

L'Armée du Loup

**Livret d'armée pour
L'Âge des Escarmouches**

Version 0.7.1

L'Univers

D'aussi longtemps que les peuples d'Aarklash s'en souviennent, les wolfens ont existé et ils ont toujours vénéré Yllia, la Déesse-Lune.

Qu'ils parcourent les étendues sauvages ou qu'ils défendent féroce­ment leur territoire, ces prédateurs mi-hommes mi-loups ont toujours semé l'effroi dans le cœur de leurs ennemis.

Les wolfens sont nés pour contrer les ambitions conquérantes de l'Artisan, ce dieu qui cherche à bouleverser l'ordre établi par ses pairs. Ils sont les protecteurs de la nature et les garants de l'équilibre de la Création.

Sur le champ de bataille, les wolfens sont de formidables combattants guidés par l'instinct du prédateur. Pour eux, nul besoin de s'encombrer d'artifices : leurs griffes et leurs crocs sont des armes meurtrières. Attaquant en meute, ils frappent vite et fort, leur puissance physique compensant largement leur faible nombre.

Toutefois, confrontés à la technologie des autres nations, ils ont parfois recours à des armes de métal. Dans les mains de ces colosses sanguinaires, les grandes lames de chasse sont tout simplement dévastatrices.

Qu'ils soient nomades ou sédentaires, les Wolfens vivent en meute. Leur instinct leur dicte de suivre le wolfen alpha, celui qui a fait preuve de la force ou de la sagesse nécessaire pour les mener. En temps de guerre, mâles et femelles partent au combat. Seuls les petits et les plus âgés restent en retrait. Les meutes wolfens se divisent en deux grandes catégories : les nomades et les sédentaires.

- Les meutes sédentaires délimitent un territoire qu'elles gardent et défendent farouchement contre tout intrus. Elles y érigent de grands cercles de pierres levées en l'honneur d'Yllia. Ces lieux renferment également les dépouilles de leurs ancêtres ainsi que des artefacts d'une grande puissance.

- Les meutes nomades suivent les troupeaux dont elles se nourrissent. Elles perpétuent la tâche originelle des wolfens : contrecarrer l'Artisan et traquer ses serviteurs.

Voie d'Alliance

Les combattants du Loup font partie de la voie de l'alliance du Destin.

Éléments interdits : lumière et ténèbres.

Tactiques du Loup

Sauvagerie (2 PT)

Cette tactique est déclarée juste avant que le combattant ami ciblé ne place ses dés de combat.

Le combattant ciblé bénéficie de la compétence Furie guerrière jusqu'à la fin du combat et est obligé de l'utiliser. Tant qu'il est sous l'effet de la furie guerrière, il subit -2 en DEF.

Domination (2 PT)

Se déclare au moment de la détermination du séparateur de la mêlée.

La PUI des combattants du Loup amis dans cette mêlée est doublée le temps de cette détermination.



Affiliations du Loup

Meutes

Un chef de meute affilié à sa meute d'origine peut bénéficier de la compétence Commandement.

S'il ne disposait pas déjà de la compétence Commandement, sa VAL est augmentée de :

- 5PA s'il est de rang 1
- 15PA s'il est de rang 2
- 25PA s'il est de rang 3

Le sentier d'opale

Chef de meute : Asgarh, Chef de meute

Meute/Sang des Worgs (10/15/20/25/30)

Confère la compétence Acharné. Les combattants qui disposent déjà de cette compétence bénéficient de +2 en RES.

Solo/Murmures meurtriers (5)

Réservé aux Magiciens maîtrisant la voie des Murmures. Le magicien bénéficie de +2 en FOR et acquiert la compétence Immunité/déconcentration.

Solo/Sentier de vertu (10)

Confère la compétence Immunité/(Intimidation, peur).

Le trône des étoiles

Chefs de meute : Killiox, Chef de meute & Onyx, le Furieux

Meute/Domination (0)

L'Incarné qui est le Commandeur au début de la partie bénéficie de la compétence Autorité. Lorsqu'il est éliminé, aucun Commandeur ne peut être désigné jusqu'à la fin de la partie.

Solo/Férocité (5)

Confère la compétence Implacable/1.

Solo/Volonté de fer (5)

Confère la compétence Résolution/1.

Le Chêne Rouge

Chef de meute : Syriak, Chef de meute

Meute/Bénédictio de la nature (20/30/40/50/60)

Confère la compétence Dur à cuire. Les combattants qui disposent déjà de cette compétence bénéficient de +2 en RES.

Solo/Chasse sacrée (10)

Réservé aux combattants ayant une RES inférieure ou égale à 6 (7 pour les Incarnés) et ne disposant pas d'arme d'artillerie.

Confère la compétence Éclaireur.

Solo/Gardien sauvage (rang x5)

Confère la compétence Aguerri/FOI (Yllia).

Les Collines du Crépuscule

Chef de meute : Isakar, le Veilleur

Meute/Guérilla (10/15/20/25/30)

Tout combattant du Loup de PUI 2 qui effectue uniquement une action de marche et qui termine son déplacement à plus de 15 cm de tout combattant adverse passe à l'état caché. Cet effet s'applique dès la fin du tour de parole en cours.

Meute/Loups d'Avagddu (0)

À la constitution de sa liste d'armée, le joueur peut choisir de s'allier au Minotaure. Il ne pourra bénéficier d'aucun autre allié. Réservé aux combattants du Minotaure qui ne sont pas des Incarnés, qui ne sont pas affiliés ou affiliés à la Tribu des Loups d'Avagddu. Ces combattants n'ont accès à aucun autre solo.

Solo/Cercle meurtri (5)

Réservé aux Gardiens des sépultures. Confère les compétences Fléau/Mercenaire et Furie guerrière.

Solo/Culture mystique(5)

Réservé aux Magiciens. Confère la maîtrise de la voie Druidisme ou Aguerri/POU(Druidisme) si le magicien dispose déjà de la maîtrise de cette voie.

La Meute Hurlante

Chefs de meute : Agyar, l'Inflexible

Meute/Meute de Cadwallon (0)

Réservé aux combattants Parias et aux combattants qui peuvent bénéficier des solos de cette meute.

Un Incarné affilié à cette meute bénéficie automatiquement de la compétence Paria.

Solo/Marche impitoyable (rang du commandeur x5)

le Commandeur dispose de l'action libre suivante :

Tue ! : Confère la compétence Implacable/1 à rang combattant(s) ami(s) situé(s) à rang x15cm ou moins.

Solo/Rôdeur hurlant (0)

Réservé aux Rôdeurs.

Confère la compétence Paria. Ils peuvent prendre des chasseurs hurlants comme apprentis.

Solo/Arbalétriers hurlants (0)

Réservé aux Arbalétriers et aux Sentinelles.

Confère la compétence Paria.

Solo/Financement occulte (-rang x5)

Réservé aux incarnés.

Meute de la Lune Gémissante

Meute/Les Enchaînés (0)

Des combattants de la Hyène de classe Loup et de rang 1 peuvent être intégrés dans une armée affiliée à la Meute de la Lune Gémissante.

Ils ne doivent être ni Incarné ni Fidèle ni Magicien. Ils deviennent des combattants du Loup.

Solo/Forgeron d'Yllia (5*rang PA)

Réservé aux Incarnés et aux mystiques.

Le combattant bénéficie de + rang en FOR et RES

Solo/Equipements des forgerons d'Yllia (15)

Ce solo peut être attribué une fois par forgeron d'Yllia présent dans l'armée .

L'un des effets suivants doit être choisi lors de l'attribution du solo :

- Protection de la déesse : confère la compétence Possédé et le combattant bénéficie de +1 en RES
- Chaînes de dévastation : confère la compétence Furie guerrière et le combattant bénéficie de +1 en FOR
- Chaînes de riposte : confère les compétences Bretteur et Contre-attaque

Solo/Soldats des brumes (10)

Réservé aux combattants dont la RES est inférieure ou égale à 6 (7 pour les incarnés).

Confère la compétence Éclaireur

La roue des Songes

Chef de meute : Kyllyox, l'Exilé

Meute/Chasseurs d'artefacts (10/15/20/25/30)

Confère Fléau/X contre les combattants qui disposent d'Artefacts. L'adversaire d'un joueur de la Roue des Songes doit lui révéler tous ses artefacts et formules mystiques ainsi que leurs porteurs respectifs au début de la partie.

Tous les combattants affiliés à la Roue des Songes acquièrent la compétence Paria. Le nombre de combattants Paria n'est pas limité dans une armée affiliée à la Roue des songes.

Solo/Mnémosyne (5)

Réservé aux magiciens.

Confère la maîtrise de la voie Lamentations ou la compétence Aguerri/POU(Lamentations) si le magicien dispose déjà de la maîtrise de cette voie.

Solo/Joug du chasseur (5)

Le combattant dispose de l'action cumulative suivante :

Joug : Le combattant cible une figurine adverse à X cm ou moins de lui. X dépend du nombre de combattants représentés par la carte au début de la partie :

- pour 3 combattants, X=15
- pour 2 combattants, X=30
- pour 1 combattant, X=45

Il désigne au hasard parmi tous les artefacts et formules mystiques sorts de la cible. Si c'est un artefact, ses effets sont suspendus pour le tour. Si c'est une formule mystique, elle ne peut pas être incantée, appelée ou entretenue ce tour-ci. Un combattant ne peut être la cible de cette capacité qu'une seule fois par tour.



Les combattants du Loup

Nom	VAL	MOU	INI	ATT / FOR	DEF / RES	TIR	COU / PEU	DIS	MYS	Compétences	PUI	Rang	Classe / Affiliation
Guerrier Croc	25	15	4	4/9	3/5	-	5/3	1	-	Tueur né	2	1	- / -
Repenti	25	15	4	4/7	4/5	-	5/3	0	-	Tueur né, Paria, Dévotion	2	1	- / -
Chasseur	25	17,5	5	4/7	3/5	-	5/3	1	-	Tueur né	2	1	Chasseur / -
Chasseur d'Yllia	25	17,5	4	4/6	3/4	2	5/3	1	-	Tueur né, Tir d'assaut, Javelot 6/15	2	1	Chasseur / -
Chasseur Hurlant	30	17,5	5	4/5	4/4	3	6/4	2	-	Tueur né, Tir d'assaut, Tir instinctif, Paria, Javelot 6/15	2	1	Chasseur / Meute hurlante
Grand croc	30	15	4	5/10	3/6	-	6/4	2	-	Tueur né	2	1	- / -
Repenti grand croc	30	15	4	5/8	4/6	-	6/4	1	-	Tueur né, Paria	2	1	- / -
Vestale	30	17,5	5	4/7	4/5	-	6/4	2	-	Tueur né, Expert/INI, Féal/1	2	1	- / -
Nomade Loup	35	15	5	5/8	4/5	-	6/4	1	-	Tueur né, Éclaireur	2	1	- / -
Repenti de Morn	35	15	4	5/8	4/6	-	6/4	1	-	Tueur né, Paria, Coup de maître, Intimidation/DEF	2	1	- / -
Traqueur d'ombres	35	17,5	5	4/8	4/7	-	6/4	1	-	Tueur né, Paria, Éclaireur	2	1	- / Roue des songes
Arbalétrier	35	15	4	4/6	3/5	3	5/3	2	-	Tueur né, Arbalète 10/20, Artillerie légère perforante	2	1	- / -
Traqueur	40	17,5	4	5/8	3/6	3	6/4	2	-	Tueur né, Tir d'assaut, Tir instinctif, javelot 8/15	2	2	- / -
Vestale sacrée	40	17,5	6	5/7	5/6	-	6/4	3	-	Tueur né, Contre-attaque, Féal/1, Expert/INI	2	2	- / -
Vestale hurlante	40	17,5	6	5/8	5/6	-	6/4	2	-	Tueur né, Martyr, Paria, Bretteur, Contre-attaque	2	2	- / Meute hurlante
Rôdeur	 40	17,5	5	4/6	3/6	3	6/4	3	-	Tueur né, Harcèlement, Éclaireur, Poseur de pièges, Fronde 6/15	2	2	Rôdeur / -
Sentinelles	45	12,5	3	4/6	4/7	3	6/4	2	-	Tueur né, Harcèlement, Arbalète 12/20, Artillerie légère perforante	2	2	- / -
Gardien des sépultures	50	15	6	5/10	5/7	-	8/6	4	-	Tueur né, Immunité/Peur, Contre-attaque, Bond	2	2	- / -
Prédateur	55	15	5	6/12	5/8	-	8/6	3	-	Tueur né, Aguerri/FOR	2	2	- / -
Prédateur hurlant	60	15	5	6/13	5/9	-	8/6	3	-	Tueur né, Aguerri/PEU, FOR, Paria	2	2	- / Meute hurlante
Prédateur sanglant	60	15	5	6/12	5/8	-	8/6	3	-	Tueur né, Dur à cuire, Aguerri/FOR	2	2	- / Chêne rouge

Les combattants du Loup

Nom	VAL	MOU	INI	ATT / FOR	DEF / RES	TIR	COU / PEU	DIS	MYS	Compétences	PUI	Rang	Classe / Affiliation
Prédateur Ultime 	80	15	6	6/13	6/9	-	10/8	4	-	Tueur né, Dur à cuire, Aguerri/FOR, Furie guerrière	2	2	Prédateur Ultime / Chêne rouge
Worg (Lune décroissante)	130	17,5	6	7/15	6/10	-	10/8	4	-	Tueur né, Énorme, Assassin, Armure sacrée	3	3	- / -
Worg ((Lune croissante)	130	17,5	6	7/15	6/10	-	10/8	4	-	Tueur né, Énorme, Implacable/2, Armure sacrée	3	3	- / -
Gardien des runes 	50	15	4	4/7	5/7	-	7/5	3	2	Tueur né, Thaumaturge, Mystique-guerrier, Fidèle (Yllia)	2	1	Gardien des runes / -
Solitaire du Loup 	50	15	4	5/9	4/8	-	7/5	2	2	Tueur né, Paria, Farouche, Mystique-guerrier. Magicien de l'eau / Lamentations	2	1	Solitaire / -
Louve de glace 	50	15	4	5/6	6/6	-	6/4	2	2	Tueur né, Soins/4, Mystique-guerrier, Magicien (Eau /Murmures)	2	1	Louve de glace / Sentier d'Opale
Kaëllis, le Silencieux 	45	12,5	5	5/4	5/4	5	5	4	-	Feinte, Éclaireur, Fléau/Tireur, Paria, Arc 4/20	2	1	Kaëllis Incarné / Meute hurlante
Kaëllis, la Voix des parias 	55	12,5	5	5/5	5/5	5	6	4	-	Feinte, Éclaireur, Fléau/Tireur, Paria, Tir instinctif, Intimidation/ATT, Arc 5/25	2	1	Kaëllis Incarné / Meute hurlante
Onyx, le Rôdeur	60	15	5	6/11	5/6	-	7/5	3	-	Tueur né, Implacable/2, Ennemi personnel/Managarm	2	1	Incarné / Trône des étoiles
Likaï, l'Affranchi 	60	15	4	4/7	4/6	4	7/5	3	-	Tueur né, Harcèlement, Paria, Conscience, Fusil 9/25	2	1	Incarné / Meute hurlante
Varghar 	60	15	5	6/9	5/8	-	7/5	3	-	Tueur né, Autorité	2	1	Incarné / -
Kassar, le fugitif 	70	17,5	6	6/10	5/6	-	7/5	1	-	Tueur né, Éclaireur, Paria, Fléau/Élémentaires, Intimidation/INI MOU, Aguerri/DEF	2	1	Incarné / -
Serethis 	75	17,5	6	6/8	5/6	3	7/5	3	-	Tueur né, Tir d'assaut, Harcèlement, Javelot 8/15	2	1	Incarné, Chasseur / -
Le Veilleur 	75	15	6	5/9	5/6	-	7/5	5	-	Tueur né, Instinct de survie, FOR en charge/6	2	1	Incarné / Collines du crépuscule

Les combattants du Loup

Nom	VAL	MOU	INI	ATT / FOR	DEF / RES	TIR	COU / PEU	DIS	MYS	Compétences	PUI	Rang	Classe / Affiliation
Ashan'Tyr 	75	17,5	7	6/8	6/7	-	7/5	4	-	Tueur né, Instinct de survie, Expert/INI, Aguerri/COU, Bretteur	2	1	La marcheuse, Incarné / -
Agyar, l'Inflexible 	80	15	5	6/10	6/11	-	8/6	4	-	Tueur né, Autorité, Paria	2	2	Incarné / Meute hurlante
Onyx, le Furieux	85	17,5	6	6/11	5/6	-	8/6	4	-	Tueur né, Furie Guerrière, Implacable/1, Intimidation/ATT,MOU,INI, Ennemi personnel/Managarm.	2	2	Incarné / Trône des étoiles
Isakar, le Veilleur 	100	15	6	5/10	5/7	-	8/6	5	-	Tueur né, Instinct de survie, Concentration/2, FOR en charge/6, Ennemi personnel/Zeiren	2	2	Incarné / Collines du crépuscule
Killyox, Chef de meute 	120	15	6	7/15	6/11	-	11/9	5	-	Tueur né, Aguerri/FOR	2	2	Incarné / Trône des étoiles
Killyox, l'Exilé 	120	15	7	8/13	6/10	-	10/8	6	-	Tueur né, Paria, Aguerri/FOR	2	2	Incarné / Roue des songes
Bashkar, Chef de Meute 	145	15	6	7/13	6/10	-	10/8	6	-	Tueur né, Commandement, Dur à cuire, Implacable/1	2	2	Incarné / -
Asghar, Chef de meute 	165	15	8	9/12	9/9	-	10/8	7	-	Tueur né, Féal/2, Commandement	2	2	Armes sacrées, Incarné / Sentier d'Opale
Syriak, l'Intrépide 	40	15	5	4/6	4/6	-	7/5	3	3	Tueur né, Fidèle (Yllia)	2	1	Incarné / Chêne rouge
Irix, la Sybille 	40	15	5	5/6	4/5	-	7/5	3	3	Tueur né, Magicien (Eau / Murmures)	2	1	Incarné / -
Saphyr, le Solitaire   	60	15	5	5/9	4/8	-	8/6	3	3	Tueur né, Farouche, Paria, Mystique-guerrier, Magicien (Eau / Lamentations)	2	1	Solitaire, Incarné / Meute hurlante
Syriak, Chef de meute 	80	15	6	5/7	5/7	-	8/6	4	4	Tueur né, Féal/2, Thaumaturge, Fidèle (Yllia)	2	2	Incarné / Chêne rouge
Irix, la Furie  	90	15	6	6/7	4/7	-	9/7	4	5	Tueur né, Aguerri/POU(Feu), Magicien (Feu, Eau / Murmures, Hurlements)	2	2	Incarné / -

Les combattants du Loup

Nom	VAL	MOU	INI	ATT / FOR	DEF / RES	TIR	COU / PEU	DIS	MYS	Compétences	PUI	Rang	Classe / Affiliation
Ophyr le Gardien  	105	15	7	5/6	5/9	-	10/8	5	5	Tueur né, Aguerri/DEF, Dur à cuire, Magicien (Air, Eau / Murmures, Lamentations)	2	2	Incarné / -
Irix, la Sélénée 	175	15	6	6/7	6/7	-	10/8	5	7	Tueur né, Aguerri/POU(Feu), Chance/3, Magicien (Air, Feu, Eau / Murmures, Hurlements, Féérique)	2	3	Incarné / -
Y'anrhyl, le Fidèle 	275	15	8	10/14	8/9	-	11/9	7	6	Tueur né, dur à cuire, Aguerri/FOR, Intimidation/DEF, Mystique-guerrier, Fidèle (Yllia)	2	3	Incarné / Trône des étoiles

Note : Les Classes indiquées en **GRAS** correspondent à des classes qui permettent de bénéficier de capacités spéciales décrites dans la section « Capacités spéciales ».

Les icônes indiquent que le profil bénéficie d'un artefact réservé , d'un sort/miracle réservé  et/ou d'une capacité spéciale .

Capacités spéciales

Rôdeur

Pour chaque rôdeur d'une liste d'armée, une carte de chasseurs du Loup peut être choisie. Les chasseurs représentés par cette carte augmentent leur VAL de 5PA.

Ils acquièrent les compétences Harcèlement et Poseur de pièges.

Un chasseur ne possédant pas d'arme de tir bénéficie de la compétence Éclaireur à la place de Harcèlement.

Gardien des runes

Un gardien des runes a accès à l'action libre suivante :

Gardien : Le gardien des runes cible un loup ami dans sa zone de contrôle. Ce combattant acquiert la compétence Dur à cuire. Il bénéficie de +2 en RES s'il dispose déjà de cette compétence.

Cette action peut être utilisée lors du déploiement du gardien des runes.

Prédateur Ultime

Un prédateur ultime ne peut être déployé sur le champ de bataille. Il résulte uniquement de l'union d'une Animae sylvestre et d'un prédateur sanglant.

Au début de l'activation d'une Animae, et comme une action exclusive, elle peut être retirée du champ de bataille. Un prédateur sanglant à son contact et en attente peut être désigné.

Il est soigné d'1PV s'il lui en manquait, et il est transformé en prédateur ultime.

Ce prédateur est considéré comme activé après la transformation.

La marcheuse

Ashan'Tyr a accès à l'action libre suivante :

Marcheuse : Ashan'Tyr ne dispose plus de la compétence Tueur Nè et bénéficie de +5 en MOU. Cet effet dure jusqu'à la fin du tour.

Kaëlliss

Kaëlliss dispose des actions libres suivante :

Précipitation : Il subit -1 en TIR et bénéficie de +2,5 en MOU

Précision : Il subit -2,5 en MOU et bénéficie de +1 en TIR

Louve de glace

Lorsqu'un test de dégâts fait perdre des PV à un combattant dans sa zone de contrôle, la louve des glaces peut dépenser des gemmes pour réduire d'autant le nombre de PV infligés.



Solitaire

Un solitaire a accès à l'action libre suivante :

Farouche : Le solitaire cible un Loup ami dans sa zone de contrôle qui acquiert la compétence Farouche jusqu'à la fin du tour.

Armes sacrées

Lorsque Asghar est équipé de l'Oeil pourpre d'Yllia, de la grande Lune de Domination et de la Parure du condamné, il bénéficie de +2 en INI, ATT, FOR, DEF, RES, COU, DIS, sa VAL est augmentée de 100PA et son rang devient 3.

Formules mystiques du Loup

Volonté d'Yllia

Réservé à **Ophyr le Gardien**

Coût : X eau Aire d'effet : Ophyr

Niveau : ●●○○ Durée : instantané

Portée : personnel Fréquence: rang

Ce sort peut être lancé uniquement au moment où Ophyr doit perdre des PV suite à un test de dégât.

Le nombre de PV qu'il perd est réduit de X.

Déluge d'Idabaoth

Réservé à **Irix, la Furie** ou **Irix la Sélénée**

Coût : X eau, feu Aire d'effet : 5cm de rayon

Niveau : ●●●○ Durée : instantané

Portée : contrôle Fréquence: rang

Tous les combattants dans l'aire d'effet subissent X tests de dégâts de FOR 0.

Ascendance des astres

Réservé à **Saphyr, le Solitaire**

Coût : 2 eau Aire d'effet : Saphyr

Niveau : ●●○○ Durée : 1 tour

Portée : personnel Fréquence: 1

Saphyr choisit deux caractéristiques dans un ordre déterminé au début de l'incantation.

- Si l'incantation est réussie, il bénéficie de +2 dans la première caractéristique, et -2 dans la deuxième.
- S'il rate, ces modificateurs sont inversés.

Rite de l'Eau des Apparitions

Réservé aux **magiciens de la Meute de la Lune gémissante**

Coût : 1 eau Aire d'effet : un combattant

Niveau : ●○○○ Durée : 1 tour

Portée : contrôle Fréquence: illimitée

La cible a accès à l'action libre suivante :

Rite : Le combattant a une vue dégagée sur un combattant au choix.

Un magicien ne peut pas se prendre lui-même pour cible avec ce sort.

Cette capacité est utilisable une seule fois par tour et ne peut pas être utilisée lors d'une tentative de contre-magie.



Artefacts du Loup

Astrolabe du destin

Réservé aux **Magiciens du Loup**

Coût : 15 PA

Confère la compétence Chance/2.

Bannière d'Yllia

Réservé à un **chef de meute**

Coût : 10 PA

Lors de la constitution de la liste d'armée, un sort de la Voie des Murmures ou de la magie élémentaire de l'eau doit être choisi. Ce sort peut avoir un niveau maximum de 3.

Le combattant peut incanter ce sort comme si il disposait d'un nombre de gemmes égal au cout de base du sort, avec une caractéristique de POU égale à 3 et en étant de rang 2.

Fragment de Lune

Réservé aux **Magiciens du Loup**

Coût : 10 PA

Les sorts des voies murmures et lamentations coûtent 1 gemme de moins (MIN 1).

Traits d'albâtre

Réservé à **Kaëliiss**

Coût : 5 PA

Les combattants ayant subi des dégâts suite à un tir de Kaëliiss ne peuvent plus être soignés jusqu'à la fin de la partie.

Mousquet du Loup

Réservé à **Likaï, l'Affranchi**

Coût : 10 PA

Une fois par tour, lorsqu'il qu'il élimine un adversaire suite à un tir, Likaï peut effectuer immédiatement une action de tir : Tir (cumulatif).

Bandelettes chuchotantes

Coût : X x5 PA

X correspond au nombre de bandelettes choisis au moment de la constitution de la liste d'armée.

Chaque bandelette augmente de 3 points la capacité du grimoire personnel du porteur.

Un magicien ne peut porter plus de POU bandelettes.

Cor de la meute

Coût : Format joué/20 PA

Le combattant dispose de l'action exclusive suivante : *Cor de la meute* : Tous les combattants du Loup non Paria sur le champ de bataille sont ralliés automatiquement et bénéficient de la compétence Possédé jusqu'à la fin du tour suivant.

Cette action ne peut être utilisée qu'une seule fois par partie.

Le talisman du scribe

Coût : 10 PA

Confère la compétence Aguerri/POU(X).

X est une voie de magie choisie lors de la constitution de la liste d'armée parmi Murmures, Hurllements, Lamentations, Shamanisme.

Lame d'Opale

Réservé à **Varghar**

Coût : 10 PA

Varghar dispose de l'action libre suivante :

Lame d'Opale : Varghar bénéficie au choix de +3 en FOR ou en RES jusqu'à la fin du tour.

Cette action peut être utiliser lors du déploiement de Varghar.

Dague d'Obsidienne

Réservé à **Kassar, le fugitif**

Coût : 10 PA

Confère la compétence Assassin.

La lance du long sommeil

Réservé à **Le Veilleur** ou **Isakar, le Veilleur**

Coût : 20 PA

Confère la compétence Intimidation/INI,ATT,FOR

Le sabre d'ambre

Réservé à **Ashan'Tyr**

Coût : 5 PA

Confère la compétence Intimidation/DEF.

Le Croc des étoiles

Réservé à **Killyox, chef de meute**

Coût : 20 PA

Chaque test de dégât infligé par Killyox inflige 1 point de dégât supplémentaire.

La bannière brisée

Réservé à **Killyox, l'Exilé**

Coût : 5 PA

Confère la compétence Implacable/X.

X est égal au nombre de Commandants et de Fidèles qui comptent Killyox dans leur zone de galvanisation ou de contrôle. X est déterminé au début de la phase de corps à corps.

Fardeau d'autorité

Réservé à **Syriak, l'Intrépide et Syriak, Chef de meute**

Coût : 5 PA

Confère la compétence Autorité. Syriak bénéficie de +1 en DIS et subit -2,5 en MOU.

Le totem d'Yllia

Réservé à **Irix, la Sibylle**

Coût : rang x5 PA

Irix a accès à l'action libre suivante :

Totem d'Yllia : Irix dépense X gemmes (MAX X = POU). Tous les magiciens du Loup amis dans sa zone de contrôle bénéficient de +X en POU lors de leur prochaine incantation.

Voile d'Ylla

Réservé à **Serethis**

Coût : 15 PA

Confère la compétence Éclaireur.

Une carte de Chasseurs peut être désignée lors du déploiement. Les Creprésentés par cette carte bénéficient de la compétence Éclaireur mais doivent tous être déployés à 17,5cm au moins de Serethis.

La cuirasse de Kernis

Réservé à **Agyar, l'Inflexible**

Coût : 10 PA

Confère les compétences Immunité/Toxique et Aguerri/DEF.

Sceau des Orfèvres

Réservé à **Agyar, l'Inflexible**

Coût : 10 PA

Confère la compétence Commandement et +1 en DIS. Si Agyar dispose déjà de la compétence Commandement, Le Sceau des Orfèvres coûte 5PA de moins.

L'oeil pourpre d'Yllia

Réservé à **Asghar, Chef de Meute**

Coût : 25 PA

Confère la compétence Implacable/4.

La grande lune domination

Réservé à **Asghar, Chef de Meute**

Coût : 40 PA

Confère les compétences Mystique-guerrier et Magicien (Eau / Murmures) ainsi qu'une caractéristique de POU égale à 5.

Sceptre de consonance

Réservé à **Irix, la Sibylle**

Coût : 10 PA

Confère la compétence Aguerri/POU(eau).

Sceptre de consonance

Réservé à **Irix, la Furie** ou **Irix, la Sélénée**

Coût : 15 PA

Confère les compétences Aguerri/POU(eau) et Furie guerrière.

Le totem d'Yllia

Réservé à **Irix, la Sélénée**

Coût : 25 PA

Le POU des magiciens du Loup amis présents dans la zone de galvanisation d'Irix est augmenté de 1.

Bandelettes spectrales

Réservé à **Y'anrhyll, le Fidèle**

Coût : 60 PA

Confère la compétence Éthéré.

Epaulière ensanglantée

Réservé à **Y'anrhyl, le Fidèle**

Coût : 20 PA

Confère la compétence Régénération/1.

L'Œil d'Argent

Réservé à **Bashkar, Chef de Meute**

Coût : 15 PA

Confère les compétences Brutal, Aguerri/FOR et Implacable/+1.

Le tranchant d'Y'Anrhyl

Réservé à **Y'anrhyl, le Fidèle**

Coût : 20 PA

Un fois par tour, lorsqu'il place ses dés de combat, il peut placer un dé d'attaque de côté. Cette attaque est effectuée contre la plus haute DEF parmi les adversaires à son contact. Elle ne peut être défendue. Si cette attaque est réussie, un test de dégâts de FOR 10 est effectué contre tous les combattants à son contact.

Sceptre de sacrifice nocturne

Réservé à **Ophyr, le Gardien**

Coût : 15 PA

Confère la compétence immunité/déconcentration et Ophyr bénéficie de +2 en FOR

Ophyr a accès aux actions libres suivantes :

Sacrifice de l'air : Ophyr dépense X gemmes et cible un combattant dans sa zone de contrôle et de VAL inférieur ou égale à $10 \cdot X$. Ce combattant passe au palier 1. A moins qu'elle ne possède la compétence Vol, la cible ne pourra effectuer aucune action de déplacement ou d'assaut. A la fin du tour, la cible repasse au palier 0. Pendant la durée de cette effet de jeu, la zone qu'occupait la cible au palier 0 est un terrain infranchissable.

Sacrifice de l'eau : Ophyr dépense 2 gemmes et cible un combattant ennemi sa zone de contrôle. La cible subit un jet de dégâts de FOR égale à la somme de 2D6.

Sacrifice de l'air et de l'eau : Ophyr dépense $3+X$ gemmes. Ophyr effectue simultanément une action de *Sacrifice de l'air* et une action de *Sacrifice de l'eau* sur une même cible. La FOR du jet de dégâts est de 3D6 au lieu de 2D6.

Parure du Condamné

Réservé à **Asghar, Chef de Meute**

Coût : 10 PA

Asghar a accès à l'action libre suivante :

Parure du Condamné : Asghar bénéficie des équipements Arme sacrée et Armure sacrée jusqu'à la fin de la partie. Pour chaque point de dégât qu'il inflige, un marqueur « Condamnation » est posé sur Asghar.

Lors de la résolution des effets négatifs, rang marqueurs « Condamnation » sont défaussés. Pour chaque marqueur qui ne peut pas être défaussé, Asghar subit 1 point de dégât. A la fin de chaque tour, tous les marqueurs « Condamnation » sont défaussés.

L'offraie

Réservé à **Saphyr, le Solitaire**

Coût : 5 PA

Double la capacité du grimoire personnel de Saphyr.

