

# VALDEMAR DE DORIMAN

« Ose donc me défier ! »

- Valdenar de Doriman

## Incarnation

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

## Stratégie

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



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

## Formation d'une unité

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

## Recrutement de l'Incarné

**Valdenar de Doriman** : 330 P.A.

**Résurrection/Duel** : 7 points d'Élixir.

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

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

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

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

## Attributs

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

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

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

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

## Exploit : Moment de bravoure

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

