



les studios du dragon rose

LE LOUP

LIVRET D'ARMEE POUR MONCON'F

PAR BERF ET JUGGER

Sommaire

Chapitre 1 : Univers.....	3
Chapitre 2 : Règles spéciales.....	4
1/Règles spéciales.....	4
2/Équipements.....	4
3/Artefacts.....	5
4/Tactiques du Griffon.....	5
5/Récupération mystique.....	5
6/Liturgie.....	5
Chapitre 3 : Les Combattants.....	6
1/Les combattants de Rang 1.....	6
2/Les combattants de Rang 2.....	6
3/Les combattants Mystiques.....	7
4/Les incarnés.....	7
Chapitre 4 : Affiliations.....	10
1/Chêne Rouge.....	10
2/Sentier d'Opale.....	10
3/Trône des Étoiles.....	10
4/Meute Hurlante.....	11
Chapitre 5 : Sortilèges et Appels.....	12
1/Sortilèges.....	12
2/Miracles.....	12

Chapitre 1 : Univers

Bientôt...

Chapitre 2 : Règles spéciales

Ce chapitre comporte toutes les règles spéciales de vos troupes. Il comporte également une liste des équipements spéciaux et une listes d'artefacts pour vos incarnés.

1/Règles spéciales

Celui qui protège l'Éternité : Les combattants dotés de cette capacité acquiert la compétence « Furie guerrière » lorsqu'ils combattent contre les armées suivantes : le Scorpion, le Bélier, le Cerf et le Rat.

Confrérie Solitaire : Si deux combattants dotés de cette capacité se trouvent à 15 cm ou moins l'un de l'autre au moment de la Phase de Récupération Mystique, ils jettent chacun un dé supplémentaire pour leur récupération. Cet effet n'est pas cumulatif si plus de deux combattants dotés de cette capacité se trouvent à distance requise.

Loup des Glaces : Un combattant doté de cette capacité peut dépenser jusqu'à trois gemmes d'Eau juste avant qu'un Loup ami présent à 15 cm ou moins de lui encaisse un jet de Blessures. Il n'a pas besoin d'avoir la cible dans sa ligne de vue et peut se désigner lui-même. Chaque gemme dépensée décale la lecture du Seuil de Blessure d'une colonne vers la gauche. Ce pouvoir peut être déclenché plusieurs fois par tour, mais une seule fois par Loup.

Le Maalivatë : Lorsque Kaëlliss effectue un tir sur un adversaire doté de la compétence Tireur/X, il peut relancer son jet de tir si le résultat ne lui convient pas. De plus, Kaëlliss est considéré comme un Loup à part entière en ce qui concerne le Commandement et les effets des sorts et appels. En revanche, il ne peut être doté des artefacts présents dans ce livret.

Maître de la Chasse : un combattant doté de cette capacité peut prendre jusqu'à deux Chasseurs comme apprentis. Les Chasseurs acquièrent la compétence Éclaireur et sont regroupés sur la carte du combattant doté de cette capacité.

Paria : Les combattants dotés de cette capacité ne peuvent pas effectuer d'attaque de soutien pour un combattant ami qui n'est pas également doté de cette capacité. De plus, ils ne peuvent jamais bénéficier d'un quelconque avantage ou bonus induit par la compétence Commandement d'un combattant de leur camp qui ne dispose pas aussi de cette capacité. Réciproquement, un combattant Paria doté de Commandement ne peut en faire bénéficier des combattants amis non Paria. Vous ne pouvez pas avoir plus de 25% de Paria (en PA, arrondi à

l'inférieur) dans votre armée.

Protecteur d'Yllia : Un combattant doté de cette capacité peut, au moment de son activation, désigner un Loup ami présent à 15 cm ou moins. Le combattant désigné acquiert la compétence Possédé, en contrepartie le combattant doté de cette capacité perd le bénéfice de sa compétence Tueur né. Cet effet dure jusqu'à la phase de résolution des effets positifs. De plus, les combattants amis ayant perdu 2 PV ou plus comptent pour un de plus dans le calcul de récupération de FT des combattants doté de cette capacité.

Rite des Ombres Blanches : Les combattants dotés de cette capacité peuvent toujours répartir leurs dés de combat après l'adversaire, quel que soit le résultat du jet d'INI.

Thaumaturge : Chaque fois qu'un combattant doté de cette capacité encaisse un jet de blessure, quelle qu'en soit la gravité, il gagne 1 point de FT.

2/Équipements

Arc du silencieux : arme de Tir, normal. Portée maximum : 60 cm. Force 5. Tir d'assaut.

Javelot Loup : Arme de tir, normal. Portée maximum : 30 cm. Force : 7. Tir d'assaut.

Mousquet du Loup : Arme de tir, normal. Portée maximum : 90. Force : 8. Lorsque Lykaï utilise le Mousquet du Loup et qu'il tue un adversaire, il peut immédiatement désigner une autre cible pour un nouveau tir. Cette capacité fonctionne même si la cible a été tuée par augmentation du niveau de Blessures. Lykaï peut obtenir un maximum de deux tirs supplémentaires par tour grâce au Mousquet du Loup.

Fronde lunaire : Un combattant équipé d'une Fronde lunaire peut utiliser celle-ci lors de son activation. La Fronde lunaire est considérée comme une arme de tir normale. Placez un pion à 30 cm maximum du tireur et dans son champ de vision. Toutes les lignes de vue passant dans un rayon de 5 cm de ce pion sont bloquées.

Arbalète de poing : Arme de tir, normal. Portée maximum : 50 cm. Force : 8. Tir d'assaut.

Arbalète de chasse : Arme de tir, normal. Portée maximum : 60 cm. Force : 9. Tir d'assaut.

Grande arbalète : Arme de tir, artillerie perforante. Portée maximum : 80 cm. Force : 10.

Lance du Long Sommeil : Le Veilleur bénéficie d'un bonus de +4 en FOR lors du premier combat après qu'il ait effectué avec succès une action de « Charge ». Dans tous les cas, il est impossible de contre-attaquer une attaque effectuée avec la Lance du Long Sommeil, que ce soit avec la compétence Contre-attaque ou Ambidextre.

Dague d'obsidienne : Lors de son activation, Kassar peut décider de renoncer à sa compétence Tueur né pour le tour à venir et profiter de la compétence Assassin à la place.

3/Artefacts

Les artefacts peuvent être attribués aux incarnés seulement (voir règles, page 24).

Croc des Étoiles : Seul un Incarné non-Mystique peut posséder cet artefact. Le porteur augmente sa valeur d'Effrayant/X de 1 point. De plus, lors des corps à corps, si la RES adverse est supérieure à la FOR du porteur, lisez le seuil de blessure dans la colonne 0. 15 points.

Bandelettes Chuchotante : Lors de la phase de Récupération, un Arcaniste doté de cet artefact doit obtenir 3+ au lieu de 4+ pour récupérer des gemmes. 10 points.

Fardeau d'Autorité : Seul un Incarné avec la compétence Commandement peut être doté de cet artefact. Il perd 2,5 à sa caractéristique de MOU et ne peut plus bénéficier de la compétence Eclairer. En contrepartie, on considère qu'il forme un état-major complet. 20 points.

Bannière d'Yllia : Seul un Incarné avec la compétence Commandement peut être doté de cet artefact. Il acquiert la compétence Insensible/2 ou augmente sa valeur d'Insensible/X de 2 points. 15 points.

Astrolabe du destin : Seul un Incarné mystique peut posséder cet artefact. Au début de son activation, il peut dépenser 1 gemme ou 1 point de FT pour acquérir la compétence Chance. 10 points.

4/Tactiques du Loup

Sauvagerie • 1 • Déchaîne-toi ! • Vous pouvez jouer cette tactique pour l'un de vos combattants si celui-ci est au corps à corps. Lors de la prochaine phase de corps à corps, l'adversaire ne pourra pas avoir recours aux attaques de soutien contre ce combattant.

Chasse • 3 • Commence à courir • Vous pouvez jouer cette tactique lorsque vous commencez votre premier tour de parole dans un tour. Activez immédiatement toutes vos cartes. Vous ne pouvez pas choisir d'autres Actions que Course, Engagement, Charge ou Tir d'assaut. Vous ne pouvez utiliser cette tactique qu'une fois par partie.

5/Récupération mystique

Les Prêtres Loups récupèrent davantage de Foi Temporaire en fonction des phases de la Lune, de la façon suivante :

Nouvelle Lune (Lune Noire) : Yllia ne vous regarde pas, aucun effet (bonne opportunité pour recruter un

Arcaniste)

Lune Croissante : chaque Prêtre gagne 1 point de FT si vous êtes le Dominant lors de la phase de récupération mystique.

Pleine Lune : Ylliaa ! Chaque Prêtre gagne 3 points de FT lors de la phase de récupération mystique.

Lune Décroissante : chaque Prêtre gagne 1 point de FT si l'adversaire est le Dominant lors de la phase de récupération mystique.

Vous pouvez consulter un calendrier lunaire avant une partie pour connaître la phase en cours si vous êtes un vrai joueur Loup (en terme de jeu, on considérera que les jours qui précèdent et suivent immédiatement une Nouvelle Lune ou une Pleine Lune appartiennent à la phase en question). Sinon vous pouvez considérer qu'un mois standard sera découpé ainsi :

1, 2 et 3 du mois : Pleine Lune

Du 4 au 15 : Lune Décroissante

16, 17 et 18 du mois : Nouvelle Lune

Du 19 au 30 ou 31 : Lune Croissante

6/Liturgie

Les liturgies du Loup sont des liturgies spécifiques attribuables aux combattants de Loup. Les règles d'attribution des liturgies sont celles décrites dans le livret de règles.

Abnégation : Le combattant doté d'une Abnégation fait gagner X points de FT au Prêtre ami le plus proche lorsqu'il est tué. X est égal au rang du combattant doté d'une Abnégation. 5 points.

Dévouement : Le Prêtre peut calculer ses points de FT en comptant les croyants amis à 30 cm ou moins au lieu de 20. 10 points.

Chapitre 3 : Les Combattants

1/Les combattants de Rang 1

Guerrier Croc 25 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
15	4	4/8	3/5	3	2	

Rang: 1, Loup.
Compétences: Tueur Né, Effrayant/5.
Équipements: Aucun.

Chasseur 25 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
17,5	5	4/6	3/6	3	1	

Rang: 1, Loup.
Compétences: Tueur Né, Effrayant/5.
Équipements: Aucun.

Rabatteur 30 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
15	4	3/6	3/6	3	2	

Rang: 1, Loup.
Compétences: Tueur Né, Effrayant/5, Harcèlement, Tireur/2.
Équipements: Arbalète de Poing (7/40).

Grand Croc 35 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
15	4	5/9	3/6	4	2	

Rang: 1, Loup.
Compétences: Tueur Né, Effrayant/6.
Équipements: Aucun.

Arbalétrier 30 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
15	4	3/6	3/6	3	2	

Rang: 1, Loup.
Compétences: Tueur Né, Effrayant/5, Tireur/2.
Équipements: Arbalète de chasse (9/60).

Traqueur 35 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
17,5	4	5/8	3/5	3	2	

Rang: 1, Loup.
Compétences: Tueur Né, Effrayant/5, Tireur/3.
Équipements: Javelot Loup (7/40).

Repenti 25 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
15	4	4/6	4/6	5	1	

Rang: 1, Loup.
Compétences: Tueur Né, Effrayant/6, Martyr/4, Coup de Maître.
Équipements: Aucun.
Règle Spéciale: Paria.

2/Les combattants de Rang 2

Sentinelle 45 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
12,5	3	3/6	4/6	4	2	

Rang: 2, Loup.
Compétences: Tueur Né, Effrayant/6, Tireur/3.
Équipements: Grande Arbalète (10/80, artillerie perforante).

Vestale 40 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
17,5	4	4/7	5/5	5	2	

Rang: 2, Loup.
Compétences: Tueur Né, Effrayant/5, Féal/1, Contre-attaque.
Équipements: Aucun.
Règle Spéciale: Rite des Ombres Blanches.

Vestale Hurlante 40 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
17,5	4	5/6	5/6	6	2	

Rang: 2, Loup, Meute Hurlante.
Compétences: Tueur Né, Effrayant/5, Dévotion/3, Contre-attaque, Feinte.
Équipements: Aucun.
Règle Spéciale: Paria.

Rôdeur	45 points					
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
17,5	4	4/6	3/5	5	2	
<i>Rang:</i> 2, Loup. <i>Compétences:</i> Tueur Né, Effrayant/6, Tireur/3, Éclaireur, Harcèlement. <i>Équipements:</i> Arbalète de poing (8/50), Fronde lunaire. <i>Règle Spéciale:</i> Maître de la Chasse.						

Gardien des Sépultures	45 points					
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
15	4	5/9	4/5	5	2	
<i>Rang:</i> 2, Loup. <i>Compétences:</i> Tueur Né, Effrayant/8, Bond, Immunité/Peur. <i>Équipements:</i> Aucun. <i>Règle Spéciale:</i> Celui qui protège l'Éternité.						

Prédateur	55 points					
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
15	4	6/11	4/7	5	2	
<i>Rang:</i> 2, Loup. <i>Compétences:</i> Tueur Né, Effrayant/8, Implacable/1. <i>Équipements:</i> Aucun.						

Prédateur Hurlant	60 points					
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
15	4	6/10	5/7	6	3	
<i>Rang:</i> 2, Loup. <i>Compétences:</i> Tueur Né, Effrayant/9, Dur à cuire. <i>Équipements:</i> Aucun. <i>Règle Spéciale:</i> Paria.						

Worg	100 points					
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
17,5	5	6/13	6/9	7	4	
<i>Rang:</i> 2, Loup, Immortel. <i>Compétences:</i> Tueur Né, Effrayant/9, Implacable/2. <i>Équipements:</i> Aucun.						

3/Les combattants Mystiques

Solitaire	45 points					
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
15	3	5/8	4/6	4	3	
<i>Rang:</i> 2, Loup. <i>Compétences:</i> Tueur Né, Guerrier-Mage de l'Eau/1, Dur à cuire, Effrayant/7. <i>Équipements:</i> Aucun. <i>Règle Spéciale:</i> Confrérie Solitaire, Paria.						

Gardien des Runes	50 points					
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
15	4	4/8	4/6	5	3	
<i>Rang:</i> 2, Loup. <i>Compétences:</i> Tueur Né, Moine-Guerrier/1, Possédé, Effrayant/7. <i>Équipements:</i> Aucun. <i>Règle Spéciale:</i> Protecteur d'Yllia.						

4/Les incarnés

Kassar le Fugitif	85 points					
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
15	6	6/9	4/7	5	2	
<i>Rang:</i> 1, Loup, Incarné. <i>Compétences:</i> Tueur Né, Bretteur, Éclaireur, Effrayant/6. <i>Équipements:</i> Dague d'Obsidienne						

Onyx le Rôdeur	85 points					
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
15	5	5/10	5/7	5	3	
<i>Rang:</i> 1, Loup, Incarné. <i>Compétences:</i> Tueur Né, Éclaireur, Effrayant/6, Implacable/2, Furie Guerrière. <i>Équipements:</i> Aucun.						

Varghar	80 points					
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
15	5	6/8	5/8	5	5	
<i>Rang:</i> 1, Loup, Incarné. <i>Compétences:</i> Tueur Né, Brute Épaisse, Effrayant/7. <i>Équipements:</i> Aucun.						

Kaëlliss le Silencieux	55 points					
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
12,5	5	4/3	4/4	5	3	
<i>Rang:</i> 1, Loup, Incarné, Meute Hurlante, Scarabée. <i>Compétences:</i> Éclaireur, Feinte, Tireur/5. <i>Équipements:</i> Arc du silencieux (5/60). <i>Règles spéciales :</i> Paria, Le Maalivatë.						

Le Veilleur	75 points					
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
15	6	5/8	5/6	6	4	
<i>Rang:</i> 1, Loup, Incarné. <i>Compétences:</i> Tueur Né, Effrayant/6, Instinct de Survie/5. <i>Équipements:</i> Lance du Long Sommeil.						

Ashan'Tyr	85 points					
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
17,5	6	5/8	6/7	4	2	
<i>Rang:</i> 2, Loup, Incarné. <i>Compétences:</i> Tueur Né, Effrayant/6, Bretteur, Instinct de Survie/5. <i>Équipements:</i> Aucun.						

Lykaï l'Affranchi	80 points					
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
15	5	4/7	4/6	5	3	
<i>Rang:</i> 1, Loup, Incarné, Meute Hurlante. <i>Compétences:</i> Tueur Né, Effrayant/5, Tireur/3, Harcèlement, Conscience. <i>Équipements:</i> Mousquet du Loup. <i>Règle spéciale :</i> Paria.						

Agyar l'Inflexible	110 points					
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
15	5	6/10	6/10	6	4	
<i>Rang:</i> 1, Loup, Incarné, Meute Hurlante. <i>Compétences:</i> Tueur Né, Effrayant/8, Commandement. <i>Équipements:</i> Aucun. <i>Règle spéciale :</i> Paria.						

Bashkar	170 points					
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
15	6	7/11	6/8	7	6	
<i>Rang:</i> 1, Loup, Incarné. <i>Compétences:</i> Tueur Né, Effrayant/9, Commandement, Dur à cuire. <i>Équipements:</i> Aucun.						

Irix la Sybille	70 points					
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
15	5	5/6	4/6	5	4	
<i>Rang:</i> 1, Loup, Incarné. <i>Compétences:</i> Tueur Né, Effrayant/7, Magicien de l'Eau/2. <i>Équipements:</i> Aucun. <i>Sortilège réservé :</i> Murmure des Douleurs • 2 • Réservé • Un combattant ami • 15 cm • Mot-Clé • Les blessures infligées à la cible sont réduites d'un points.						

Saphir le Solitaire	95 points					
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
15	5	5/8	4/7	5	3	
<i>Rang:</i> 1, Loup, Incarné. <i>Compétences:</i> Tueur Né, Effrayant/7, Guerrier-Mage de l'Eau/2, Dur à cuire. <i>Équipements:</i> Aucun. <i>Règle spéciale :</i> Confrérie solitaire, Paria. <i>Sortilège réservé :</i> Anneau de Fange • 2 • Réservé • Spécial • Spécial • <i>Mot-Clé</i> • Une fois le sortilège lancé, le terrain dans un rayon de 15 cm autour de Saphyr est considéré comme difficile. Le sortilège prend fin dès que Saphyr se déplace. Il peut être entretenu d'un tour sur l'autre en payant 1 gemme pendant la phase d'entretien.						

Irix la Furie	120 points					
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
15	6	6/6	4/8	5	4	
<i>Rang:</i> 2, Loup, Incarné. <i>Compétences:</i> Tueur Né, Effrayant/8, Magicien de l'Eau et du Feu/3. <i>Équipements:</i> Aucun. <i>Sortilège réservé :</i> Déluge d'Idabaoth • X • Réservé • Spécial • 20 cm • Mot-Clé • Placez une carte sur le terrain, en respectant la portée du sortilège et dans la ligne de vue du . Tous les combattants recouvert, même partiellement, par cette carte subissent une attaque avec un seuil de blessure égal à 9-Ini et un seuil d'attaque égal à X-1.						

Ophyr le Gardien						155 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
15	7	5/6	4/9	7	6	
<p><i>Rang:</i> 2, Loup, Incarné. <i>Compétences:</i> Tueur Né, Effrayant/9, Magicien de l'Eau et de l'Air/3, Dur à cuire. <i>Équipements:</i> Aucun. <i>Sortilège réservé :</i> Sacrifice Nocturne • X • Réservé • Un combattant ennemi • 10 cm • Mot-Clé • Les effets du sortilège dépendent des gemmes utilisés pour le lancer : avec 2 gemmes d'eau la cible quitte le sol et est considéré comme « en l'air » selon la description de la compétence « Vol ». La cible possède alors une caractéristique de MOU de vol égale à 0 sauf si elle en possède déjà une. Avec 2 gemmes d'Air la cible subit une attaque ayant un seuil de blessure de 2D6 – RES de la cible et un seuil d'attaque de 3. Vous pouvez combiner les 2 effets du sortilège en dépensant 2 gemmes d'Air et 2 gemmes d'Eau.</p>						

Syriak l'Intrépide						50 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
15	5	5/6	4/6	5	4	
<p><i>Rang:</i> 1, Loup, Incarné. <i>Compétences:</i> Tueur Né, Effrayant/6, Fidèle/2. <i>Équipements:</i> Aucun. <i>Règle Spéciale :</i> Thaumaturge <i>Sortilège réservé :</i> Psyché divine • 2 • Réservé • Spécial • Mot-Clé • désignez un combattant ami ainsi qu'un combattant ennemi situés à moins de 10 cm l'un de l'autre. Choisissez ensuite l'une des caractéristique de l'ennemi. Le combattant ami choisit bénéficie alors de ce score de caractéristique jusqu'à la fin du tour. La valeur transmise est égale à celle inscrite sur la carte de référence de l'ennemi choisit sans tenir compte des bonus ou malus lui étant appliqués.</p>						

Chapitre 4 : Affiliations

1/Chêne Rouge

Bénédictio de la nature (Affiliation) : au début de chaque tour, vous pouvez désigner 1 combattant Loup ami par tranche, même incomplète, de 200 PA que vous avez encore en jeu. Le combattant désigné gagne la compétence Possédé. 15 points par tranche, même incomplète, de 200 points d'armée.

Chasse sacrée (Solo) : cette capacité peut être attribuée à n'importe quel combattant non Incarné disposant d'une FOR inférieure ou égale à 8. Il acquiert la compétence Éclaireur. 10 Points.

Gardien sauvage (Solo) : cette capacité peut être attribuée à n'importe quel prêtre Loup. A chaque fois qu'il active un miracle avec succès, lancez un D6. Si le résultat du dé est strictement supérieur au nombre de points de FT utilisés pour appeler le miracle, vous récupérez immédiatement ce même nombre de points de FT, moins un. 10 Points.

Prophétie d'Yllia (Solo) : cette capacité peut être attribuée à votre Commandeur, si c'est un prêtre. Il peut désormais utiliser des points de FT pour activer des Tactiques, sachant qu'1 PC vaut 1 point de FT. 15 Points.

Combattants réservés :

Prédateur Sanglant							65 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS		
15	4	6/12	4/8	5	2		
<i>Rang:</i> 2, Loup, Chêne Rouge.							
<i>Compétences:</i> Tueur Né, Effrayant/9, Dur à cuire.							
<i>Équipements:</i> Aucun.							

Syriak Chef de Meute							95 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS		
15	5	5/6	4/6	5	4		
<i>Rang:</i> 1, Loup, Incarné, Chêne Rouge.							
<i>Compétences:</i> Tueur Né, Effrayant/8, Fidèle/3, Insensible/1, Commandement.							
<i>Règle Spéciale :</i> Thaumaturge							
<i>Sortilège réservé :</i> Psyché divine • 2 • Réservé • Spécial • Mot-Clé • désignez un combattant ami ainsi qu'un combattant ennemi situés à moins de 10 cm l'un de l'autre. Choisissez ensuite l'une des caractéristique de l'ennemi. Le combattant ami choisit bénéficie alors de ce score de caractéristique jusqu'à la fin du tour. La valeur transmise est égale à celle inscrite sur la carte de référence de l'ennemi choisit sans tenir compte des bonus ou malus lui étant appliqués.							

2/Sentier d'Opale

Engance de la dévastation (Affiliation) : au début de chaque tour, vous pouvez désigner 1 combattant Wolfen ami par tranche, même incomplète, de 200 PA que vous avez encore en jeu. Le combattant désigné gagne la compétence Acharné. 15 points par tranche, même incomplète, de 200 points d'armée.

Sang des Worgs (Solo) : cette capacité peut être attribuée à n'importe quel combattant non Incarné. Il bénéficie d'un bonus de +1 en INI, FOR et RES jusqu'à la fin de la partie. 15 Points.

Murmures meurtriers (Solo) : cette capacité peut être attribué à n'importe quel combattant arcaniste. Lors de la Phase de Récupération, il lancera un dé de récupération supplémentaire par adversaire qu'il aura éliminé au cours du tour. 10 Points.

Protecteur de Môrn (Solo) : cette capacité peut être attribuée à n'importe quel combattant non Incarné. Il acquiert la compétence Insensible/2. 10 Points.

Combattants réservés :

Asgarh							210 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS		
15	7	8/12	7/9	8	6		
<i>Rang:</i> 2, Loup, Incarné, Sentier d'Opale.							
<i>Compétences:</i> Tueur Né, Effrayant/10, Ambidextre, Commandement, Féal/2.							
<i>Équipements:</i> Aucun.							

Louve des Glaces							50 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS		
15	4	5/6	5/6	5	2		
<i>Rang:</i> 1, Loup, Sentier d'Opale.							
<i>Compétences:</i> Tueur Né, Guerrier-Mage de l'Eau/1, Implacable/1.							
<i>Équipements:</i> Aucun.							
<i>Règle spéciale :</i> Loups des Glaces.							

3/Trône des Étoiles

Domination (Affiliation) : lors de la détermination du Dominant, les pertes infligées à l'adverse compte double. 15 points par tranche, même incomplète, de 200 points d'armée.

Volonté de fer (Solo) : cette capacité peut être attribuée à n'importe quel Incarné. Lorsque l'adversaire souhaite utiliser une Tactique, il doit dépenser X PC supplémentaire, X étant égal au rang de l'Incarné doté de ce solo. Si plusieurs Incarnés sont doté de ce solo, un seul est pris en compte, au

choix du joueur. 15 Points.

Enragé (Solo) : cette capacité peut être attribuée à n'importe quel combattant non Incarné. Il peut effectuer un nombre illimité de mouvement de poursuite tant qu'il place tous ces dés en attaque lors de chaque corps à corps. 15 Points.

Orgueil (Solo) : cette capacité peut être attribuée à n'importe quel combattant d'une valeur égale ou supérieure à 45 points. Il compte double dans le calcul des points de FT lors de la Phase de Récupération. 5 Points.

Combattants réservés :

Killyox						155 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
15	5	6/12	5/9	8	5	
<i>Rang:</i> 2, Loup, Incarné, Trône des Étoiles.						
<i>Compétences:</i> Tueur Né, Effrayant/10, Implacable/1, Commandement.						
<i>Équipements:</i> Aucun.						

Ravageur						70 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
15	4	6/11	4/7	5	2	
<i>Rang:</i> 2, Loup, Incarné, Trône des Étoiles.						
<i>Compétences:</i> Tueur Né, Effrayant/8, Implacable/1, Moine-Guerrier/1, Conscience.						
<i>Équipements:</i> Aucun.						

4/Meute Hurlante

Les combattants non Incarnés affiliés à la Meute Hurlante peuvent faire partie de n'importe laquelle des trois Meutes décrites ci-dessus, dans les limites de pourcentage de la règle Paria. Les Incarnés de la Meute Hurlante ne peuvent rejoindre aucune des trois Meutes, mais peuvent être jouer normalement dans une armée non affiliée.

Vous pouvez cependant décider de monter une armée uniquement constituée de membres de cette Meute particulière. Pour cela, vous devez jouer au moins un des Incarnés de la Meute Hurlante par tranche complète de 300 points et votre armée ne doit contenir que des combattants affiliés à cette Meute ou disposant de la règle spéciale Paria. Les combattants suivants peuvent rejoindre la Meute Hurlante et acquérir la règle spéciale Paria pour un coût supplémentaire de 5 points par groupe : Chasseur, Rabatteur et Rôdeur. Les règles suivantes s'appliquent lorsque vous jouez la Meute Hurlante.

Refuge des Parias : le pourcentage de Paria n'est plus limité.

Financement occulte : le prix d'Agyar l'Inflexible, Kaëliiss le Silencieux, Lykai l'Affranchi et Saphyr le Solitaire et réduit de 10 points.

Férocité : Au début de chaque tour, avant le Jet de Tactique, vous pouvez désigner un combattant non Incarné par tranche, même incomplète, de 100 P.A. encore en jeu dans votre armée. Les combattants désignés acquièrent la Compétence Implacable/1 jusqu'à la fin du tour. Si un combattant possède déjà cette compétence, sa valeur d'Implacable est augmentée de 1 point.

Chapitre 5 : Sortilèges et Appels

1/Sortilèges

Les sortilèges présentés dans ce livret sont des sortilèges de l'eau.

- x **Anneau de Brume • 1 • Niveau 1 • Un combattant allié • contact • mot-clé • La cible bénéficie de la compétence Instinct de Survie/4 jusqu'à la fin du tour.**
- x **Masque de Gandhar • 2 • Niveau 1 • Un combattant allié • 20 cm • mot-clé • La valeur d'Effrayant/X de la cible augmente de 2 jusqu'à la fin du tour.**
- x **Rapidité • 1 • Niveau 1 • Un combattant allié • 15 cm • mot-clé • La cible perd 1 point de RES pour gagner 2 point de MOU jusqu'à la fin du tour. La cible ne peut gagner plus de 8 points en MOU de cette façon.**
- x **Esprit de la meute • 2 • Niveau 2 • Personnel • Personnel • mot-clé • Une fois ce sortilège lancé prenez le reste de votre pile d'activation en main. Vous pouvez alors jouer les cartes restantes dans l'ordre qui vous convient en respectant les autres règles normales de la phase d'activation.**
- x **Instinct du Fauve • 2 • Niveau 2 • Un combattant allié • 15 cm • mot-clé • La cible bénéficie de la compétence bretteur jusqu'à la fin du tour.**
- x **Lunatique • X • Niveau 2 • Un combattant ennemi non activé • 20 cm • mot-clé • Lorsque la cible sera activée jusqu'à la fin du tour vous pourrez décider quelle action elle entreprendra. X est égal au rang de la cible multiplié par 2, ou par 3 s'il s'agit d'un incarné.**
- x **Cycle Éternel • 4 • Niveau 3 • Spécial • 15 cm • mot-clé • Le joueur peut utiliser ce sort d'une des deux façons suivantes. Soit en ciblant un adversaire non Incarné doté de la compétence Mort-vivant, Construct ou un Être Élémentaire. L'adversaire est alors immédiatement éliminé, la compétence Acharné ne s'applique pas. Le sortilège peut également cibler un combattant ami non Incarné. Il est alors soigné de toutes ces blessures et tous les sorts ou miracles l'affectant sont dissipés.**

- x **Rage Sanguinaire • 3 • Niveau 3 • Un combattant allié • 20 cm • mot-clé • Lors d'un combat, la cible gagne un dé d'attaque à chaque fois qu'elle inflige, en un coup, la perte de 3 PV ou plus à un adversaire. Ces dés bonus ne sont utilisables que lors du combat au cours duquel ils ont été gagnés.**

2/Miracles

Monothéisme (Yllia). Hostilité peuples des Ténèbres et de la Lumière.

- x **Présage aveugle • 1 • Niveau 1 • Un combattant allié • Mot-clé • Lancez un D6 pour déterminer le présage et la manière dont il affecte la cible :**
 - 1 : l'adversaire peut faire relancer à la cible un test d'INI, ATT, DEF, TIR, COU ou DIS lors du tour.
 - 2-5 : la cible peut relancer un test d'INI, ATT, DEF, TIR, COU ou DIS lors du tour.
 - 6 : la cible peut considérer jusqu'à trois résultats « 1 » sur un test d'INI, ATT, DEF, TIR, COU ou DIS lors du tour, comme étant égal à « 6 ». Ne fonctionne pas contre les armures sacrées.
- x **Cuirasse d'Yllia • 2 • Niveau 1 • Un combattant allié • Mot-clé • Lors du prochain corps à corps, les jets d'ATT adverses donnant « 6 » seront considérés comme égaux à « 1 ». Les armes sacrées sont inutiles contre ce miracle.**
- x **Martyr d'Yllia • 2 • Niveau 1 • Un combattant allié • Mot-clé • Ce miracle ne peut être lancé que sur un Loup allié dont le niveau de Blessures est supérieur à celui du prêtre. La cible ne subit plus aucun malus (Blessures, charge, Sonné,...) jusqu'à la fin du tour. Lors de la phase de résolution des effets négatifs, le prêtre perd un point de vie.**
- x **Alliance sanglante • 3 • Niveau 1 • Spécial • Mot-clé • Ce miracle ne peut cibler qu'un Prédateur ou Prédateur Sanglant. La cible doit de plus être au contact avec une Animae Sylvestre amie. La cible est alors transformée en Prédateur Ultime et fait immédiatement 2 test de Régénération/4, si jamais elle était blessée. Les effets qui affectaient la cible avant transformation restent actifs, mais les éventuels solos ne sont pas conservés. La transformation est définitive. L'Animae Sylvestre est retiré du terrain et ne pourra pas revenir en jeu d'une quelconque façon.**

Prédateur Ultime						70 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
15	5	6/12	5/9	7	2	
<i>Rang</i> : 2, Loup.						
<i>Compétences</i> : Tueur Né, Effrayant/9, Implacable/1, Dur à cuire, Furie Guerrière.						
<i>Équipements</i> : Aucun.						

- x **Prix du sang • 2 • Niveau 2 • Un combattant allié • Mot-clé •** Lorsque le prêtre fait appel au Prix du sang, la cible est guérie de toutes ses Blessures mais le niveau de Blessure du prêtre augmente de deux crans, même s'il est protégé des Blessures sous quelque forme que ce soit. Si le prêtre est en Blessure Grave ou Critique au moment où il appelle ce miracle, il est éliminé. Il est impossible de cibler un Prêtre Loup grâce à ce miracle.
- x **Courroux d'Yllia • 3 • Niveau 2 • Un combattant allié • Mot-clé •** La cible peut relancer tous ses jets d'ATT lors du tour. Néanmoins, si une relance occasionne un résultat moins bon que le jet initial, la cible perd un point de vie.
- x **Territoire sacré • 4 • Niveau 2 • Un combattant allié • Mot-clé •** Désignez un combattant ami à 20 cm ou moins du prêtre. Tant que le combattant reste à 20 cm ou moins du prêtre, il bénéficie d'un bonus de +1 en INI, ATT, FOR, DEF et RES, ainsi que d'un dé de combat supplémentaire automatiquement placé en défense. Ce miracle reste actif tant que le prêtre ne se déplace pas et qu'il dépense un point de FT lors de la phase d'entretien (Entretien des Sortilèges et Appels).
- x **Ferveur cachée • 1 • Niveau 2 • Un prêtre allié • Mot-clé •** La cible peut conserver ses points de FT non dépensés à la fin du tour, ceux-ci ne sont donc pas perdus lors de la phase d'Entretien.
- x **Hurlement à la Lune • 4 • Niveau 3 • Spécial • Mot-clé •** Tous les combattants ennemis doivent immédiatement effectuer un test de peur, contre une valeur d'Effrayant/X où X est égal au total des rangs des Loups qui décident de hurler. Ceux qui décident de hurler ne pourront pas effectuer d'Action de Charge, de Course ni de Tir d'assaut par la suite. Ceux qui ont déjà été activé ne peuvent pas hurler. Le Prêtre peut hurler une fois cet appel accompli.

- x **Bénédictio d'Yllia • 4 • Niveau 3 • Un combattant allié • Mot-clé •** La cible acquiert les compétences Immunité/Tir et Éthéré. Ce miracle ne peut pas être appelé pendant une phase de Nouvelle Lune.