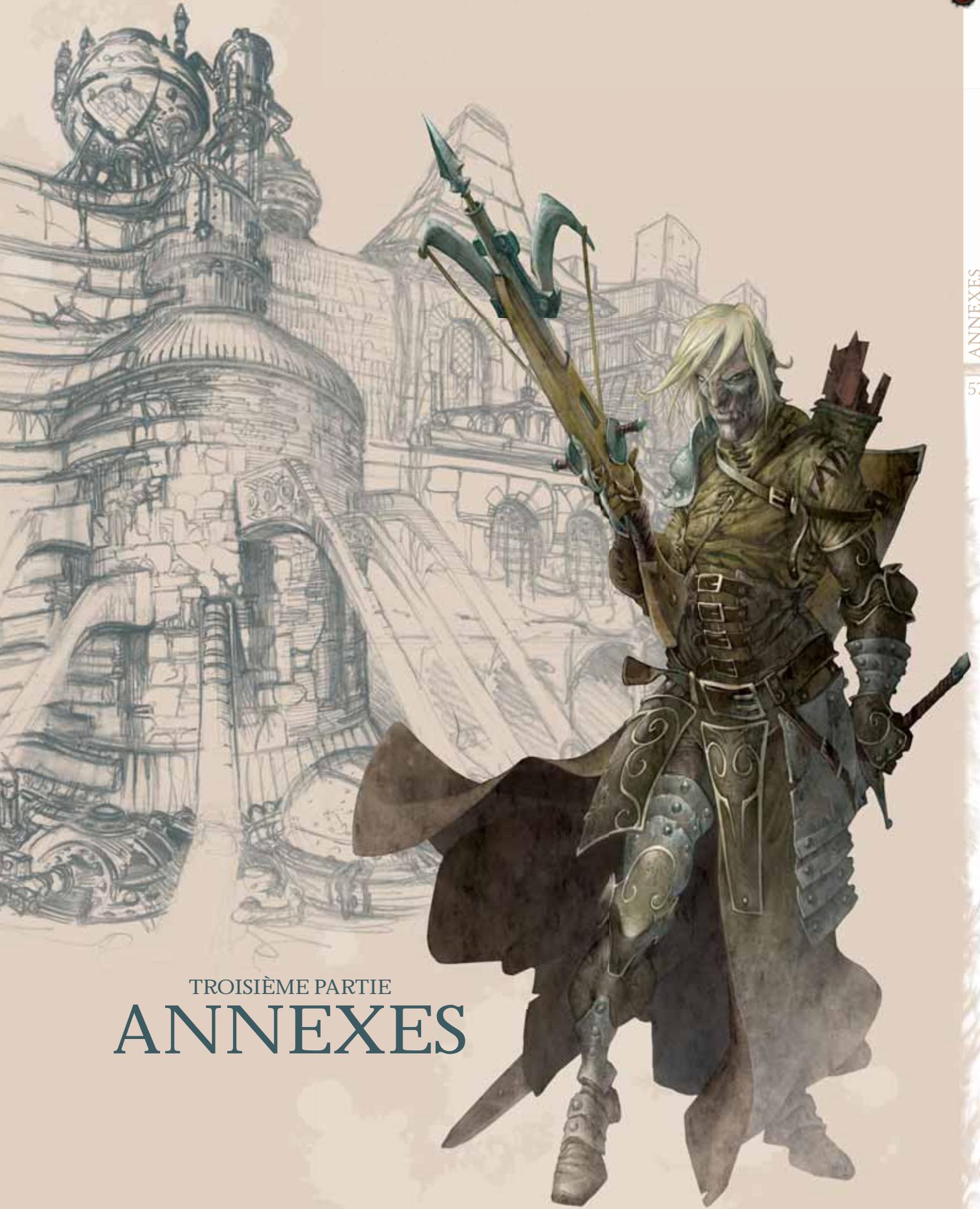
- **Déplacement :** La baliste ne peut pas se déplacer. Les combattants de son unité peuvent malgré tout se déplacer autour de la machine, dans la limite de leur Mouvement.
- **Engagement :** La baliste ne représente aucune menace au contact. Il ne peut pas engager d'ennemis bien qu'elle puisse être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

CREWMAN

10	3	4	3
1	5	5	

BALLISTA

0	-	8	-
-	-	-	-



TROISIÈME PARTIE
ANNEXES

CARNETS DE VOYAGE

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

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

ARTEFACTS

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

La valeur de chaque artefact est indiquée entre parenthèses.

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

Arme sacrée (1) : Le résultat à obtenir sur les tests de Force au corps à corps sont lu une colonne plus à droite sur la table de résolution.

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

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

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

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

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

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



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

Torque des Lahnar (2) : Lorsqu'il effectue un test de Force au corps à corps, l'Incarné ajoute son Courage à sa Force.

GRIMOIRE

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

Célérité

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

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

Colonne de Lumière

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

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

Déplacement chimérique

Voie : Hermétisme **Élément :**
Valeur : 2 **Mana :** 10
Difficulté : 7 **Cible :** Unité amie
Durée : Instantanée

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

Éblouissement de Lahn

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

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

Force du Lion

Voie : Hermétisme **Élément :**
Valeur : 3 **Mana :** 15
Difficulté : 8 **Cible :** Unité
Durée : Tour

Les tests de Force résolus avec l'unité ciblée sont lus dans la colonne « Privilège ».



Fléau céleste

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

Le combattant ciblé subit une touche de Force 8.

Œil hermétique

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

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

Renfort de Lahn

Voie : Hermétisme **Élément :**
Valeur : 3 **Mana :** 10
Difficulté : 8 **Cible :** Spéciale
Durée : Tour

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

Sceau de protection

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

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

Tempête de Lumière

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

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

LITANIE

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

Auspices favorables

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

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

Couronne de Parangon

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

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

Étreinte de Selene

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

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



Flétrissement d'Azël

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

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

Haléine de Kain

Culte : Parangon **Aspect :** Destruction
Valeur : 3 **Foi :** 12
Difficulté : 9 **Cible :** Unité
Durée : Instantanée

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

Souffle de Tiranor

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

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

Intuition salulaire

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

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

Jugement d'Arin

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

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

Oracl e de Lahn

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

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

Pressentiment

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

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

CADWALLON



Les Lahnars

Les Lahnars sont issus de la frange la plus traditionnelle de la société barhane. Appréciant autant les arts de la guerre que la connaissance et l'érudition, ils ne dédaignent pas plus une bonne bataille que l'observation de la course des astres. Cadwallon, ville métissée, grande amatrice de mélanges improbables, les a accueillis sans manière, comme des fils prodigues de retour dans leur maison !

Signes particuliers

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

Don du Lion (actif)

Le personnage est pétri des idéaux de Vertu et de Lumière. Lorsqu'il résiste à une PEUR ou à une tentative d'Intimider/HAR, il gagne un dé de RA.

Don du Lion ne peut être choisi qu'au cours de la création de personnage, par les personnages lahnars.

Obligation : Le personnage doit éliminer avant tout autre adversaire les ennemis effrayants ou ceux qui ont résolu des tests d'Intimider/HAR.

Hypérien

Le personnage est un flambeau de vertu. Il n'est jamais soumis à la déroute et tous ceux qui disposent d'un score de PEUR sont soumis à une PEUR équivalente à la MAI du personnage.

Obligation : Les déroutes infligées par ce don sont toujours des frénésies ayant pour cible le personnage.

Chimerae

Le personnage est membre de l'ordre de la Chimère. Il possède une connaissance immense de la magie. Chaque niveau dans une Voie de magie lui donne accès à deux sortilèges au lieu d'un.

Obligation : Le personnage ne peut développer que des métiers d'Incantation. S'il ne répond plus à l'obligation liée à ce signe particulier, il choisit la moitié de ses sortilèges (arrondi à l'inférieur), auxquels il n'a plus accès.

Relations à Kallienne

Le personnage peut choisir trois contacts supplémentaires (Intimité : 1).

Obligation : Le degré d'Intimité du personnage avec ces trois contacts ne peut pas dépasser 1.

Métiers

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

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

- Les faucheurs disposent du métier de coupe-jarret (cf. *Manuel des joueurs*, p. 142) ;
- Les pythies suivent la carrière de moine-guerrier (cf. *Manuel des joueurs*, p. 151) ;
- Les spadassins (cf. *Manuel des joueurs*, p. 144) font d'excellentes valkyries ;
- L'officier (cf. *Manuel des joueurs*, p. 144) est idéal pour créer un chevalier.

Aux portes d'un des plus fidèles alliés du royaume d'Alahan, la république de Lanever, Cadwallon, ville portuaire, est à la mer de Söl ce que Doriman est à la mer d'Éphren. Son activité commerciale y a attiré plus que son content de marins barhans tandis que les différentes ambassades vers les grands alliés du royaume ont attiré une foule de courtisans et de diplomates accompagnés de leur nombreuse suite.

Il n'en fallait pas plus pour qu'une communauté barhane nombreuse et active, soudée autour des idéaux de la Vertu, s'installe dans la ville...

FRANC-LIGUEUR

Ce chapitre présente de nouveaux éléments pour créer un PJ lahnar, c'est-à-dire en accord avec les développements des baronnies du Lion. Il ne modifie pas les règles présentées dans le *Manuel des joueurs*, sauf lorsque cela est précisé.

LES LAHNARS	
HARgne	-
ADReSse	-
ELEgance	+1
OPPOrtunisme	-
SUBtilité	+1
DIScipline	-
Talents culturels	Transpercer/ADR Chevaucher/ELE Argumenter/SUB
Savoir	Étiquette (noblesse)
Signe particulier	Don du Lion
Contact culturel	LI, CY, GR, BA

Explorateur élémentaire (Exploration)

Envoyé pour explorer les Royaumes élémentaires, les explorateurs élémentaires sont dotés d'un vaste éventail de qualités. Le courage, car il en faut pour visiter ces contrées étranges ; la diplomatie, qui permet de traiter avec des êtres élémentaires imprévisibles ; un don pour la magie, la discrétion et le combat... Savoir tout faire, et le faire bien, tel est le credo de l'explorateur élémentaire – en tout cas de celui qui revient de ses voyages.

Rang 1 : Identifier/SUB, Incanter (élément)/Spécial, Voie de magie (élément au choix)/Spécial, Royaume élémentaire

Rang 2 : Négociier/SUB, Se cacher/OPP, Trancher/HAR (ou Cognier/HAR ou Transpercer/ADR ou Tirer/ADR)

Rang 3 : Analyser/DIS, Survivre/OPP

Rang 4 : Argumenter/SUB, Endurer/HAR

Rang 5 : Immunité élémentaire. Le personnage choisit un élément. Les sortilèges et effets de jeu utilisant cet élément n'ont aucun effet sur lui.

Rang 6 : Incanter (élément)/Spécial, Voie de magie (élément au choix)/Spécial

Équipement : Atours ; bourse ; nécessaire de calligraphie ; arme ; sacoches ; vêtements de voyage ; gemme immortelle mineure x 1 ; écriin à gemmes ; 50 D et (3) Gemme immortelle mineure (x 2).



Agent de la Chimère (Incantation)

L'agent de la Chimère compte parmi les meilleurs guerriers-mages d'Aarklash. Son immense connaissance de la magie se combine admirablement avec les méthodes d'extermination plus terre à terre qu'il maîtrise à la perfection. Peu d'individus sont assez téméraires pour défier un agent de la Chimère et ils sont moins nombreux encore à y survivre !

Rang 1 : Trancher/HAR (ou Cognier/HAR ou Transpercer/ADR), Incanter (Élément)/spécial, Provoquer/SUB, Voie de magie (Primagie)

Rang 2 : Incanter (Élément)/spécial, Parer/ELE, Voie de magie (Primagie)

Rang 3 : Soumettre/HAR, Voie de magie

Rang 4 : Endurer/HAR, Voie de magie (Hermétisme)

Rang 5 : Attaque magique. Lorsqu'il effectue un jet d'attaque, l'agent de la Chimère peut dépenser des points de mana pour jeter autant de dés supplémentaires.

Rang 6 : Parer/ELE, Trancher/HAR (ou Cognier/HAR, ou Transpercer/ADR)

Équipement : Arme ; Armure ; Bouclier ; Bourse ; Écriin à gemmes ; Gemme immortelle mineure de lumière ; Sacoches ; 75 D et (3) Gemme immortelle mineure.

Paladin (Divination)

L'ordre des paladins est le plus fidèle soutien de la Vertu et de la Lumière dans le royaume d'Alahan mais aussi partout où l'innocence est opprimée par le Mal. Devenir paladin, c'est se mettre au service d'une cause plus grande que les dieux eux-mêmes, au service de la Vertu.

Rang 1 : Altérer (ou Créer), Trancher/HAR, Parer/DIS, Soigner/DIS

Rang 2 : Argumenter/SUB, Censurer/HAR, Charger/HAR

Rang 3 : Altérer (ou Créer), Commander/DIS

Rang 4 : Chevaucher/ELE, Enchanter/ADR, Trancher/HAR

Rang 5 : Imposition des mains. Pour 1 dé de RA, le paladin rend un point de vie à un blessé à son contact.

Rang 6 : Exulter/HAR, Se ressourcer/OPP

Équipement : Bourse (x2) ; Cuirasse ; Écu ; Épée bâtarde ; Symbole de l'ordre des paladins ; Vêtements usés ; 50 D et (3) Monture au choix.





Astrologue (Interaction)

Les astrologues ne font pas appel aux forces mystiques. Ils se contentent de lire l'avenir dans les constellations et dans la position des soleils dans le ciel. Cela leur donne non seulement un aperçu du futur, mais aussi un sens aigu de l'observation humaine. Une langue agile vient compléter ces qualités et leur permet de se tirer des situations périlleuses sans avoir à faire appel à des compétences martiales dont ils ne disposent pas !

Rang 1 : Argumenter/SUB, Identifier/SUB, Guetter/DIS, Astrologie

Rang 2 : Confondre/DIS, Embobiner/OPP, Prédire/SUB

Rang 3 : Sermonner/SUB, un savoir au choix

Rang 4 : Accoutrer/ELE, Négocier/SUB, Ressentir/SUB

Rang 5 : Prémonition. Le personnage peut dépenser un dé de RR pour obliger n'importe quel PJ ou PNJ à refaire un test. Le nouveau résultat remplace l'ancien.

Rang 6 : Feindre/ADR, Prier/DIS

Équipement : Atours ; Bourse ; Nécessaire de calligraphie et (3) Grimoire rares (x2).

INCANTATION

Les sortilèges qui suivent appartiennent à la voie de l'hermétisme. Peu de mages du Lion sont assez corrompus pour les enseigner, sinon à des élèves triés sur le volet. On peut cependant trouver des grimoires à vendre, surtout à Cadwallon.

Célérité

Coût : 4 ● **Difficulté :** 5

Cible : Créature ou personnage

Portée : 8 cases **Durée :** 2 rounds

La cible de ce sortilège ne dépense qu'un seul point de mouvement lorsqu'elle se déplace, quel que soit la nature du terrain qu'elle traverse. Chaque pari permet d'augmenter la durée de deux rounds.

Fléau céleste

Coût : 4 ● **Difficulté :** 9

Cible : Créature ou personnage

Portée : à vue **Durée :** instantanée

La cible subit un jet de Blessures (PUI 4). Chaque pari permet d'augmenter la PUI d'un point.

Sceau de protection

Coût : 3 ● **Difficulté :** 7

Cible : personnel

Portée : 0 **Durée :** 1 round

Le personnage ciblé ne peut être affecté ni par les miracles ni par les sortilèges.



DIVINATION

Les miracles qui suivent appartiennent aux litanies de la Lumière. Ils font partie de ceux qui fonctionnent à Cadwallon (cf. *Manuel des joueurs*, p. 306). Ils sont surtout appelés par les adorateurs des dieux de Parangon. Cependant, n'importe quel représentant de la voie de la Lumière peut les apprendre.

Auspices favorables

Ferveur : 3 **Difficulté :** 5 (A)

Cible : Personnage

Portée : Personnel **Durée :** 1 round

Le personnage peut relancer une fois les dés d'un de ses tests. Le nouveau résultat remplace l'ancien.

Couronne de Parangon

Ferveur : 6 **Difficulté :** 7 (C)

Cible : Zone de contrôle du fidèle

Portée : Zone de contrôle

Durée : 1 round

Les combattants ennemis dans l'aire d'effet à la fin de leur mouvement subissent un test de Blessures (PUI : 2).

Jugement d'Arin

Ferveur : 5 **Difficulté :** 7 (C)

Cible : Personnage

Portée : à vue **Durée :** 1 round

Les adversaires qui infligent un test de Blessures à la cible subissent le même.

ÉQUIPEMENT

Armure de la sororité d'Azël :

Cette excellente armure représente le sommet de l'art de la guerre lahnar. Évidemment, seule une femme peut la porter, quoique les contes mentionnent parfois des héros qui s'en affublent pour approcher une valkyrie dont ils sont terriblement épris...

ARTEFACTS

Le royaume d'Alahan, pays des légendes, abonde en objets dotés de propriétés surnaturelles. Il n'est pas rare de voir des familles se transmettre des objets dont nul ne sait plus se servir depuis bien des générations mais qui sont sans doute dotés de puissantes propriétés magiques. Seuls les personnages dotés du don ou du signe particulier « artefact » peuvent bénéficier de leurs effets.

Insigne du glaive d'Arin

Cette broche est le symbole de l'alliance entre les Hommes et les dieux de parangon. Elle permet de jeter, une fois par tour, un dé bonus lors de n'importe quel test.

Arme sacrée

Cette épée bâtarde a appartenu à un héros si vertueux que la puissance de la Lumière l'imprègne toujours, bien après la disparition de son propriétaire. Elle permet de refaire une fois chaque test de Blessures. Le nouveau résultat remplace l'ancien.

Armure sacrée

Cette cuirasse est protégée par la puissance de la Lumière que lui a insufflé un héros oublié. Rien ne peut ni l'endommager, ni en diminuer la protection.



Arc d'Icquor : Ce que l'on fait de mieux en matière d'arc. En posséder un est un immense honneur. En général, ces armes ne sont pas à vendre, encore qu'à Cadwallon...



Fauchard : Lance à longue lame, le fauchard est devenu l'une des armes paysanne les plus répandue dans le royaume d'Alahan. Certains combattants particulièrement puissants sont capables de les manier à une main.

ARTICLE	ORIGINE	LÉGALITÉ	DISPONIBILITÉ	MASSE	PRIX
Insigne du glaive d'Arin	LI	Oui	15	-	500 D
Arme sacrée	LI	Non	15	-	750 D
Armure sacrée	LI	Non	15	-	1500 D

ARTICLE	PRO	MOD	TAI	ORIGINE	LÉGALITÉ	DISPONIBILITÉ	MASSE	PRIX
Armure de la sororité d'Azël	5	-2	T	LI	Oui	8	20 kg	150 D

ARTICLE	PUI	FRÉ	PORTÉE	REC	TAI	DISS	ORIGINE	LÉGALITÉ	DISPONIBILITÉ	Masse	Prix
Arc d'Icquor	3	2	8/16/24	0	2	0	LI	Oui	8	1 kg	40 D

ARTICLE	MOD. DOM	TYP	ALL	TAI	DISS	ORIGINE	LÉGALITÉ	DISPONIBILITÉ	MASSE	PRIX
Fauchard	+4	C et T	3	2	-3	LI	Non	5	2 kg	10 D