

CHAPITRE SECOND

Garwalls

Description succincte

Loin dans les terres sauvages vivent les Garwalls. Êtres mi-loups mi-hommes ils représentent une civilisation évoluée, très respectueuse des traditions. Habités à chasser en meute et organisés suivant une structure hiérarchique très élaborée, les Garwalls excellent dans l'art de la guerre.

Tactique

Les Garwalls sont sans conteste la nation la plus polyvalente du Livre Originel. Doté d'une grande capacité de commandement ils permettent tenter un grand nombre de stratégies élaborées, souvent avec succès.

Figurines

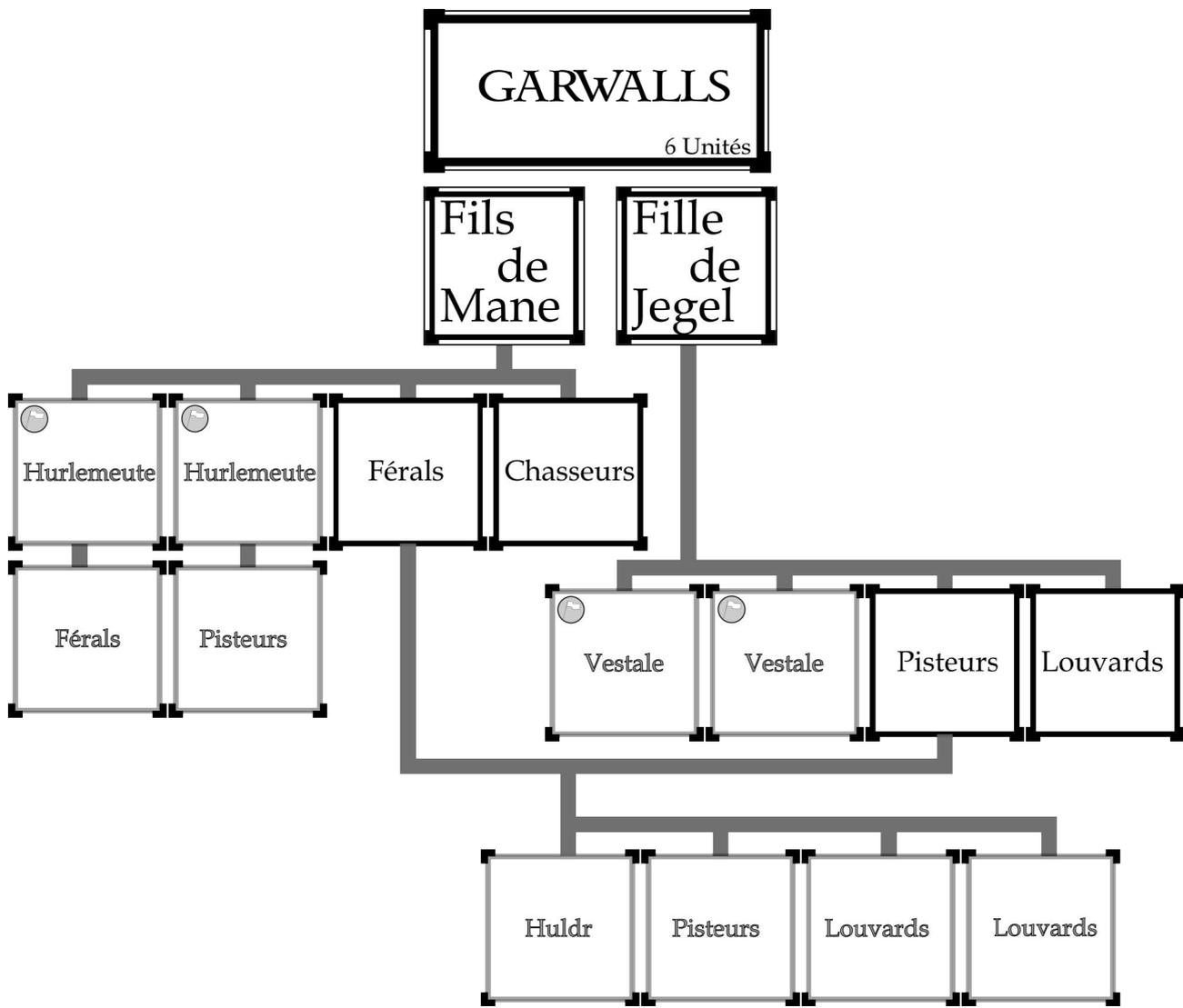
Les Wolfens de Rackham font de parfaits Garwalls. La majorité des figurines peuvent être soclées sur des socles medium, les Garwalls étant largement plus grand et fort qu'un simple humain.

Les Garwalls peuvent aussi être représentés par des figurines comme des Elfes ou des Ogres, bref toute figurine dont l'aspect inspire un lien fort avec la nature et/ou opérant en petits groupes puissants et mobiles.



Composition d'une compagnie

Les compagnies rassemblées sous la bannière des Garwalls peuvent recruter en temps que *commandeur* un **Fils de Mane** ou une **Fille de Jegel**. Ce choix conditionne la structure de la compagnie conformément au schéma ci-dessous. Les éléments à bords gris sont **optionnels**. La compagnie doit comporter 6 unités (dont le commandeur).



Les bannières optionnelles (Hurlemeutes et Vestales) ne comptent pas dans le total d'unités et remplacent la bannière par défaut d'une unité au choix.



éroce

Pour ce combattant, les 1, ne comptent pas comme des échecs critiques et peuvent être relancés.

Hurlements

Les *hurlements* sont assimilés à des *sorts* et possèdent les même restrictions. Toutefois l'adversaire ne peut les dissiper. Même les combattant ne disposant pas de valeur de Pm peuvent *hurler*.

Chef de meute

Un *chef de meute* peut lancer un second hurlement lors d'un tour en défaussant un *dé d'ordre*.

Magie élémentaire

Les combattant maîtrisant la *magie élémentaire* peuvent lancer deux *sorts* ou *hurlements* par tour.

Javelot

Une fois par partie, une unité équipée de javelots peut déclencher un tir avec le profil suivant :

Tir précis : **At -1** Portée 15cm

Tir au jugé : **At +0** Portée 15cm

Marcèlement

Lors d'un mouvement tactique, l'unité peut désengager librement un nombre de combattants équivalent au **Cd** de l'unité.

Immatériel

Une unité immatérielle voit sa Df majorée de 1 point lorsqu'elle est la cible d'un tir.

De plus, elle ignore les effets des terrains difficiles et peut traverser les obstacles (à condition de ne pas s'arrêter dessus).

Esprit

Les esprits ne sont pas affectés par les *Hurlements* et en ignore les effets.

Impulsif

Une unité *impulsive* hors de l'Aura de son *commandeur* se dirige toujours en direction de l'unité adverse la plus **proche** et **doit la charger** si possible. Une unité *impulsive* considère la *charge coordonnée* à un *ordre simple*.

Chasse sauvage

Une unité incluant un combattant possédant la capacité *Chasse sauvage* se déplace de 3d6cm lors d'une *charge coordonnée* (au lieu de 2d6cm).

Traquer

Une unité incluant un combattant possédant la capacité *Traquer* se déplace de 1d6cm supplémentaires lors d'un *mouvement tactique*.

Huldr gardiens

L'invocation d'*Huldr gardiens* est un *sort*. Une fois par partie, une unité de *Huldr* est déployée en dans l'Aura de l'unité l'ayant invoquée. Elle ne peut être déployée au contact d'ennemis et ne recevra d'ordre qu'au tour suivant.

Lune voilée

Lune voilée est un un *sort*. Les unités dans l'Aura du commandeur ne peuvent être ciblées par un tir.

Hurler à la mort

Hurler à la mort est un *hurlement* qui ne peut être déclenché que si l'unité à subit au moins une perte durant le tour. Jusqu'à la fin du tour, tous les combattants de l'unité voient leur valeur d'At majorée d'un point.

Hurler avec la meute

Les unités dans l'Aura du *hurleur* n'ont pas besoin d'avoir de ligne de vue sur celui-ci pour recevoir des *ordres composés*.

Hurler à la lune

Les unités dans l'Aura du *hurleur* se réorganisent toujours en premier, quelque soit le résultat du combat.

Plainte

Le joueur récupère 1d3 *dés d'ordres* depuis sa défausse.

Appel au sang

Les unités dans l'Aura du *hurleur* voient la valeur d'At de tous leurs combattants majorée d'un point.

Appel à la chasse

Toutes les unités dans l'Aura du *hurleur*, considèrent le *mouvement tactique* comme un *ordre simple*.

Fils de Mane

Mv	Ps	At	Df	Pm	Cd	Au
15	4	4	5	12	5	20

- **Commandeur**
- Chef de meute
- Féroce
- Hurler avec la meute (6+)
- Plainte (10+)
- Appel au sang (6+)
- Hurler à la Lune (5+)



Fille de Jegel

Mv	Ps	At	Df	Pm	Cd	Au
20	3	4	5	9	5	25

- **Commandeur**
- Magie élémentaire
- Huldr gardiens (9+)
- Lune voilée (5+)
- Plainte (10+)
- Appel à la chasse (5+)



Huilemeute

Mv	Ps	At	Df	Pm	Cd	Au
15	2	3	2	12	2	5

- **Bannière optionnelle**
- Chasse sauvage

Vestale

Mv	Ps	At	Df	Pm	Cd	Au
15	2	2	2	12	3	6

- **Bannière optionnelle**
- Traquer

Chasseurs

Mv	Ps	At	Df	Effectif	Cd	Au
15	1	3	2	3	2	5

- Javelots (1/partie)

Tir précis : **At** -1 Portée 15cm

Tir au jugé : **At** +0 Portée 15cm

- Hurler à la mort (2+)

Ferals

Mv	Ps	At	Df	Effectif	Cd	Au
15	1	2	3	3	3	5

- Féroce
- Hurler à la mort (2+)

Pisteurs

Mv	Ps	At	Df	Effectif	Cd	Au
13	1	2	3	3	2	6

- Harcèlement
- Hurler à la mort (2+)

Louvards

Mv	Ps	At	Df	Effectif	Cd	Au
20	1	1	3	3	1	6

- Harcèlement
- Impulsif
- Hurler à la mort (2+)

Huldr

Mv	Ps	At	Df	Effectif	Cd	Au
20	1	1	2	6	0	8

- Esprit
- Immatériel