

VALKYRIES

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

– Cri de guerre des valkyries d'Alahan

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

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

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

STRATÉGIE

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

COÛT D'UNE UNITÉ DE VALKYRIES

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

(1) : 8 valkyries

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

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Catégorie : Infanterie (Rang 1).

Effectif : 8 à 15.

Équipement : Armure lourde, fauchard.

Combattants spéciaux : Disciple, pythie.

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

COMBATTANTS SPÉCIAUX

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

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

