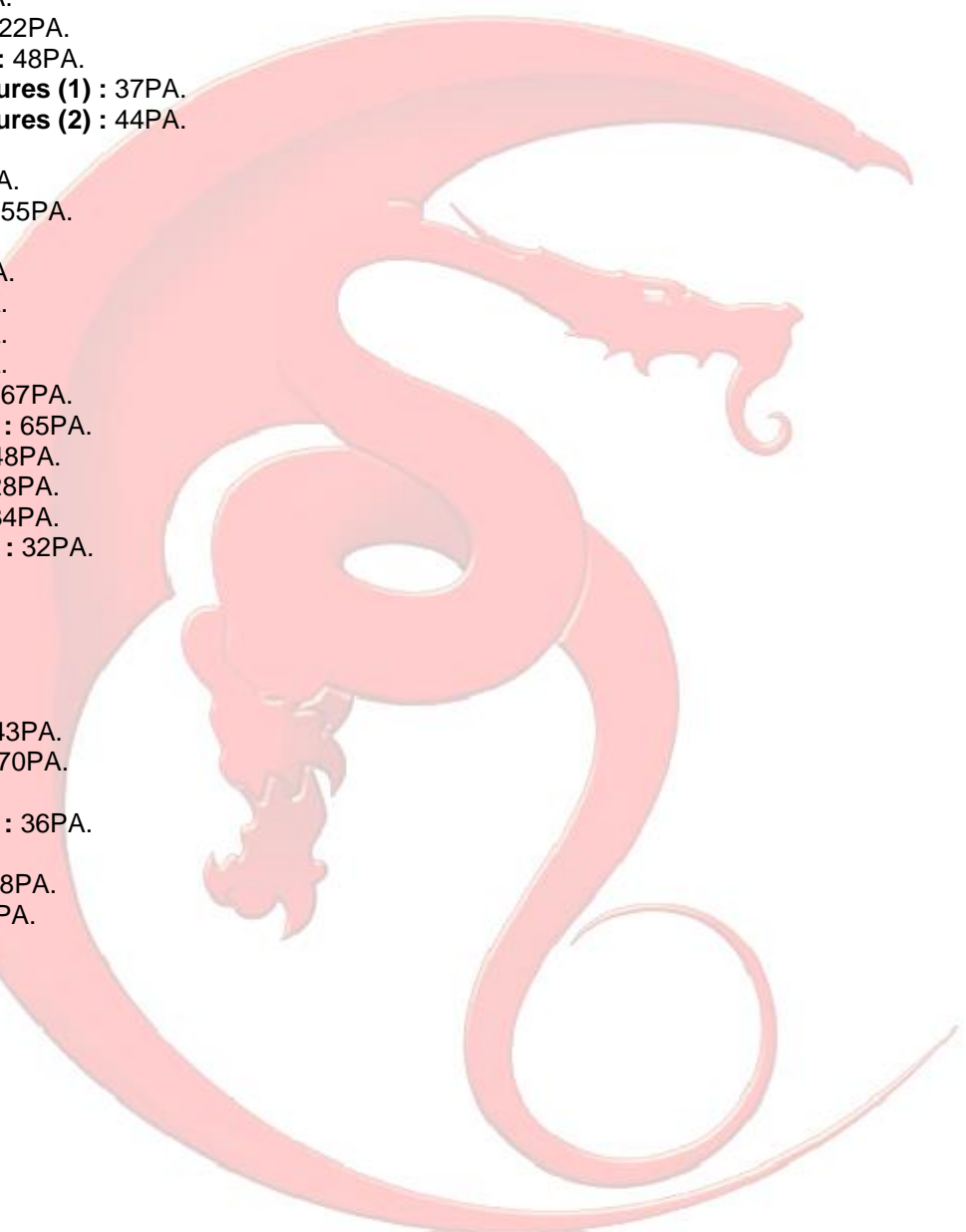


Sommaire.

Sommaire.....	1
Liste des coûts des combattants individuels.....	2
Liste des coûts des Champions.....	3
Informations sur les Wolfen d'Yllia.....	4
Profils détaillés des troupiers.....	5
Profils détaillés des Champions guerriers.....	8
Profils détaillés des Magiciens.....	11
Profils détaillés des Fidèles.....	14
Profils détaillés des Seigneurs des batailles.....	15
Liste des artefacts réservés aux combattants Wolfen.....	16
Liste des Hurllements.....	18
Liste des miracles du culte d'Yllia.....	19
Liste des sortilèges de la voie des Lamentations.....	20
Liste des sortilèges de la voie des Murmures.....	23
Faction : Sentier d'opale.....	26
Faction : Chêne rouge.....	27
Faction : Collines du crépuscule.....	29
Faction : Lune gémissante.....	31
Faction : Meute hurlante.....	33
Faction : Œil d'argent.....	35
Faction : Roue des songes.....	37
Faction : Trône des étoiles.....	39

Liste des coûts des combattants individuels.

Arbalétrier (1) : 31PA.
Arbalétrier (2) : 31PA.
Chasseur (1) : 19PA.
Chasseur (2) : 22PA.
Chasseur (3) : 26PA.
Chasseur (4) : 31PA.
Chasseur hurlant : 22PA.
Gardien des runes : 48PA.
Gardien des sépultures (1) : 37PA.
Gardien des sépultures (2) : 44PA.
Grand croc : 34PA.
Guerrier croc : 27PA.
Louve des glaces : 55PA.
Nomade : 29PA.
Prédateur (1) : 51PA.
Prédateur (2) : 55PA.
Prédateur (3) : 57PA.
Prédateur (4) : 58PA.
Prédateur hurlant : 67PA.
Prédateur sanglant : 65PA.
Prêtre des runes : 48PA.
Repenti (1) et (2) : 28PA.
Repenti de Morn : 34PA.
Repenti grand croc : 32PA.
Rôdeur : 42PA.
Sentinelle : 51PA.
Shaman : 40PA.
Solitaire (1) : 39PA.
Solitaire (2) : 48PA.
Solitaire sélénite : 43PA.
Sylve (vénéneux) : 70PA.
Traqueur : 40PA.
Traqueur d'ombres : 36PA.
Vestale : 27PA.
Vestale hurlante : 38PA.
Vestale sacrée : 35PA.
Worg (1) : 135PA.
Worg (2) : 125PA.



Liste des coûts des Champions.

Agyar : 86PA.
Aphorys : 61PA.
Asgarh (I) : 175PA.
Asgarh (II) : 370PA.
Ashan'Tyr : 66PA.
Bashkar : 135PA.
Deliox : 127PA.
Irix (I) : 51PA.
Irix (II) : 54PA.
Irix (III) : 89PA.
Irix (IV) : 92PA.
Irix (V) : 180PA.
Irix (VI) : 180PA.
Kaëliss (I) : 49PA.
Kaëliss (II) : 62PA.
Karnyrax : 83PA.
Kassar : 67PA.
Killyox (I) : 117PA.
Killyox (II) : 1109PA.
Lykaï : 77PA.
Onyx (I) : 68PA.
Onyx (II) : 88PA.
Ophyr : 102PA.
Saphyr : 63PA.
Serdak : 96PA.
Serethis : 58PA.
Syriak (I) : 43PA.
Syriak (II) : 113PA.
Varghar : 63PA.
Veilleur (I) : 69PA.
Veilleur (II) : 81PA.
Y'Anrylh : 236PA.



Informations sur les Wolfen d'Yllia.

L'Élément de prédilection des magiciens Wolfen est l'**Eau**.

Les Éléments interdits aux magiciens Wolfen sont la **Lumière** et les **Ténèbres**.

Les Wolfen (**Loup**) appartiennent aux chemins du Destin et sont alliés aux peuples suivants :

- Concorde de l'Aigle.
- Elfes Daïkinees.

Liste des combattants dotés de la compétence « Alliance/Wolfen » :

- Orhain (II), 69PA, Sessair.

Liste des combattants dotés de la compétence « Alliance/Chemins du Destin » :

- Cyanhur, 101PA, Gobelin.
- Erhÿl, 63PA & scarabée-Genèse, 8PA, Daïkinees.
- Gorsnä, 105PA, Cadwallon.

Profils détaillés des troupiers.

Arbalétrier (1).

15 - 3 - 3/7 - 3/5 - -5/2
 TIR=2 ; Arbalète Wolfen : FOR10, 20/40/60.
 Tueur né.
 Régulier Wolfen. Grande taille.
 31 PA

Arbalétrier (2).

15 - 4 - 3/6 - 3/5 - -5/2
 TIR=2 ; Arbalète de poing Wolfen : FOR7, 20/35/45.
 Tueur né, Harcèlement.
 Régulier Wolfen. Grande taille.
 31 PA

Chasseur (1).

17,5 - 3 - 3/5 - 2/4 - -4/2
 TIR=2 ; Javelot Wolfen : FOR5, 10/20/30.
 Tueur né.
 Régulier Wolfen. Grande taille.
 19 PA

Chasseur (2).

17,5 - 4 - 4/6 - 3/4 - -5/2
 Tueur né.
 Régulier Wolfen. Grande taille.
 22 PA

Chasseur (3).

17,5 - 5 - 4/7 - 3/5 - -5/2
 Tueur né.
 Régulier Wolfen. Grande taille.
 26 PA

Chasseur (4).

17,5 - 4 - 4/6 - 3/5 - -5/2
 TIR=3 ; Javelot Wolfen : FOR6, 15/25/35.
 Tueur né.
 Régulier Wolfen. Grande taille.
 31 PA

Chasseur hurlant, chasseur.

17,5 - 3 - 3/5 - 3/4 - -4/2
 TIR=2 ; Javelot Wolfen : FOR5, 10/20/30.
 Tueur né, Paria, Tir instinctif.
 Régulier Wolfen. Grande taille.
 22 PA

Gardien des sépultures (1).

15 - 4 - 4/9 - 3/5 - -8/1
 Tueur né, Bond, Fléau/Wolfen zombie,
 Immunité/Peur.
 Spécial Wolfen. Grande taille.
Celui qui protège l'éternité.
 37 PA

Celui qui protège l'éternité.

Les gardiens des sépultures sont capables d'une violence extrême lorsqu'ils combattent les pilliers de tombes. Contre les combattants d'Achéron, de Dirz, du clan des Drones et Gobelins, ils bénéficient de la compétence « Furie guerrière ».

Gardien des sépultures (2).

15 - 4 - 5/9 - 4/5 - -7/1
 Faux de la Lune.
 Tueur né, Bond, Contre-attaque, Fléau/Wolfen zombie, Immunité/Peur.
 Spécial Wolfen. Grande taille.
Celui qui protège l'éternité.
 44 PA

Grand croc.

15 - 4 - 5/10 - 3/6 - -6/2
 Tueur né.
 Régulier Wolfen. Grande taille.
 34 PA

Guerrier croc.

15 - 4 - 4/9 - 3/5 - -5/2
 Tueur né.
 Régulier Wolfen. Grande taille.
 27 PA

Nomade.

15 - 4 - 5/7 - 4/5 - -5/3
 Tueur né, Mercenaire.
 Régulier Wolfen. Grande taille.
 29 PA

Prédateur (1).

15 - 4 - 6/11 - 4/7 - -8/2
 Tueur né.
 Élite Wolfen. Grande taille.
 51 PA

Prédateur (2).

15 - 4 - 6/12 - 5/7 - -7/2
 Tueur né.
 Élite Wolfen. Grande taille.
 55 PA

Prédateur (3).

15 - 4 - 5/12 - 5/7 - -9/2
 Tueur né.
 Élite Wolfen. Grande taille.
 57 PA

Prédateur (4).

15 - 4 - 6/13 - 4/7 - -8/2

Tueur né.

Élite Wolfen. Grande taille.

58 PA

Prédateur hurlant, prédateur.

15 - 4 - 6/12 - 5/8 - -9/2

Tueur né, Dur à cuire, Paria.

Élite Wolfen. Grande taille.

67 PA

Prédateur sanglant, prédateur.

15 - 4 - 6/12 - 5/8 - -8/2

Tueur né, Dur à cuire.

Élite Wolfen. Grande taille.

L'alliance sanglante.

65 PA

L'alliance sanglante.

Juste avant un jet de Tactique, un animae sylvestre peut faire don de son essence immortelle à un prédateur sanglant ami en contact socle à socle avec lui. L'animae sylvestre est retiré de la partie. Si le prédateur sanglant est blessé, il a immédiatement droit à un jet de « Régénération/5 ». Dans tous les cas, son profil devient ensuite celui d'un prédateur ultime jusqu'à la fin de la partie. Tous les effets (Blessures, sortilèges, miracles, artefacts...) auxquels le prédateur sanglant était soumis continuent d'affecter le prédateur ultime et peuvent donc modifier son profil.

Un prédateur sanglant ne peut bénéficier du sacrifice d'un animae sylvestre qu'une fois par partie.

Prédateur ultime, prédateur.

15 - 5 - 6/13 - 6/9 - -9/2

Tueur né, Dur à cuire, Furie guerrière.

Élite Wolfen. Grande taille.

L'alliance sanglante.

- PA

Repenti (1).

15 - 4 - 4/6 - 4/6 - -6/0

Hallebarde de la Lune.

Tueur né, Dévotion/4, Paria.

Irrégulier Wolfen. Grande taille.

Paria de la meute.

28 PA

Paria de la meute.

Une armée Wolfen ne peut compter plus de 20% (en Valeur stratégique) de Repentis dans ses rangs.

Repenti (2).

15 - 4 - 4/7 - 4/6 - -6/1

Hallebarde de la Lune.

Tueur né, Paria.

Irrégulier Wolfen. Grande taille.

Paria de la meute.

28 PA

Repenti de Morn, repenti.

15 - 4 - 4/8 - 4/6 - -6/1

Hallebarde de la Lune.

Tueur né, Brute épaisse, Coup de Maître/1, Paria.

Irrégulier Wolfen. Grande taille.

Paria de la meute.

34 PA

Repenti grand croc, repenti.

15 - 4 - 5/9 - 4/6 - -6/2

Tueur né, Paria.

Irrégulier Wolfen. Grande taille.

Paria de la meute.

32 PA

Rôdeur.

17,5 - 4 - 4/6 - 3/5 - -5/2

TIR=3 ; Arbalète de poing Wolfen : FOR7, 20/35/45.

Tueur né, Artificier/1, Éclaireur, Harcèlement.

Spécial Wolfen. Grande taille.

Fronde lunaire.

Maître de la chasse.

42 PA

Fronde lunaire.

Lors de la phase de tir, un rôdeur peut utiliser sa fronde à la place de son arbalète.

Les portées de la fronde sont de 15/25/35. Le rôdeur peut, s'il le désire, viser un point du terrain plutôt qu'un combattant. Résolez le tir en utilisant les règles d'artillerie légère à effet de zone. Les projectiles n'infligent aucun dégât, mais ils dégagent une épaisse fumée. Jusqu'à la fin du tour, toutes les lignes de vue au palier 0 sont coupées dans un rayon de 5cm autour du centre du gabarit de dispersion.

Maître de la chasse.

Chaque rôdeur peut choisir, lors de la constitution des armées, jusqu'à 2 chasseurs non-Parias comme apprenti pour un coût de +9PA chacun.

- Un chasseur avec un score de Tir gagne les compétences « Éclaireur » et « Harcèlement ».
- Un chasseur sans score de Tir gagne les compétences « Artificier/1 » et « Éclaireur ».

Sentinelle.

12,5 - 3 - 3/6 - 4/6 - -6/2
 TIR=3 ; Arbalète lourde Wolfen : FOR12, 20/40/60,
 Artillerie légère perforante.
 Tueur né, Harcèlement.
 Vétéran Wolfen. Grande taille.
 51 PA

Sylve (vénéneux).

10 - 1 - 3/8 - 5/12 - -7/2
 Tueur né, Acharné, Immortel/Destin, Inébranlable,
 Membre supplémentaire.
 (Conscience, Immunité/Toxique)
 Spécial Wolfen. Grande taille.
Enracinement vénéneux.
 70 PA

Enracinement vénéneux.

Au début de son activation, le Sylve peut choisir de s'enraciner dans le sol. Il ne peut plus se déplacer ni être déplacé, par quelque effet de jeu que ce soit, jusqu'à la fin du tour.
 Jusqu'à la fin du tour, les combattants amis à 15cm du Sylve bénéficient de PEUR+2 (maximum=10).

Traqueur.

17,5 - 4 - 5/8 - 3/6 - -6/2
 TIR=3 ; Javelot Wolfen : FOR8, 20/30/40.
 Tueur né, Tir d'assaut.
 Vétéran Wolfen. Grande taille.
 40 PA

Traqueur d'ombres.

17,5 - 4 - 4/8 - 4/6 - -6/2
 Tueur né, Éclaireur, Paria.
 Spécial Wolfen. Grande taille.
 36 PA

Vestale.

17,5 - 4 - 4/6 - 4/4 - -6/2
 Hallebarde de la Lune.
 Tueur né.
 Spécial Wolfen. Grande taille.
Ombre d'Yllia.
 27 PA

Ombre d'Yllia.

Lorsqu'elles combattent au Corps à corps, les vestales peuvent toujours choisir d'assigner leurs dés de combat à l'Attaque et à la Défense après le jet d'Initiative. Si deux combattants possédant cette aptitude sont impliqués dans le même combat, c'est le vainqueur du jet d'initiative qui placera ses dés en dernier.

Vestale hurlante, vestale.

17,5 - 4 - 4/7 - 5/6 - -6/2
 Lames de la Lune.
 Tueur né, Contre-attaque, Martyr/3, Paria.
 Spécial Wolfen. Grande taille.
Ombre d'Yllia.
 38 PA

Vestale sacrée, vestale.

17,5 - 4 - 4/7 - 5/4 - -6/2
 Lames de la Lune.
 Tueur né, Contre-attaque, Féal/1.
 Spécial Wolfen. Grande taille.
Ombre d'Yllia.
 35 PA

Worg (1).

17,5 - 6 - 7/15 - 6/10 - -10/4
 Arme de la Lune.
 Tueur né, Armure sacrée, Artefact/1, Énorme/1,
 Immortel/Destin, Implacable/2.
 (Conscience, Immunité/Toxique)
 Légende vivante Wolfen. Très grande taille.
 135 PA

Worg (2).

17,5 - 6 - 7/15 - 6/10 - -10/4
 Arme de la Lune.
 Tueur né, Armure sacrée, Artefact/1, Assassin,
 Énorme/1, Immortel/Destin.
 (Conscience, Immunité/Toxique)
 Légende vivante Wolfen. Très grande taille.
 125 PA

Profils détaillés des Champions guerriers.

Agyar, l'inflexible, chef de meute.

15 - 5 - 6/10 - 6/11 - -8/4

Tueur né, Autorité, Paria.

(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2)

Champion spécial Wolfen. Grande taille.

86 PA

Cuirasse de Kernys (7).

Le porteur gagne les compétences

« Immunité/Toxique » et « Parade ».

Réservé à Agyar.

Aphorys, repent.

15 - 4 - 5/7 - 5/6 - -7/2

Hallebarde de la Lune.

Tueur né, Chef Wolfen/15, Paria.

(Artefact/1, Commandement/15, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2)

Champion irrégulier Wolfen. Grande taille.

61 PA

Ashan'Tyr.

17,5 - 6 - 5/8 - 6/7 - -5/2

Tueur né, Bretteur, Instinct de survie/6, Vivacité.

(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2)

Champion spécial Wolfen. Grande taille.

La marcheuse d'Yllia.

66 PA

La marcheuse d'Yllia.

Lors de son activation, Ashan'Tyr peut gagner MOU+2,5. Elle perd alors la compétence « Tueur né » jusqu'à la fin du tour.

Sabre d'ambre (8).

Une fois par tour, lors du test de Défense d'un combattant ennemi, si au moins une attaque a été défendue, ce dernier encaisse tout de même un jet de Blessures (FOR=X). X est égal à la différence entre le jet de Défense et le jet de l'attaque qui a été parée. Sur ce jet de Blessure, la blessure infligée ne pourra pas être supérieure à Légère.

Réservé à Ashan'Tyr.

Bashkar, chef de meute.

15 - 6 - 7/13 - 6/8 - -10/6

Tueur né, Chef Wolfen/15, Dur à cuire, Implacable/1.

(Artefact/2, Commandement/15, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2)

Champion élite Wolfen. Grande taille.

135 PA

Kaëliiss (I), le silencieux.

12,5 - 5 - 4/3 - 4/4 - 6/4

TIR=5 ; Arc : FOR4, 20/40/60.

Éclaireur, Feinte, Fléau/Tireur, Paria.

(Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Rechargement rapide/1, Tir d'assaut, Visée)

Champion régulier Wolfen/Daïkinee. Taille moyenne.

49 PA

Kaëliiss (II), la voix des parias.

12,5 - 5 - 5/4 - 4/5 - 7/4

TIR=5 ; Arc : FOR4, 20/40/60.

Arme de la Lune.

Éclaireur, Feinte, Fléau/Tireur, Paria, Tir Instinctif.

(Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Rechargement rapide/1, Tir d'assaut, Visée)

Ruée.

Champion régulier Wolfen/Daïkinee. Taille moyenne.

62 PA

Ruée.

Cette capacité s'utilise à l'activation de Kaëliiss et s'applique jusqu'à la fin du tour, il gagne alors MOU+2,5 et TIR -1. Cet échange n'est possible qu'une fois par tour.

Kassar, le fugitif, traqueur d'ombres.

17,5 - 6 - 6/10 - 4/7 - -6/1

Tueur né, Bretteur, Éclaireur, Fléau/Élémentaire, Paria.

(Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2)

Champion irrégulier Wolfen/Dévoreur. Grande taille.

67 PA

Dague d'obsidienne (12).

Le porteur gagne la compétence « Assassin ».

Réservé à Kassar.

Killyox (I), chef de meute.

15 - 5 - 6/14 - 5/9 - -11/5

Tueur né, Chef Wolfen/15.

(Artefact/2, Commandement/15, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2)

Champion élite Wolfen. Grande taille.

117 PA

Killyox (II), l'exilé.

15 - 6 - 7/13 - 5/9 - -9/5

Tueur né, Chef Wolfen/15, Paria.

(Artefact/2, Commandement/15, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2)

Champion élite Wolfen. Grande taille.

109 PA

Bannière brisée (7).

Le porteur bénéficie de la compétence « Implacable/1 » tant qu'il est à 20cm d'un fidèle d'Yllia ou d'un chef de meute Wolfen. Le porteur ne peut pas posséder une Bannière d'Yllia.

Réservé à Killyox (II).

Croc des étoiles - Nylira (40).

Le porteur gagne la compétence « Autorité ». Une fois par tour, le porteur peut utiliser l'un des pouvoirs suivants.

- **Arme céleste.** Avant un jet d'attaque, la cible gagne RES=0 pour la durée du jet de Blessures si l'attaque n'est pas parée. Aucun autre effet de jeu (compétence, sortilège, pouvoir...) ne peut intervenir dans la résolution de ce jet de Blessure.
- **Bénédictio lunaire.** Ce pouvoir doit être déclenché au moment où le porteur est désigné comme étant la cible première d'un sortilège, d'un miracle ou d'une compétence qui requiert un jet de dé pour fonctionner. Au choix, le test réussit ou échoue automatiquement, quel que soit le nombre de dés lancés.

Le porteur ne peut pas posséder un autre Croc des étoiles.

Réservé à Killyox.

Lykai, l'affranchi.

15 - 5 - 4/7 - 4/6 - -6/3

TIR=3 ; Mousquet : FOR9, 25/50/100.

Tueur né, Conscience, Harcèlement, Paria. (Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Rechargement rapide/1, Tir d'assaut, Visée)

Champion spécial Wolfen. Grande taille.

77 PA

Mousquet du loup (5).

Le porteur gagne un tir supplémentaire (maximum = 2) à chaque fois qu'il inflige un Tué net (directement ou par accumulation de blessure) avec un tir.

Réservé à Lykai.

Onyx (I), rôdeur.

15 - 5 - 5/10 - 4/6 - -6/3

Tueur né, Artificier/2, Ennemi personnel/Managarm, Implacable/2.

(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2)

Champion spécial Wolfen. Grande taille.

Maître de la chasse. (page 6)

68 PA

Onyx (II), rôdeur.

15 - 6 - 5/11 - 5/6 - -7/3

Tueur né, Artificier/2, Éclaireur, Ennemi personnel/Managarm, Fléau/Éclaireur, Implacable/2. (Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2)

Champion spécial Wolfen. Grande taille.

Maître de la chasse. (page 6)

88 PA

Serdak.

15 - 5 - 6/8 - 6/7 - -6/4

TIR=3 ; Pistolet : FOR6, 10/20/30.

Tueur né, Feinte, Fine lame, Réflexes.

(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Rechargement rapide/1, Tir d'assaut, Visée)

Champion spécial Wolfen. Grande taille.

Fin limier.

96 PA

Fin limier.

Au début de la phase de combat (à effectuer avant le test d'autorité), s'il est n'est pas en contact avec un combattant ennemi, Serdak peut engager un Champion ennemi à 10cm.

Serethis, chasseur.

17,5 - 5 - 5/8 - 4/6 - -6/3

TIR=3 ; Javelot Wolfen: FOR6, 15/25/35.

Tueur né, Esquive.

(Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Rechargement rapide/1, Tir d'assaut, Visée)

Champion régulier Wolfen. Grande taille.

58 PA

Lance des brumes (23).

Le porteur gagne les compétences « Éclaireur » et « Force en charge/10 ».

Les chasseurs amis gagnent la compétence « Éclaireur ».

Réservé à Serethis.

Varghar.

15 - 5 - 6/9 - 5/8 - -7/2

Tueur né, Autorité.

(Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2)

Champion régulier Wolfen. Grande taille.

63 PA

Hache d'opale (6).

Le porteur gagne FOR+1 et une arme de Lune.
Au début de chaque phase de Combat, le porteur
peut choisir de gagner FOR+2 et RES-2.

Réservé à Varghar.

Le Veilleur (I).

15 - 6 - 5/8 - 5/6 - -6/5

Tueur né, Ennemi personnel/Zeïren, Force en
charge/15, Instinct de survie/6, Mercenaire.

(Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0,
Enchaînement/2)

Champion régulier Wolfen. Grande taille.

69 PA

Le Veilleur (II), Isakar, chef de meute.

15 - 5 - 5/9 - 5/7 - -7/5

Tueur né, Alliance/Sessairs, Concentration/2,
Contre-attaque, Ennemi personnel/Zeïren, Force en
charge/15.

(Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0,
Enchaînement/2)

Champion vétérans Wolfen. Grande taille.

81 PA

Lance du long sommeil (8).

Avant le test d'Initiative, une fois que tous les dés de
combat ont été placés, tout combattant ennemi au
contact du porteur qui n'a pas placé au moins un dé
en défense subit un jet de Blessures (FOR=2).

Réservé au Veilleur.

Profils détaillés des Magiciens.

Louve de glace.

15 - 4 - 5/6 - 5/6 - -6/2

POU=2

Arme de la Lune.

Tueur né, Guerrier-mage, Implacable/1.

Initié de l'Eau/Murmures.

(Contre-attaque)

Initié Wolfen. Grande taille.

Loup de glace.

55 PA

Loup de glace.

Un loup de glace peut dépenser une gemme d'Eau juste avant qu'un Wolfen ami à 15cm ou moins de lui (aucune ligne de vue n'est nécessaire) n'encaisse un jet de Blessures. Un jet de Pouvoir est alors effectué par le loup de glace. La difficulté est égale à la Force du jet de Blessures. Il n'est pas possible de dépenser des gemmes supplémentaires pour augmenter ses chances.

- Si le test échoue, le Wolfen désigné encaisse le jet de Blessures.
- Si le test est réussi, le jet de Blessures est annulé. Ce résultat est considéré comme un test d'Instinct de survie réussi.

Ce pouvoir peut être déclenché plusieurs fois par tour, mais une seule fois par Wolfen et par jet de Blessures.

Shaman.

15 - 4 - 4/7 - 4/6 - -6/3

POU=3

Tueur né.

Initié de l'Eau/Murmures.

Initié Wolfen. Grande taille.

40 PA

Solitaire (1).

15 - 4 - 5/9 - 4/8 - -6/2

POU=1

Tueur né, Dur à cuire, Guerrier-mage, Paria.

Initié de l'Eau/Lamentations.

(Contre-attaque)

Initié Wolfen. Grande taille.

Les solitaires Wolfen.

48 PA

Les solitaires Wolfen.

Lors de la phase d'Entretien, la réserve maximale de Mana d'un solitaire est augmentée de +1 pour chaque solitaire ami présent à 15cm ou moins.

Solitaire (2).

15 - 3 - 4/8 - 4/6 - -7/2

POU=1

Tueur né, Dur à cuire, Guerrier-mage, Paria.

Initié de l'Eau/Lamentations.

(Contre-attaque)

Initié Wolfen. Grande taille.

Les solitaires Wolfen.

39 PA

Solitaire Sélénite, solitaire.

15 - 4 - 5/8 - 4/7 - -6/3

POU=2

Tueur né, Sélénite, Guerrier-mage, Paria.

Initié de l'Eau/Lamentations, Sélénisme.

(Contre-attaque)

Initié Wolfen. Grande taille.

Les solitaires Wolfen.

43 PA

Irix (I), la sibylle, shaman.

15 - 5 - 4/5 - 3/8 - -8/4

POU=3

Tueur né.

Initié de l'Eau/Murmures.

(Artefact/1, Enchaînement/1, Maîtrise des arcanes)

Champion initié Wolfen. Grande taille.

51 PA

Irix (II), la sibylle, shaman.

15 - 5 - 5/6 - 4/6 - -8/4

POU=3

Tueur né.

Initié de l'Eau/Murmures.

(Artefact/1, Enchaînement/1, Maîtrise des arcanes)

Champion initié Wolfen. Grande taille.

54 PA

Irix (III), la furie, shaman.

15 - 5 - 6/6 - 4/8 - -9/4

POU=5

Tueur né.

Adeptes de l'Eau et du Feu/ Hurlements, Murmures.

(Artefact/2, Enchaînement/1, Maîtrise des arcanes)

Champion adepte Wolfen. Grande taille.

89 PA

Irix (IV), la furie, shaman.

15 - 5 - 6/6 - 5/6 - -9/4

POU=5

Tueur né, Focus.

Adeptes de l'Eau et du Feu/ Hurlements, Murmures.

(Artefact/2, Enchaînement/1, Maîtrise des arcanes).

Champion adepte Wolfen. Grande taille.

92 PA

Sceptre de furie glaciale (10).

Le porteur choisit l'un des pouvoirs suivants lors de la phase Stratégique.

- **Symbole d'Idabaoth** : le porteur gagne la compétence « Furie guerrière » jusqu'à la fin du tour.
- **Pierre gelée** : le porteur gagne POU+1 jusqu'à la fin du tour.

Réservé à Irix.**Totem d'Yllia (10).**

Le porteur peut sacrifier une gemme d'Eau lors de la phase Stratégique. Jusqu'à la fin du tour, le porteur et tout magicien Wolfen ami à 30cm de lui gagnent POU+2 pour lancer leurs sortilèges.

Réservé à Irix.**Déluge d'Idabaoth.**

Eau=1, Feu=X

Voie : Réservé à Irix

Fréquence=1

Difficulté=2X

Portée : 25cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Instantané

*La cible subit un jet de Blessures (FOR=3X), avec X compris entre 2 et 5.***Ophyr, le gardien**, shaman.

15 - 7 - 5/6 - 4/9 - -11/6

POU=5

Tueur né, Dur à cuire.

Adeptes de l'Air et de l'Eau/Murmures, Shamanisme.

(Artefact/2, Enchaînement/1, Maîtrise des arcanes)

Champion adepte Wolfen. Grande taille.

102 PA

Volonté d'Yllia.

Eau=2

Voie : Réservé à Ophyr

Fréquence=Unique

Difficulté= Automatique

Portée : Personnel

Aire d'effet : Personnel

Durée : Spécial

Ce sortilège doit être lancé juste après que le lanceur ait été tué, peu importe de la manière dont cela arrive. Il n'est pas nécessaire de réussir un jet d'incantation, ce sortilège réussit automatiquement. Le lanceur revient à la vie. Ne retirez pas la figurine, laissez-la où elle est, avec une Blessure critique. Ce sort ne fonctionne que si au moins la moitié de l'armée (en effectif et sans compter le lanceur) est encore présente sur la table.

Sceptre de sacrifice nocturne (18).

Le porteur gagne FOR+2.

Une fois par tour, lors de son activation, le porteur peut cibler un combattant à 10cm et utiliser l'un des pouvoirs suivants en dépensant :

- **4 gemmes d'Air, offrande céleste.** La cible est soulevée du sol et se retrouve au palier 1. Si la cible ne bénéficie pas de la compétence « Vol », elle ne peut pas bouger jusqu'à la fin du tour. A la fin du tour, la cible redescend au palier 0 sans autre conséquence.
- **3 gemmes d'Eau, rayonnement lunaire.** La cible subit un jet de Blessures (FOR=2d6).
- **4 gemmes d'Air + 3 gemmes d'Eau, apogée stellaire.** La cible subit un jet de Blessures (FOR=3d6). Ensuite, la cible est soulevée du sol et se retrouve au palier 1. Si la cible ne bénéficie pas de la compétence « Vol », elle ne peut pas bouger jusqu'à la fin du tour. A la fin du tour, la cible redescend au palier 0 sans autre conséquence.

Réservé à Ophyr.**Saphyr**, solitaire.

15 - 5 - 5/8 - 4/7 - -7/3

POU=3

Tueur né, Dur à cuire, Guerrier-mage, Paria.

Initié de l'Eau/Lamentations.

(Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2).

Champion initié Wolfen. Grande taille.

Les solitaires Wolfen. (page 11)

63 PA

Ascendance des astres.

Eau=X

Voie : Réservé à Saphyr

Fréquence=1

Difficulté=6

Portée : Personnel

Aire d'effet : Personnel

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Le lanceur gagne X points de Mutagène/1.

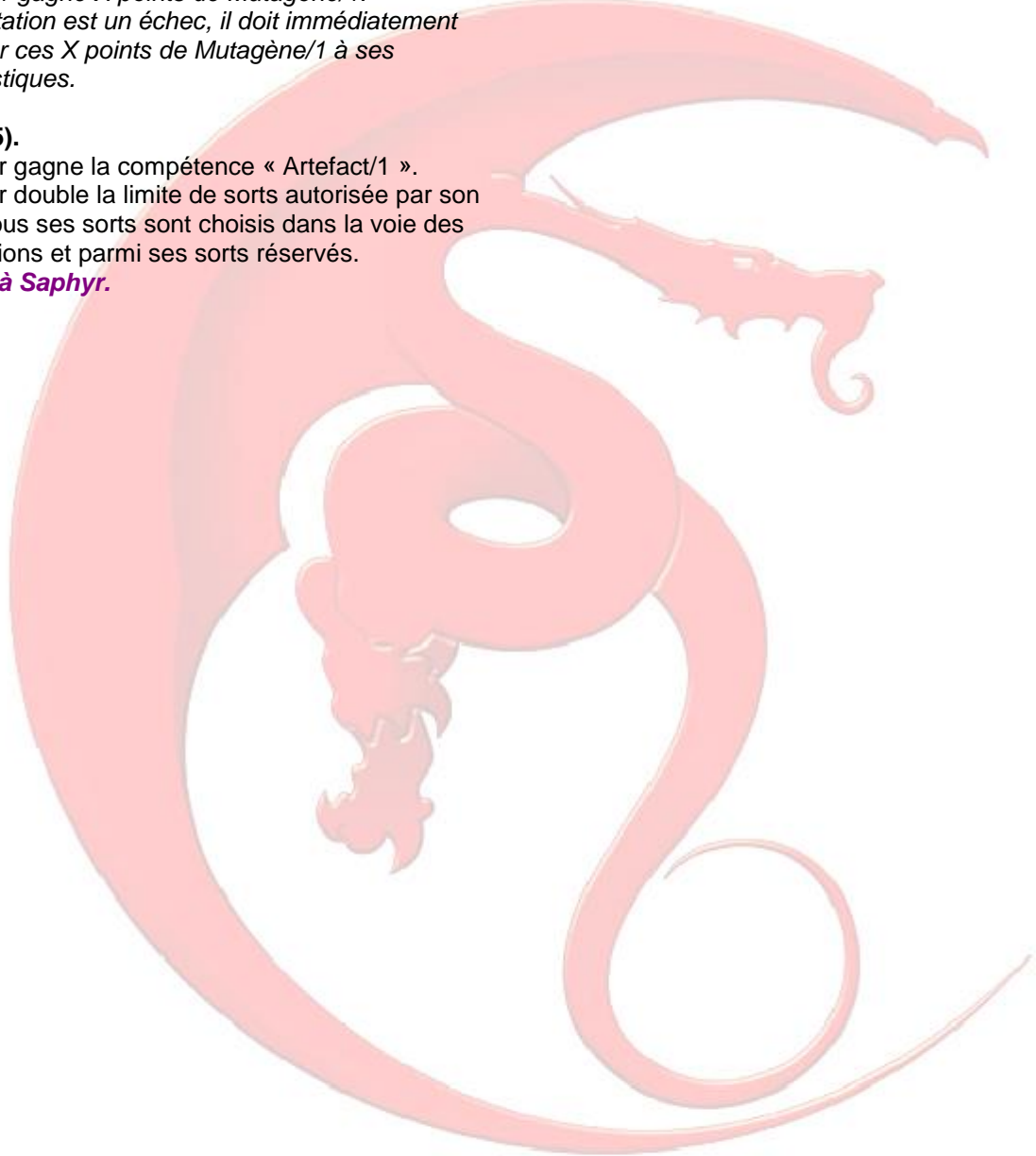
Si l'Incantation est un échec, il doit immédiatement retrancher ces X points de Mutagène/1 à ses caractéristiques.

Orfraie (5).

Le porteur gagne la compétence « Artefact/1 ».

Le porteur double la limite de sorts autorisée par son rang, si tous ses sorts sont choisis dans la voie des Lamentations et parmi ses sorts réservés.

Réservé à Saphyr.



Profils détaillés des Fidèles.

Gardien des runes.

15 - 4 - 4/8 - 4/7 - -5/2

FOI=1/0/1

Tueur né, Fidèle d'Yllia/15, Moine-guerrier, Possédé, Thaumaturge.

(Contre-attaque)

Dévoit Wolfen. Grande taille.

Protecteur d'Yllia.

48 PA

Protecteur d'Yllia.

Lors de son activation, un gardien des runes peut désigner un combattant Wolfen ami dans son aura de foi. Ce dernier gagne RES+2 jusqu'à la fin du tour. Un même Wolfen ne peut bénéficier de cette capacité qu'une seule fois par tour.

Tout combattant Wolfen ami en Blessure critique compte pour 2 dans le calcul de la FT d'un gardien des runes.

Prêtre des runes.

15 - 4 - 4/7 - 4/6 - -6/3

FOI=0/2/1

Tueur né, Fidèle d'Yllia/15, Thaumaturge.

Dévoit Wolfen. Grande taille.

48 PA

Deliox, gardien des sépultures.

15 - 4 - 6/10 - 6/8 - -9/3

FOI=1/0/2

Faux de la Lune.

Tueur né, Aguerri, Bond, Contre-attaque, Fidèle d'Yllia/17,5, Fléau/Wolfen zombie, Immunité/Peur, Moine-guerrier.

(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2)

Champion zélote Wolfen. Grande taille.

Celui qui protège l'éternité. (page 5)

127 PA

Coiffe macabre (11).

Le porteur gagne la compétence « Abominable ».

Réservé à Deliox.

Karnyrax, vestale sacrée, chef de meute.

17,5 - 6 - 5/8 - 6/6 - -7/4

FOI=0/0/2

Lames de la Lune.

Tueur né, Chef Wolfen/15, Contre-attaque, Féal/2, Fidèle d'Yllia/15, Fléau/Dirz, Moine-guerrier.

(Artefact/2, Commandement/15, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2)

Champion spécial/dévoit Wolfen. Grande taille.

Ombre d'Yllia. (page 7)

83 PA

Syriak (I), l'intrépide.

15 - 4 - 4/6 - 2/5 - -5/3

FOI=2/0/1

Tueur né, Fidèle d'Yllia/15, Thaumaturge.

(Artefact/1, Enchaînement/1, Piété/2).

Champion dévôt Wolfen. Grande taille.

43 PA

Syriak (II), chef de meute.

17,5 - 5 - 5/7 - 5/7 - -7/4

FOI=1/2/1

Tueur né, Chef Wolfen/15, Féal/2, Fidèle d'Yllia/17,5, Thaumaturge.

(Artefact/2, Commandement/15, Enchaînement/1, Piété/2)

Champion zélote Wolfen. Grande taille.

113 PA

Profils détaillés des Seigneurs des batailles.

Asgarh (I), chef de meute.

15 - 8 - 9/12 - 8/9 - -10/7

Tueur né, Aguerri, Ambidextre, Chef Wolfen/15, Féal/2.

(Artefact/2, Commandement/15, Coup de maître/0, Enchaînement/2)

Champion élite Wolfen. Grande taille.
175 PA

Grande Lune de domination (13).

Le porteur gagne la compétence « Chef Wolfen/30 ».

Le porteur peut posséder un sortilège issu de la voie des Murmures ou de la magie Élémentaire de l'Eau. Cependant, celui-ci ne peut excéder 4 gemmes (y compris en cas de gemmes variables ou permettant une augmentation de l'effet du sortilège). Ce sortilège doit impérativement être choisi lors de la construction de l'armée.

Une fois par tour, le porteur peut recourir à son sortilège qui est lancé avec 4 gemmes. Le porteur compte comme ayant POU=4 pour le lancement de ce sortilège.

Le porteur ne peut pas posséder une Bannière d'Yllia.

Réservé à Asgarh (I) et Elhyr.

Asgarh (II), chef de meute.

15 - 8 - 11/14 - 10/11 - -10/7

Tueur né, Aguerri, Ambidextre, Armure sacrée, Chef Wolfen/30, Féal/2, Implacable/4.

(Artefact/2, Commandement/30, Coup de maître/0, Enchaînement/2)

Champion légende vivante Wolfen. Grande taille.

Armes sacrées d'Yllia.

370 PA

Armes sacrées d'Yllia.

A partir du début du troisième tour et jusqu'à la fin de la partie, si Asgarh passe une phase de Corps à corps sans infliger au moins une Blessure à un combattant ennemi, il subit un jet de Blessures (FOR=2) à la fin de cette phase.

Asgarh peut posséder un sortilège issu de la voie des Murmures ou de la magie Élémentaire de l'Eau. Cependant, celui-ci ne peut excéder 4 gemmes (y compris en cas de gemmes variables ou permettant une augmentation de l'effet du sortilège). Ce sortilège doit impérativement être choisi lors de la construction de l'armée.

Une fois par tour, Asgarh peut recourir à son sortilège qui est lancé avec 4 gemmes. Asgarh compte comme ayant POU=4 pour le lancement de ce sortilège.

Asgarh ne peut pas posséder une Bannière d'Yllia.

Irix (V), la sélénée, shaman.

15 - 6 - 6/7 - 6/7 - -10/5

POU=7

Tueur né, Aimé des dieux.

Maître de l'Eau, de la Terre et du Feu/ Féérie, Hurllements, Murmures.

(Artefact/3, Enchaînement/1, Maîtrise des arcanes)
Champion maître Wolfen. Grande taille.
180 PA

Irix (VI), la sélénée, shaman.

15 - 6 - 6/7 - 6/7 - -10/5

POU=7

Tueur né, Aimé des dieux.

Maître de l'Eau, de l'Air et du Feu/ Féérie, Hurllements, Murmures.

(Artefact/3, Enchaînement/1, Maîtrise des arcanes)
Champion maître Wolfen. Grande taille.
180 PA

Y'Anrylh, prédateur.

15 - 7 - 10/14 - 8/10 - -10/5

FOI=1/3/2

Tueur né, Brute épaisse, Coup de maître/2, Dur à cuire, Exalté, Fidèle d'Yllia/20, Piété/4.

(Artefact/3, Enchaînement/1)

Champion doyen Wolfen. Grande taille.
236 PA

Bandelettes spectrales (47).

Le porteur gagne la compétence « Éthéré ».

Réservé à Y'Anrylh.

Épaulière ensanglantée (9).

Le porteur gagne les compétences « Armure sacrée » et « Instinct de survie/6 ».

Réservé à Y'Anrylh.

Tranchant de Y'Anrylh (15).

Le porteur peut sacrifier 2 dés de combat pour sa première attaque, tous les combattants en contact subissent alors un jet de Blessures (FOR=10). Non cumulable avec un Coup de maître.

Réservé à Y'Anrylh.

Liste des artefacts réservés aux combattants Wolfen.

Astrolabe du Destin (5).

Une fois par tour, avant un test d'Initiative, d'Attaque, de Défense, de Courage, de Discipline ou de Pouvoir, le porteur peut annoncer l'usage de cet artefact. Le test est alors effectué en lançant un dé supplémentaire.

Réservé aux Magiciens.

Bandelettes chuchotantes (5).

Le porteur double la limite de sorts autorisée par son rang, si tous ses sorts sont choisis dans la voie des Murmures.

Réservé aux Shamans.

Bannière d'Yllia (4).

Le porteur peut posséder un sortilège issu de la voie des Murmures ou de la magie Élémentaire de l'Eau. Cependant, celui-ci ne peut excéder 3 gemmes (y compris en cas de gemmes variables ou permettant une augmentation de l'effet du sortilège). Ce sortilège doit impérativement être choisi lors de la construction de l'armée.

Une fois par tour, le porteur peut recourir à son sortilège qui est lancé avec le nombre de gemmes normalement nécessaire. Le porteur compte comme ayant POU=3 pour le lancement de ce sortilège.

Réservé aux Chefs de meute.

Cor de la meute (20).

Une fois par partie, lors de son activation, le porteur peut gagner MOU=0 et activer son pouvoir. Tous les combattants Wolfen amis (sauf les repentis et les solitaires) à 50cm gagnent les compétences « Immunité/Malus de blessure » et « Immunité/Peur » jusqu'à la fin du tour, un combattant en déroute est automatiquement et immédiatement rallié.

Réservé aux Chefs de meute.

Relique. Dépouille du sanguinaire (18).

+1/-/+1

Culte : Vile-Tis, Yllia.

Émanation : le porteur gagne la compétence « Abominable ».

Prodige (1) : le porteur peut désigner un combattant ami Wolfen ou Dévoreur dans son aura de foi (sauf s'il s'agit d'un combattant de Petite taille ou de taille Moyenne), aucune Ligne de vue n'est nécessaire. La cible gagne la compétence « Enchaînement/1 » jusqu'à la fin du tour, mais doit obligatoirement placer tous ses dés de combat en attaque.

Fardeau d'autorité (X).

Le porteur gagne MOU-2,5, PEUR+1, DIS+1 et la compétence « Chef Wolfen/12,5 ».

X = PEUR+DIS

Réservé aux Fidèles.

Fétiche de la nouvelle Lune (15).

Le porteur peut censurer un miracle ou absorber un sort par tour gratuitement (pas de gemmes/FT dépensées, réussite automatique, les autres conditions demeurent inchangées).

Interdit aux Mystiques.

Fétiche sacré (5).

Le porteur gagne la compétence « Piété/3 ».

Le porteur gagne 1PF supplémentaire à chaque phase Mystique.

Réservé aux Fidèles.

Fragment de Lune (X).

A chaque fois que le porteur dépense de la Mana (pour un sortilège, un artefact ou un pouvoir spécial), réduisez la dépense de Mana de 1 (le minimum de gemmes ne peut pas passer en-dessous de 1).

X=POUx3

Réservé aux Shamans.

Œil pourpre d'Yllia (16).

Le porteur gagne la compétence « Implacable/4 ».

Réservé à Asgarh (I) et Kanryrax.

Parure du condamné (5).

Le porteur gagne la compétence « Armure sacrée ».

A partir du début du troisième tour et jusqu'à la fin de la partie, si le porteur passe une phase de Combat sans infliger au moins une Blessure à un combattant ennemi, il subit un jet de Blessures (FOR=2) à la fin de cette phase.

Réservé à Asgarh (I) et Killyox (I).

Runes ancestrales (10).

Le porteur gagne la compétence « Insensible/5 ».

Tous les Wolfen amis à 10cm du porteur bénéficient de la compétence « Insensible/5 ».

Talisman du scribe (Y).

Le porteur gagne la compétence « Esprit de X ». X est une voie de magie, à choisir en début de partie parmi Hurllements, Lamentations, Murmures ou Shamanisme.

Si le porteur appartient à l'affiliation des Collines du crépuscule, il gagne la compétence « Artefact/1 ».

Y=POU.

Réservé aux Magiciens.

Liste des Hurlements.

Hurlements : un Champion Wolfen ou un worg peut prendre 2 hurlements à la place d'un unique artefact. Aucun autre combattant Wolfen ne peut acquérir de hurlement, même à l'aide de la compétence « Artefact/X ».

Un hurlement est à usage unique, il est donc perdu une fois qu'il a été utilisé et ne peut pas être utilisé de nouveau.

Un même combattant ne peut pas acheter plusieurs fois le même hurlement.

Réservé aux Wolfen.

La Lune rousse (4).

À utiliser lorsqu'un combattant ennemi annonce un sortilège ciblant le porteur, le sortilège est lancé (gemmes dépensées...) mais échoue automatiquement (même s'il réussissait automatiquement).

Le chasseur est là (4).

À utiliser lorsqu'un combattant ennemi annonce un tir ciblant le porteur, le tir est effectué mais échoue automatiquement (même s'il réussissait automatiquement).

Ose me défier ! (6).

À utiliser lorsqu'un combattant ennemi non-personnage est activé. S'il est à portée et qu'il n'est pas engagé dans un Corps à corps, il doit déclarer une charge contre le porteur. S'il n'est pas à portée et/ou s'il est engagé en Corps à corps, le hurlement n'a aucun effet (mais est tout de même considéré comme ayant été utilisé).

Pleine Lune (3).

À utiliser lorsqu'un combattant ami à 10cm (porteur compris) doit effectuer un test de Courage, ce dernier est automatiquement réussi.

Ton heure viendra ! (6).

À utiliser avant un jet de Tactique. La carte du porteur est mise en réserve à la place de la réserve normale.

Tu es ma proie ! (5).

Le porteur désigne un combattant ennemi à portée de charge, ce dernier doit effectuer immédiatement un test de courage contre la Peur du porteur. En cas d'échec, la cible est immédiatement en déroute.

Tu n'iras pas loin ! (3).

À utiliser lorsque le porteur tente un désengagement, le test est automatiquement réussi.

Yllia ! (4).

À utiliser lorsqu'un combattant ennemi annonce un miracle ciblant le porteur, le miracle est lancé (FT dépensées...) mais échoue automatiquement (même s'il réussissait automatiquement).

Liste des miracles du culte d'Yllia.

Combattants ayant accès au culte d'Yllia :

- **Gardien des runes**, dévot (15), moine-guerrier, thaumaturge, FOI=1/0/1.
- **Prêtre des runes**, dévot (15), thaumaturge, FOI=0/2/1.
- **Deliox**, zélote (17,5), aguerri, moine-guerrier, FOI=1/0/2.
- **Karnyrax**, dévot (15), moine-guerrier, FOI=0/0/2.
- **Syriak (I), l'intrépide**, dévot (15), piété/2, thaumaturge, FOI=2/0/1.
- **Syriak (II)**, zélote (17,5), piété/2, thaumaturge, FOI=1/2/1.
- **Y'Anrylh**, doyen (20), exalté, piété/4, FOI=1/3/2
- **Gardien sauvage (solo - Chêne rouge) : gardien des runes, prêtre des runes, Deliox, Karnyrax, Syriak (I & II) :** le combattant gagne la compétence « Illuminé ».
- **Héros légendaire (solo - Trône des étoiles) : prêtre des runes, Deliox, Karnyrax, Y'Anrylh :** le combattant gagne la compétence « Aguerri ».
- **Murmures meurtriers (solo - Sentier d'opale) : gardien des runes, prêtre des runes, Deliox, Karnyrax, Syriak (I) :** le combattant gagne la compétence « Piété/4 ».

Courroux d'Yllia.

0/1/1 ; Culte : Yllia ; Ferveur=1.

Difficulté=7 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin de la partie.

La cible gagne les compétences « Vulnérable » et « Fléau/X », où X représente tous les combattants sur le terrain.

Un même combattant ne peut subir les effets de ce miracle qu'une seule fois par partie.

Cuirasse d'Yllia.

1/0/0 ; Culte : Yllia ; Ferveur=1.

Difficulté=RES de la cible ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Spécial.

La cible gagne la compétence « Armure sacrée ».

Ce miracle cesse aussitôt après avoir annulé une Blessure.

Un même combattant ne peut subir les effets de ce miracle qu'une seule fois en même temps.

Présage aveugle.

1/0/1 ; Culte : Yllia ; Ferveur=3.

Difficulté= RES de la cible ; Portée : 30cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Lancez 1d6 après l'appel de ce miracle.

- **'1' ou '2' :** *Présage désastreux. La cible gagne la compétence « Maudit des Dieux ».*
- **'3' ou '4' :** *Présage propice. La cible gagne INI+1, ATT+1, DEF+1, TIR+1, COU/PEUR+1, DIS+1, POU+1 et FOI+1.*
- **'5' ou '6' :** *Présage glorieux. La cible gagne les compétences « Vivacité », « Fine lame », « Parade », « Bravoure », « Rigueur », « Exalté » et « Esprit de tous les Éléments ».*

Prix du sang.

0/2/1 ; Culte : Yllia ; Ferveur=1.

Difficulté= RES de la cible ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Instantané.

La cible est guérie de toutes ses Blessures mais le fidèle encaisse une Blessure grave, même s'il est protégé des Blessures sous quelque forme que ce soit.

Il est impossible de cibler un fidèle Wolfen avec ce miracle.

Liste des sortilèges de la voie des Lamentations.

Combattants ayant accès à la voie des Lamentations :

- **Solitaire (1 & 2)**, initié/Eau, guerrier-mage, POU=1.
- **Solitaire Sélénite**, initié/Eau (Sélénisme), guerrier-mage, sélénite, POU=2.
- **Saphyr**, initié/Eau, guerrier-mage, POU=3.
- **Mage de la Cité franche (solo - Meute hurlante)** : *solitaire (1 & 2)*, *solitaire sélénite*, **Saphyr** : le combattant gagne la compétence « Focus ».
- **Mnémosyne (solo - Roue des songes)** : *louve des glaces*, *solitaire (1 & 2)*, *solitaire sélénite*, *Irix (I, II, III, IV, V & VI)*, *Ophyr*, **Saphyr** : le combattant gagne POU+1 et la voie des Lamentations. X=POU
- **Murmures meurtriers (solo - Sentier d'opale)** : *solitaire (1 & 2)*, *solitaire sélénite* : le combattant gagne la compétence « Esprit de l'Eau ».
- **Refuge des parias (solo - Meute hurlante)** : *solitaire (1 & 2)*, *solitaire sélénite*, **Saphyr** : le combattant gagne la compétence « Aguerri ».

Anneau de brume.

Eau=1

Voie : Lamentations

Fréquence=2

Difficulté=4

Portée : 10cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Spécial

La cible gagne la compétence « Insensible/5 », mais uniquement contre les sortilèges.

Le sortilège est immédiatement dissipé juste après la réussite d'un jet d'Insensible.

Anneau de glace.

Eau=1

Voie : Lamentations

Fréquence=2

Difficulté=4

Portée : 10cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Spécial

La cible gagne la compétence « Instinct de survie/5 », mais uniquement contre les tirs.

Le sortilège est immédiatement dissipé juste après la réussite d'un jet d'Instinct de survie.

Anneau de fange.

Eau=2

Voie : Lamentations

Fréquence=1

Difficulté=4

Portée : Personnel

Aire d'effet : 7,5cm

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Le terrain dans l'aire d'effet est considéré comme Encombré.

Le sortilège se dissipe immédiatement si le lanceur se déplace ou est déplacé, quel que soit l'effet de jeu.

Dernier retranchement.

Eau=1

Voie : Lamentations, Tourments

Fréquence=2

Difficulté= INI de la cible

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible ne peut effectuer ni mouvement de fuite ni désengagement.

Éclats de givre.

Eau=2

Voie : Lamentations

Fréquence=2

Difficulté=6

Portée : 10cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Spécial

Chaque Blessure infligée par la cible en corps à corps durant ce tour fait gagner RES-2 à sa victime jusqu'à la fin de la partie.

Entraves.

Voie : Murmures, Lamentations

Neutre=1

Fréquence=2

Difficulté=4

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Pour tout test d'Attaque effectué contre la cible, un '1' naturel est toujours un échec automatique.

Si un test d'Attaque est effectué contre la cible avec la compétence « Fine lame », les effets de cette compétence et de ce sortilège s'annulent et le jet d'Attaque est effectué normalement.

Grâce des anciens.

Voie : Murmures, Lamentations

Eau=2

Fréquence=2

Difficulté=Aucune

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un gardien des sépultures ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Les effets de la grâce sont déterminés en fonction du résultat du test de Pouvoir.

- **0 ou moins.** Aucun effet.
- **1 ou 2.** La cible gagne RES+1.
- **3 ou 4.** La cible gagne RES+2.
- **5 ou 6.** La cible gagne RES+3 et la compétence « Conscience ».
- **7 ou 8.** La cible gagne RES+4 et la compétence « Conscience ».
- **9 ou 10.** La cible gagne RES+5 et les compétences « Acharné » et « Conscience ».
- **11 ou plus.** La cible gagne RES+6 et les compétences « Acharné » et « Conscience ».

Martyr d'Yllia.

Eau=1

Voie : Lamentations

Fréquence=1

Difficulté=4

Portée : 10cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Ce sortilège ne peut être lancé que sur un combattant dont le niveau de Blessures est supérieur ou égal à celui du lanceur. Le lanceur ne peut pas être la cible de ce sortilège.

La cible gagne la compétence « Immunité/Pénalités de Blessures ».

Le lanceur subit le malus le plus important entre son niveau de blessures & celui de la cible (si celle-ci est Tuée net, le lanceur subit le malus de Blessure Critique).

Masque de Gandhar.

Eau=2

Voie : Lamentations

Fréquence=2

Difficulté=-2+PEUR de la cible

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant Wolfen ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne PEUR+1.

Si le lanceur est affilié à la meute de la roue des songes, la durée de ce sortilège devient 'Jusqu'à la fin de la partie', le sortilège ne peut alors pas être incanté plusieurs fois sur la même cible avec succès.

Mortification.

Voie : Murmures, Lamentations

Eau=2

Fréquence=1

Difficulté=4

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant Wolfen ami

Durée : Instantané

La cible est soignée d'un cran de Blessures.

Selon le niveau de Blessure initial de la cible, lancez 1d6.

- **Blessure légère.** Le lanceur subit une Blessure légère sur '1'.
- **Blessure grave.** Le lanceur subit une Blessure légère sur '1' ou '2'.
- **Blessure critique.** Le lanceur subit une Blessure légère sur '1', '2' ou '3'.

Rapidité.

Eau=2

Voie : Lamentations

Fréquence=2

Difficulté=5

Portée : 10cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Spécial

La cible gagne MOU+2X et RES-X (maximum X=4).

Ce sortilège prend fin lors d'une phase d'Entretien, au choix du joueur qui contrôle le lanceur.

Rapidité du prédateur.

Voie : Murmures, Lamentations

Eau=1

Fréquence=2

Difficulté=5

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne la compétence « Vivacité ».

Rite de l'eau des apparitions.

Voie : Murmures, Lamentations

Eau=1

Fréquence=1

Difficulté=4

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Une unique fois dans le tour, la cible peut utiliser les lignes de vue du lanceur pour déclarer une charge ou pour appeler un miracle ou pour incanter un sortilège.

Rite de la chasse primale.

Neutre=1

Voie : Lamentations

Fréquence=2

Difficulté=4

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un chasseur ami

Durée : Jusqu'à la fin de la partie

La cible gagne la compétence « Fléau/X », X étant le combattant ennemi le plus proche de la cible lors de l'incantation (au choix du lanceur en cas d'égalité).

Attention : X ne concerne que la figurine en question, pas les éventuels combattants de même nom ou de même classe.

Rite du croc sanglant.

Neutre=2

Voie : Lamentations

Fréquence=2

Difficulté=5

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un croc ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne la compétence « Assassin ».

Liste des sortilèges de la voie des Murmures.

Combattants ayant accès à la voie des Murmures :

- **Louve de glace**, initié/Eau, guerrier-mage, POU=2.
- **Shaman**, initié/Eau, POU=3.
- **Irix (I), la sibylle**, initié/Eau, maîtrise des arcanes, POU=3.
- **Irix (II), la sibylle**, initié/Eau, maîtrise des arcanes, POU=3.
- **Irix (III), la furie**, adepte/Eau, Feu (Hurlement), maîtrise des arcanes, POU=5.
- **Irix (IV), la furie**, adepte/Eau, Feu (Hurlement), focus, maîtrise des arcanes, POU=5.
- **Irix (V), la sélénée**, initié/Eau, Feu, Terre (Féerie, Hurlement), aimé des dieux, maîtrise des arcanes, POU=7.
- **Irix (V), la sélénée**, initié/Air, Eau, Feu (Féerie, Hurlement), aimé des dieux, maîtrise des arcanes, POU=7.
- **Ophyr, le gardien**, adepte/Air, Eau (Shamanisme), maîtrise des arcanes, POU=5.
- **Héros légendaire (solo - Trône des étoiles) : Irix (III, IV, V & VI), Ophyr** : le combattant gagne la compétence « Aguerri ».
- **Mnémosyne (solo - Roue des songes) : louve des glaces, Irix (I, II, III, IV, V & VI), Ophyr** : le combattant gagne POU+1 et la voie des Lamentations. X=POU
- **Murmures meurtriers (solo - Sentier d'opale) : louve des glaces, shaman, Irix (I, II, III, IV, V & VI), Ophyr** : le combattant gagne la compétence « Esprit de l'Eau ».

Appel de la meute.

Voie : Murmures

Neutre=5

Fréquence=Unique

Difficulté=8

Portée : Personnel

Aire d'effet : 20cm

Durée : Instantané

Les combattants Wolfen amis dans la zone d'effet peuvent immédiatement effectuer une Charge s'ils en ont la possibilité et qu'ils n'ont pas encore été activés ce tour.

Les combattants qui ont effectué une Charge grâce à ce sortilège comptent comme ayant été activés.

Chuchotement troublant.

Voie : Murmures, Hurlements

Eau=1

Fréquence= Illimitée

Difficulté=3

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Spécial

Lancez 1d6.

- **1** : La cible gagne MOU-2,5, INI-1, ATT-1 et DEF-1.
- **2** : La cible gagne MOU+2,5.
- **3** : La cible gagne INI+1.
- **4** : La cible gagne ATT+1.
- **5** : La cible gagne DEF+1.
- **6** : La cible gagne MOU+2,5, INI+1, ATT+1 et DEF+1.

Un même combattant ne peut subir les effets de ce sortilège qu'une seule fois en même temps.

Ce sortilège prend automatiquement fin dès lors que la cible obtient un '1' sur un quelconque jet de dé.

Course-tempête.

Voie : Murmures

Eau=2

Fréquence=2

Difficulté=2+MOU de la cible/2,5

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne la compétence « Rapidité ».

Entraves.

Voie : Murmures, Lamentations

Neutre=1

Fréquence=2

Difficulté=4

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Pour tout test d'Attaque effectué contre la cible, un '1' naturel est toujours un échec automatique.

Si un test d'Attaque est effectué contre la cible avec la compétence « Fine lame », les effets de cette compétence et de ce sortilège s'annulent et le jet d'Attaque est effectué normalement.

Esprit de la meute.

Voie : Murmures

Eau=2

Fréquence=1

Difficulté=6

Portée : Personnel

Aire d'effet : Personnel

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Ce sortilège doit être lancé durant la phase

Stratégique, avant la constitution des séquences d'activation.

La cible gagne la compétence « Chef de meute/15 ».

Grâce des anciens.

Voie : Murmures, Lamentations

Eau=2

Fréquence=2

Difficulté=Aucune

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un gardien des sépultures ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Les effets de la grâce sont déterminés en fonction du résultat du test d'Incantation.

- **0 ou moins.** Aucun effet.
- **1 ou 2.** La cible gagne RES+1.
- **3 ou 4.** La cible gagne RES+2.
- **5 ou 6.** La cible gagne RES+3 et la compétence « Conscience ».
- **7 ou 8.** La cible gagne RES+4 et la compétence « Conscience ».
- **9 ou 10.** La cible gagne RES+5 et les compétences « Acharné » et « Conscience ».
- **11 ou plus.** La cible gagne RES+6 et les compétences « Acharné » et « Conscience ».

Griffes spirituelles.

Voie : Murmures, Hurlements

Neutre=4

Fréquence=1

Difficulté=8

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Instantané

Le lanceur effectue immédiatement 3 jets d'attaque (ATT=5, FOR=6) contre la cible. Ces jets ne peuvent être affectés par aucun effet de jeu.

Quel que soit le nombre de dés de combat dont dispose la cible, elle a le droit à un unique jet de défense contre chaque attaque (avec sa propre DEF au moment de l'incantation, et ne bénéficiant d'aucune compétence ou dé supplémentaire).

Instinct du fauve.

Voie : Murmures

Eau=2

Fréquence=2

Difficulté=1+ATT de la cible

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne la compétence « Bretteur ».

Mortification.

Voie : Murmures, Lamentations

Eau=2

Fréquence=1

Difficulté=4

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant Wolfen ami

Durée : Instantané

La cible est soignée d'un cran de Blessures.

Selon le niveau de Blessure initial de la cible, lancez 1d6.

- **Blessure légère.** Le lanceur subit une Blessure légère sur '1'.
- **Blessure grave.** Le lanceur subit une Blessure légère sur '1' ou '2'.
- **Blessure critique.** Le lanceur subit une Blessure légère sur '1', '2' ou '3'.

Murmure des douleurs.

Voie : Murmures
 Eau=2
 Fréquence=2
 Difficulté=RES de la cible
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant Wolfen ami
 Durée : Jusqu'à la fin du tour
La cible gagne la compétence « Immunité/Pénalités de Blessures ».
Lors de la phase d'Entretien, le lanceur peut sacrifier une gemme d'Eau pour chaque combattant ami sous l'emprise de ce sortilège pour en prolonger les effets d'un tour.

Préservation.

Voie : Murmures, Hurlements
 Eau=X
 Fréquence=1
 Difficulté=4+X
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant Wolfen ami
 Durée : Instantané
Ce sortilège peut être effectué après un jet de Blessures de l'ennemi (avant d'en appliquer les effets).
X dépend du résultat du jet de blessure :

- *Sonné : X = 1.*
- *Légère : X = 2.*
- *Grave : X = 3.*
- *Critique : X = 4.*
- *Tué net : X = 5.*

En cas de succès, la cible ignore le coup. N'appliquez aucun dommage.
En cas d'échec, la cible est trompée par son instinct : lisez le résultat du jet de Blessures une ligne plus bas sur le tableau de Blessures.

Rage sanguinaire.

Voie : Murmures
 Neutre=2
 Fréquence=2
 Difficulté=2+ATT de la cible
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant ami
 Durée : Jusqu'à la fin du tour
La cible gagne un dé d'Attaque à chaque fois qu'elle inflige en Corps à corps un résultat 'Blessure critique' ou 'Tué net' sur le tableau de Blessures.
Ces dés d'attaque ne sont valables que pour le combat en cours.

Rapidité du prédateur.

Voie : Murmures, Lamentations
 Eau=1
 Fréquence=2
 Difficulté=5
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant ami
 Durée : Jusqu'à la fin du tour
La cible gagne la compétence « Vivacité ».

Rite de l'eau des apparitions.

Voie : Murmures, Lamentations
 Eau=1
 Fréquence=1
 Difficulté=4
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant ami
 Durée : Jusqu'à la fin du tour
Une unique fois dans le tour, la cible peut utiliser les lignes de vue du lanceur pour déclarer une charge ou pour appeler un miracle ou pour incanter un sortilège.

Territoire sacré.

Voie : Murmures
 Neutre=2
 Fréquence=1
 Difficulté=8
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant ami
 Durée : Spécial
Le lanceur doit lancer ce sort lorsqu'il est dans sa zone de déploiement. La cible doit également se trouver dans cette zone. Tant qu'elle y reste, elle bénéficie de INI+1, ATT+1, FOR+1, DEF+1, RES+1, TIR+1, PEUR+1 et DIS+1. Elle dispose d'un dé supplémentaire en combat s'ils sont tous placés en défense.
Le sort est automatiquement dissipé si la cible quitte la zone de déploiement.

Faction : Sentier d'opale.

Sang des Worgs (affiliation) : le combattant gagne INI+1, FOR+1 et RES+1.

Protecteur de Môrn (Solo) : Tous (1PA) : le combattant gagne la compétence « Féal/1 ».

Colère contenue (Solo) : Champion, Prédateur (5PA) : le combattant gagne la compétence « Coup de maître/3 ».

Engance de la dévastation (Solo) : Worg (17PA) : le combattant gagne la compétence « Acharné ».

Ermite de Diisha (Solo) : Repenti de Môrn (4PA) : le combattant gagne la compétence « Chance ».

Gardienne des pierres (Solo) : Vestale sacrée (3/6PA) : le combattant gagne la compétence « Arme sacrée/Combat ».

Murmures meurtriers (Solo) : Mystique (2/5PA) : le combattant gagne la compétence « Esprit de l'Eau » ou « Piété/4 ».

Combattants affiliés.

Gardien des runes.

Gardien des sépultures (1 & 2).

Grand croc.

Louve de glace.

Prédateur (1, 2, 3 & 4).

Prêtre des runes.

Repenti de Morn, *repenti*.

Rôdeur.

Sentinelle.

Shaman.

Solitaire (1 & 2).

Solitaire Sélénite, *solitaire*.

Traqueur.

Vestale sacrée, *vestale*.

Worg (1 & 2).

Aphorys, *repenti*.

Asgarh (I & II), *chef de meute*.

Ashan'Tyr.

Deliox, *gardien des sépultures*.

Irix (I II, III, IV, V & VI), *shaman*.

Karnyrax, *vestale sacrée, chef de meute*.

Kassar, *traqueur d'ombres*.

Ophyr, *shaman*.

Syriak (I).

Varghar.

Le Veilleur (I).

Combattants limités (+4PA pour la troupe, +6PA pour les Champions).

Arbalétrier (1 & 2).

Chasseur (1, 2, 3 & 4).

Chasseur hurlant, *chasseur*.

Guerrier croc.

Nomade.

Prédateur hurlant, *prédateur*.

Prédateur sanglant, *prédateur*.

Repenti (1 & 2).

Repenti grand croc, *repenti*.

Sylve (vénéneux).

Traqueur d'ombres.

Vestale.

Vestale hurlante, *vestale*.

Agyar, *chef de meute*.

Bashkar, *chef de meute*.

Kaëliiss (I & II).

Killyox (I & II), *chef de meute*.

Lykaï.

Onyx (I & II), *rôdeur*.

Saphyr, *solitaire*.

Serdak.

Serethis, *chasseur*.

Syriak (II), *chef de meute*.

Le Veilleur (II), *chef de meute*.

Y'Anrylh, *prédateur*.

Combattants interdits.

Aucun.

Faction : Chêne rouge.

Bénédiction de la nature (affiliation) : X combattants, à choisir avant le jet de Tactique, gagnent FOR+3 ou RES+3 jusqu'à la fin du tour.
X=1 par tranche de 100PA d'armée.

Haine du Despote (Solo) : Tous (7/11PA) : le combattant gagne la compétence « Acharné ».

Alliance de la forêt (Solo) : Champion, Worg (5PA) : le combattant gagne la compétence « Régénération/5 ».

Chasse sacrée (Solo) : Croc (5PA) : le combattant gagne la compétence « Éclaireur ».

Gardien sauvage (Solo) : Fidèle (2/4PA) : le combattant gagne la compétence « Illuminé ».

Javelines (Solo) : Rôdeur (3PA) : le combattant gagne la compétence « Tir d'assaut ».

Vengeur des morts (Solo) : Gardien des sépultures (6PA) : le combattant gagne FOR+2 et RES+2.

Combattants affiliés.

Gardien des runes.

Gardien des sépultures (1 & 2).

Grand croc.

Guerrier croc.

Prédateur sanglant, *prédateur*.

Prêtre des runes.

Rôdeur.

Sylve (vénéneux).

Vestale sacrée, *vestale*.

Worg (1 & 2).

Ashan'Tyr.

Deliox, *gardien des sépultures*.

Karnyrax, *vestale sacrée, chef de meute*.

Kassar, *traqueur d'ombres*.

Syriak (I & II), *chef de meute*.

Varghar.

Combattants limités (+2PA pour la troupe, +4PA pour les Champions).

Chasseur (2 & 3).

Nomade.

Prédateur (1, 2, 3 & 4).

Repenti (1 & 2).

Repenti de Morn, *repenti*.

Sentinelle.

Traqueur.

Vestale.

Aphorys, *repenti*.

Onyx (I), *rôdeur*.

Serethis, *chasseur*.

Le Veilleur (I).

Combattants interdits.

Arbalétrier (1 & 2).

Chasseur (1 & 4).

Chasseur hurlant, *chasseur*.

Louve de glace.

Prédateur hurlant, *prédateur*.

Repenti grand croc, *repenti*.

Shaman.

Solitaire (1 & 2).

Solitaire Sélénite, *solitaire*.

Traqueur d'ombres.

Vestale hurlante, *vestale*.

Agyar, *chef de meute*.

Asgarh (I & II), *chef de meute*.

Bashkar, *chef de meute*.

Irix (I II, III, IV, V & VI), *shaman*.

Kaëliiss (I & II).

Killyox (I & II), *chef de meute*.

Lykaï.

Onyx (II), *rôdeur*.

Ophyr, *shaman*.

Saphyr, *solitaire*.

Serdak.

Le Veilleur (II), *chef de meute*.

Y'Anrylh, *prédateur*.



Faction : Collines du crépuscule.

Guérilla (affiliation) : le combattant gagne la compétence « Infiltration/MOU ».

Loups d'Avagddu (affiliation) : l'armée peut recruter jusqu'à 15% de combattants Sessairs (uniquement les troupiers affiliés des loups d'Avagddu, pas de Champions).

Le commandement des Champions Wolfen peut être utilisé par tout combattant de l'armée (qu'il soit Wolfen ou Sessair).

Cercle meurtri (Solo) : Tous (4PA) : le combattant gagne la compétence « Furie guerrière ».

Fils du Veilleur (Solo) : Personnage (X PA) : le combattant gagne la compétence « Chef Wolfen/15 ». X= COU + DIS.

Colère de la meute (Solo) : Nomade (1PA) : le combattant gagne la compétence « Brutal ».

Compagnon de route (Solo) : Régulier (2PA) : le combattant gagne la compétence « Renfort ».

Gardien des nouvelles pierres (Solo) : Vestale, Traqueur (3PA) : le combattant gagne FOR+1 et RES+1.

Jeune loup (Solo) : Arbalétrier (1PA) : le combattant gagne la compétence « Tir instinctif ».

Combattants affiliés.

Arbalétrier (1 & 2).
Chasseur (1, 2, 3 & 4).
Grand croc.
Guerrier croc.
Nomade.
Traqueur.
Vestale.

Ashan'Tyr.
Kassar, *traqueur d'ombres*.
Onyx (I), *rôdeur*.
Orhain (II).
Serethis, *chasseur*.
Varghar.
Le Veilleur (I & II), *chef de meute*.

Combattants limités (+3PA pour la troupe, +5PA pour les Champions).

Gardien des runes.
Gardien des sépultures (1 & 2).
Prédateur (1, 2, 3 & 4).
Prêtre des runes.
Repenti (1 & 2).
Repenti de Morn, *repenti*.
Shaman.
Solitaire (1 & 2).
Solitaire Sélénite, *solitaire*.

Aphorys, *repenti*.
Deliox, *gardien des sépultures*.
Irix (I II, III & IV), *shaman*.
Ophyr, *shaman*.
Syriak (I).

Combattants interdits.

Chasseur hurlant, *chasseur*.

Louve de glace.

Prédateur hurlant, *prédateur*.

Prédateur sanglant, *prédateur*.

Repenti grand croc, *repenti*.

Rôdeur.

Sentinelle.

Sylve (véniéneux).

Traqueur d'ombres.

Vestale hurlante, *vestale*.

Vestale sacrée, *vestale*.

Worg (1 & 2).

Agyar, *chef de meute*.

Asgarh (I & II), *chef de meute*.

Bashkar, *chef de meute*.

Irix (V & VI), *shaman*.

Kaëliiss (I & II).

Karnyrax, *vestale sacrée, chef de meute*.

Killyox (I & II), *chef de meute*.

Lykaï.

Onyx (II), *rôdeur*.

Saphyr, *solitaire*.

Serdak.

Syriak (II), *chef de meute*.

Y'Anrylh, *prédateur*.



Faction : Lune gémissante.

Les forgerons d'Yllia (affiliation) : le combattant gagne FOR+1, RES+1 et PEUR+1.

Les enchaînés (affiliation) : l'armée peut recruter jusqu'à 15% de combattants Dévoreurs (uniquement les troupiers affiliés du Carnage, pas de Champions).

Le commandement des Champions Wolfen peut être utilisé par tout combattant de l'armée (qu'il soit Wolfen ou Dévoreur).

Soldat des brumes (Solo) : Tous (6/10PA) : le combattant gagne la compétence « Éclaireur ».

Ostracisme (Solo) : Champion (4PA) : le combattant gagne la compétence « Cri de guerre/10 ».

Armes de la déchirure (Solo) : Traqueur (9PA) : le combattant gagne la compétence « Assassin ».

Chaînes d'abandon (Solo) : Gardien des sépultures (2PA) : le combattant gagne la compétence « Possédé ».

Chaînes de dévastation (Solo) : Prédateur (5PA) : le combattant gagne la compétence « Furie guerrière ».

Chaînes de riposte (Solo) : Worg (6PA) : le combattant gagne la compétence « Contre-attaque ».

Combattants affiliés.

Gardien des sépultures (1 & 2).
Grand croc.
Guerrier croc.
Prédateur (1, 2, 3 & 4).
Traqueur.
Worg (1 & 2).

Ashan'Tyr.
Deliox, *gardien des sépultures*.
Kassar, *traqueur d'ombres*.
Varghar.

Combattants limités (+4PA pour la troupe, +6PA pour les Champions).

Arbalétrier (1 & 2).
Chasseur (1, 2, 3 & 4).
Gardien des runes.
Prêtre des runes.
Rôdeur.
Sentinelle.
Shaman.
Vestale.
Vestale sacrée, *vestale*.

Irix (I II, III, IV, V & VI), *shaman*.
Karnyrax, *vestale sacrée, chef de meute*.
Ophyr, *shaman*.
Serethis, *chasseur*.
Syriak (I).

Combattants interdits.

Chasseur hurlant, *chasseur*.

Louve de glace.

Nomade.

Prédateur hurlant, *prédateur*.

Prédateur sanglant, *prédateur*.

Repenti (1 & 2).

Repenti de Morn, *repenti*.

Repenti grand croc, *repenti*.

Solitaire (1 & 2).

Solitaire Sélénite, *solitaire*.

Sylve (vénéneux).

Traqueur d'ombres.

Vestale hurlante, *vestale*.

Agyar, *chef de meute*.

Aphorys, *repenti*.

Asgarh (I & II), *chef de meute*.

Bashkar, *chef de meute*.

Kaëliiss (I & II).

Killyox (I & II), *chef de meute*.

Lykaï.

Onyx (I & II), *rôdeur*.

Saphyr, *solitaire*.

Serdak.

Syriak (II), *chef de meute*.

Le Veilleur (I & II), *chef de meute*.

Y'Anrylh, *prédateur*.



Faction : Meute hurlante.

Financement occulte (affiliation) : le combattant gagne les compétences « Frère de sang/Meute hurlante » et « Paria ».

La règle '*Paria de la meute (page 6)*' ne s'applique pas.

La loi du plus riche (affiliation) : l'armée peut recruter jusqu'à 15% de combattants Cadwës (uniquement les troupiers affiliés de la guilde des Orfèvres, pas de Champions).

Le commandement des Champions Wolfen peut être utilisé par tout combattant de l'armée (qu'il soit Wolfen ou Cadwë).

Refuge des parias (Solo) : Tous (8/20PA) : le combattant gagne la compétence « Aguerri ».

Gladiateur (Solo) : Champion (3PA) : le combattant gagne la compétence « Instinct de survie/6 ».

Convoyeur des orfèvres (Solo) : Tireur (2/3PA) : le combattant gagne la compétence « Précision ».

Férocité (Solo) : Repenti (5/7PA) : le combattant gagne la compétence « Implacable/1 ».

Mage de la Cité franche (Solo) : Solitaire (1/2PA) : le combattant gagne la compétence « Focus ».

Renégat (Solo) : Prédateur (1PA) : le combattant gagne la compétence « Farouche/10 ».

Combattants affiliés (-5PA pour les Champions).

Arbalétrier (1 & 2).

Chasseur hurlant, *chasseur*.

Nomade.

Prédateur hurlant, *prédateur*.

Repenti (1 & 2).

Repenti de Morn, *repenti*.

Repenti grand croc, *repenti*.

Rôdeur.

Sentinelle.

Solitaire (1 & 2).

Solitaire Sélénite, *solitaire*.

Vestale hurlante, *vestale*.

Agyar, *chef de meute*.

Aphorys, *repenti*.

Kaëliiss (I & II).

Lykaï.

Saphyr, *solitaire*.

Serdak.

Le Veilleur (I).

Combattants limités (+2PA pour la troupe, +4PA pour les Champions).

Gardien des runes.

Gardien des sépultures (1 & 2).

Grand croc.

Guerrier croc.

Traqueur.

Ashan'Tyr.

Deliox, *gardien des sépultures*.

Irix (I II, III, IV, V & VI), *shaman*.

Kassar, *traqueur d'ombres*.

Ophyr, *shaman*.

Varghar.

Combattants interdits.

Chasseur (1, 2, 3 & 4).

Louve de glace.

Prédateur (1, 2, 3 & 4).

Prédateur sanglant, *prédateur*.

Prêtre des runes.

Shaman.

Sylve (vénéneux).

Traqueur d'ombres.

Vestale.

Vestale sacrée, *vestale*.

Worg (1 & 2).

Asgarh (I & II), *chef de meute*.

Bashkar, *chef de meute*.

Karnyrax, *vestale sacrée, chef de meute*.

Killyox (I & II), *chef de meute*.

Onyx (I & II), *rôdeur*.

Serethis, *chasseur*.

Syriak (I & II), *chef de meute*.

Le Veilleur (II), *chef de meute*.

Y'Anrylh, *prédateur*.



Faction : Œil d'argent.

Instinct de la forêt (affiliation) : le combattant gagne la compétence « Tir instinctif ».

Vengeance des loups (Solo) : Tous (3/5PA) : le combattant gagne la compétence « Contre-attaque ».

Javelots de chasse (Solo) : Champion, Prédateur (12PA) : le combattant gagne TIR=3 et un Javelot Wolfen : FOR8, 10/20/30.
Un Champion gagne aussi les compétences « Rechargement rapide/1 », « Tir d'assaut » et « Visée ».

Arbalète bénie (Solo) : Sentinelle, Traqueur (8PA) : le combattant gagne +10cm à ses portées.

Horreur protectrice (Solo) : Gardien des sépultures (6/9PA) : le combattant gagne la compétence « Abominable ».

Œil de la Lune (Solo) : Worg (12PA) : le combattant gagne la compétence « Chance ».

Terreur des sous-bois (Solo) : Arbalétrier, Chasseur (5PA) : le combattant gagne TIR+1 et la compétence « Rechargement rapide/1 ».

Combattants affiliés.

Arbalétrier (1 & 2).

Chasseur (1 & 4).

Gardien des sépultures (1 & 2).

Prédateur (1, 2, 3 & 4).

Rôdeur.

Sentinelle.

Traqueur.

Worg (1 & 2).

Ashan'Tyr.

Bashkar, *chef de meute*.

Deliox, *gardien des sépultures*.

Kassar, *traqueur d'ombres*.

Onyx (I), *rôdeur*.

Serethis, *chasseur*.

Varghar.

Combattants limités (+2PA pour la troupe, +4PA pour les Champions).

Gardien des runes.

Nomade.

Prêtre des runes.

Repenti (1 & 2).

Repenti de Morn, *repenti*.

Shaman.

Solitaire (1 & 2).

Solitaire Sélénite, *solitaire*.

Sylve (vénéneux).

Vestale.

Vestale sacrée, *vestale*.

Aphorys, *repenti*.

Irix (I II, III, IV, V & VI), *shaman*.

Karnyrax, *vestale sacrée, chef de meute*.

Ophyr, *shaman*.

Syriak (I).

Le Veilleur (I).

Combattants interdits.

Chasseur (2 & 3).

Chasseur hurlant, *chasseur*.

Grand croc.

Guerrier croc.

Louve de glace.

Prédateur hurlant, *prédateur*.

Prédateur sanglant, *prédateur*.

Repenti grand croc, *repenti*.

Traqueur d'ombres.

Vestale hurlante, *vestale*.

Agyar, *chef de meute*.

Asgarh (I & II), *chef de meute*.

Kaëlliss (I & II).

Killyox (I & II), *chef de meute*.

Lykaï.

Onyx (II), *rôdeur*.

Saphyr, *solitaire*.

Serdak.

Syriak (II), *chef de meute*.

Le Veilleur (II), *chef de meute*.

Y'Anrylh, *prédateur*.



Faction : Roue des songes.

Chasseurs d'artefacts (affiliation) : le combattant gagne les compétences « Paria » et « Fléau/Artefact ».

La règle '*Paria de la meute (page 6)*' ne s'applique pas.

Meute gueuse (Solo) : Tous (1PA) : le combattant gagne la compétence « Fléau/Champion, Élémentaires, Immortels, Mystique ».

Favori de la déesse (Solo) : Champion (7PA) : le combattant gagne la compétence « Insensible/4 ».

Chasseur émérite (Solo) : Rôdeur (2PA) : le combattant gagne la compétence « Tir instinctif ».

Mnémosyne (Solo) : Mage (XPA) : le combattant gagne POU+1 et la voie des Lamentations.
X=POU

Vengeur (Solo) : Traqueur d'ombres (6PA) : le combattant gagne la compétence « Implacable/1 ».

Vétéran des forêts (Solo) : Nomade, Repenti (5PA) : le combattant gagne les compétences « Dur à cuire » et « Esquive ».

Combattants affiliés.

Louve de glace.

Nomade.

Repenti (1 & 2).

Repenti de Morn, *repenti*.

Repenti grand croc, *repenti*.

Rôdeur.

Solitaire (1 & 2).

Solitaire Sélénite, *solitaire*.

Traqueur.

Traqueur d'ombres.

Aphorys, *repenti*.

Irix (I II, III, IV, V & VI), *shaman*.

Kassar, *traqueur d'ombres*.

Killyox (II).

Ophyr, *shaman*.

Saphyr, *solitaire*.

Combattants limités (+1PA pour la troupe, +2PA pour les Champions).

Arbalétrier (1 & 2).

Chasseur (1, 2, 3 & 4).

Gardien des sépultures (1 & 2).

Grand croc.

Guerrier croc.

Sentinelle.

Vestale.

Ashan'Tyr.

Deliox, *gardien des sépultures*.

Serethis, *chasseur*.

Varghar.

Le Veilleur (I).

Combattants interdits.

Chasseur hurlant, *chasseur*.

Gardien des runes.

Prédateur (1, 2, 3 & 4).

Prédateur hurlant, *prédateur*.

Prédateur sanglant, *prédateur*.

Prêtre des runes.

Shaman.

Sylve (véniéneux).

Vestale hurlante, *vestale*.

Vestale sacrée, *vestale*.

Worg (1 & 2).

Agyar, *chef de meute*.

Asgarh (I & II), *chef de meute*.

Bashkar, *chef de meute*.

Kaëliiss (I & II).

Karnyrax, *vestale sacrée, chef de meute*.

Killyox (I), *chef de meute*.

Lykaï.

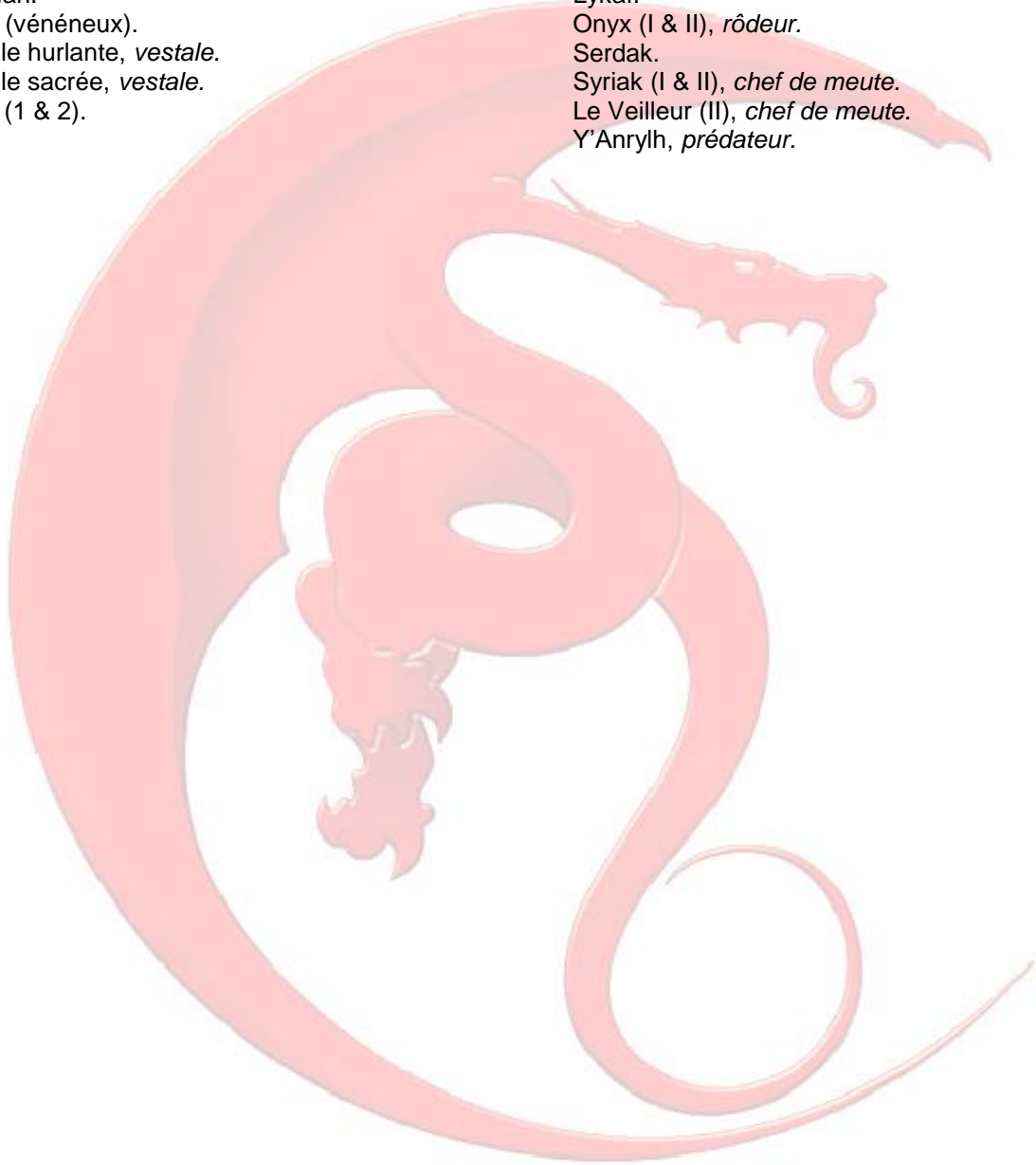
Onyx (I & II), *rôdeur*.

Serdak.

Syriak (I & II), *chef de meute*.

Le Veilleur (II), *chef de meute*.

Y'Anrylh, *prédateur*.



Faction : Trône des étoiles.

Domination (affiliation) : un combattant affilié gagne la compétence « Autorité ».

Volonté de fer (Solo) : Tous (3/5PA) : le combattant gagne PEUR+1, DIS+1 et la compétence « Fanatisme ».

Héros légendaire (Solo) : Champion (20PA) : le combattant gagne la compétence « Aguerri ».

Annonciateur de la victoire (Solo) : Sentinelle (6PA) : le combattant gagne TIR+1.

Férocité (Solo) : Prédateur, Wörg (8/10PA) : le combattant gagne la compétence « Implacable/1 ».

Gardienne de la discorde (Solo) : Vestale sacrée (2PA) : le combattant gagne la compétence « Martyr/4 ».

Veilleur des héros (Solo) : Gardien des sépultures (6PA) : le combattant gagne RES+3.

Combattants affiliés.

Gardien des runes.

Gardien des sépultures (1 & 2).

Grand croc.

Prédateur (1, 2, 3 & 4).

Prêtre des runes.

Rôdeur.

Sentinelle.

Shaman.

Sylve (vénéneux).

Traqueur.

Vestale sacrée, *vestale*.

Worg (1 & 2).

Deliox, *gardien des sépultures*.

Irix (III, IV, V & VI), *shaman*.

Karyrax, *vestale sacrée, chef de meute*.

Killyox (I), *chef de meute*.

Onyx (I & II), *rôdeur*.

Ophyr, *shaman*.

Varghar.

Y'Anrylh, *prédateur*.

Combattants limités (+3PA pour la troupe, +5PA pour les Champions).

Arbalétrier (1 & 2).

Chasseur (1, 2, 3 & 4).

Guerrier croc.

Vestale.

Ashan'Tyr.

Irix (I & II), *shaman*.

Serethis, *chasseur*.

Syriak (I).

Le Veilleur (I).

Combattants interdits.

Chasseur hurlant, *chasseur*.

Louve de glace.

Nomade.

Prédateur hurlant, *prédateur*.

Prédateur sanglant, *prédateur*.

Repenti (1 & 2).

Repenti de Morn, *repenti*.

Repenti grand croc, *repenti*.

Solitaire (1 & 2).

Solitaire Sélénite, *solitaire*.

Traqueur d'ombres.

Vestale hurlante, *vestale*.

Agyar, *chef de meute*.

Aphorys, *repenti*.

Asgarh (I & II), *chef de meute*.

Bashkar, *chef de meute*.

Kaëlliss (I & II).

Kassar, *traqueur d'ombres*.

Killyox (II).

Lykaï.

Saphyr, *solitaire*.

Serdak.

Syriak (II), *chef de meute*.

Le Veilleur (II), *chef de meute*.