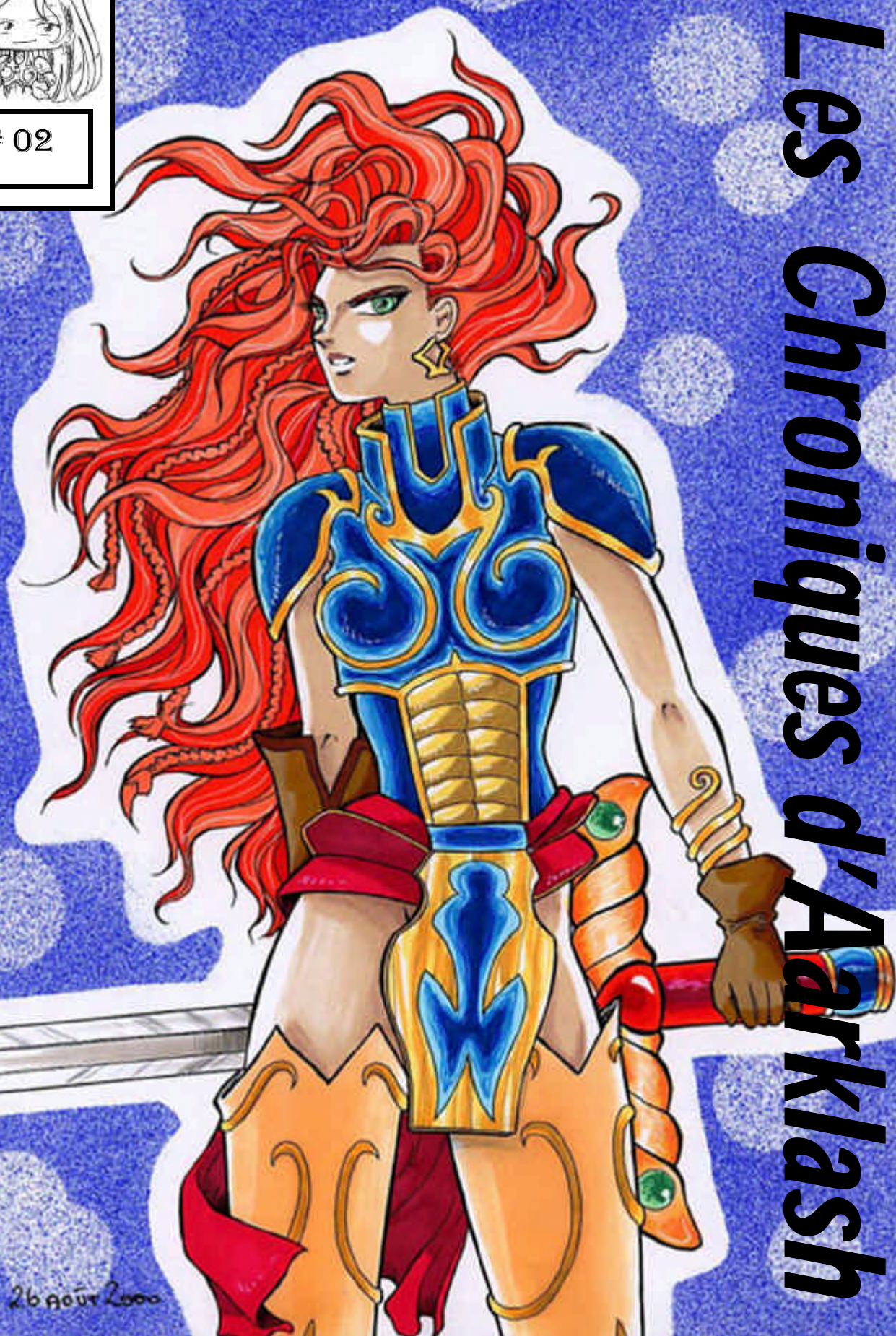




# 02

# Les Chroniques d'Arklash



MB 26 Août 2000

# Edito

Enfin septembre est de retour, la fin des vacances pour les plus jeunes, les taxes et impôts pour la majorité d'entre nous. Mais c'est aussi le retour du mauvais temps et des grèves tellement régulières. Mais bon après tant de mauvaises nouvelles et de contrariétés c'est aussi l'arrivée des nouveautés tant attendues, l'arrivée des Orques. Bon il est vrai que bon nombre d'entre vous seront déçus de devoir encore attendre certaines références (Sophet le tant désiré, la cavalerie d'Alahann,...). Mais bon le plaisir n'est-il pas d'attendre ?

En attendant les beaux jours et vos commandes de petits bouts de plomb si bien sculptée, pourquoi ne pas vous « promener » un peu sur le net ? Afin de vous aider dans vos pérégrination, tout au long de ce numéro vous trouverez diverses URL, vous menant vers des sites créés par des passionnés.

Bon, parler du net sans parler de la ML serait un peu comme parler de pâtisserie sans évoquer les délices du chocolat. Ce n'est pas obligatoire mais ça rajoute quelque chose. Commençons tout d'abord par une courte définition de ce qu'est une Mailing List, aussi appelée ML.

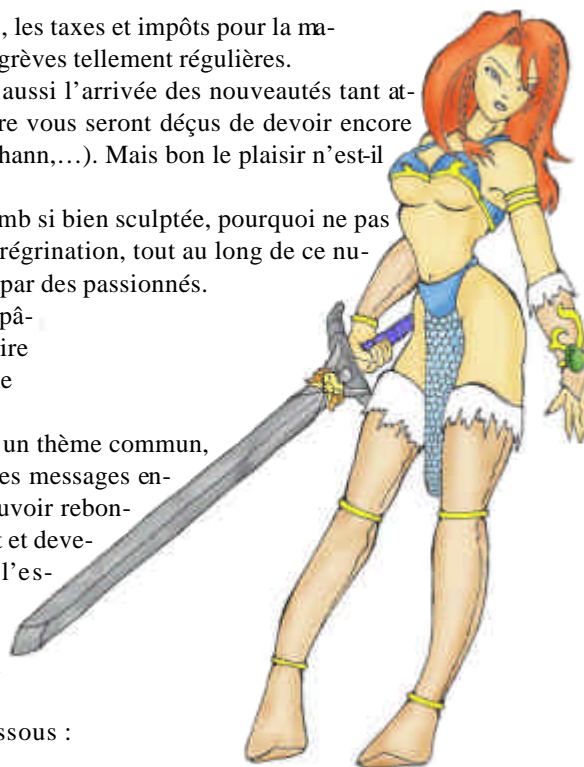
La ML est une petite communauté de personnes regroupées autour d'un thème commun, d'une passion partagée. Chaque participants reçoit par E mail tous les messages envoyés par les autres participants sur la dite ML. Ce qui permet de pouvoir rebondir sur certain sujet, de vous exprimer, en bref sortir du petit anonymat et devenir une star du net. Bon là je pousse un peu, mais vous aurez saisis l'essentiel, pouvoir vous exprimer et clarifier certaines interrogations.

Il faut d'ailleurs signaler que de temps à autres, Rackham s'exprime sur cette ML, pour justement parfois répondre à une question ou faire une annonce « officielle ».

Alors, tenté ? Si tel est le cas, allez donc faire un tour à l'adresse ci-dessous :

[http://www.egroups.com/community/confrontation\\_fr](http://www.egroups.com/community/confrontation_fr)

Et n'oubliez pas, si vous avez un quelconque problème, suggestion, n'hésitez pas à nous contacter.



**Skal**

redaction\_caveau@egroups.com

Les Chroniques d'Aarklash  
Rédaction du Caveau  
07 rue du 08 Mai 1945  
59.147 Gondecourt  
FRANCE

<http://alzaris.citeweb.net/Chroniques/index.html>  
(Site des Chroniques d'Aarklash)

<http://alzaris.citeweb.net/Ring/index.html>  
(Anneau de Confrontation)

## Ont participé

Myriam Benabdallah

(couverture, gagnante du concours « dessine moi une Lionne Rousse)

Scribes

Maître Inquisiteur Solkan

Skal

Magnus Nico

François Bruntz

Phoenix

Grapheux

Chrono Mav

Frédérique Charve

Skal (Pin up d'édito only)

# Sommaire

- 2     Edito
- 4     Montenard, par Magnus Nico
- 6     Critiques News, par Skal
- 8     Rapport de bataille, par François Bruntz
- 11    La Babayagob a-t-elle couchée pour réussir ? Par Skal
- 12    Les torpilleurs d'Altraste, par François Bruntz
- 13    L'historique officiel de la Lionne Rousse, par Rackham
- 13    Résultat du concours « déguisez votre copine en Fianna »
- 14    Ragnarok, mythe ou réalité, par Skal
- 14    Bidouilles, par le Maître Inquisiteur Solkan
- 16    Scénarii, par Skal et François Bruntz
- 20    Le Grenier, par Phoenix
- 23    Persos maison, par le Maître Inquisiteur Solkan et Magnus Nico
- 30    Petites annonces
- 31    Sondage

## Copyright et informations légales

**Confrontation, Incantation et Incarnation** sont publiés par **Rackham**.

**Rackham**, le logo **Rackham**, **Wolfen** et **Rag'Narok** sont des marques déposées par **Rackham**.

Les illustrations pages 6, 7, 8, 15, 16, 17 et 18 sont © Rackham, tous droits réservés.

# Montenard

Les terres du nord-ouest, mystérieuses, magiques et où même la poigne de fer et de feu de Merin n'arrive à agripper que du sable, de l'eau, de l'éphémère.

Le siège de la forteresse de Montenard, avant-poste de l'Akkylandie en ces terres de légendes, durait depuis bientôt quatre mois. Même si le moral des défenseurs n'avait jamais faibli, leur résistance à la fatigue et au stress commençait à afficher un sérieux contrecoup.

Une petite force armée en provenance des landes maudites d'Achéron avait pu pénétrer dans la région par le biais d'un portail abyssal dans la forêt de Nemgal, loin derrière la frontière avec les terres maîtrisées. Ils s'attaquèrent d'abord à un village, exterminant ses habitants jusqu'au dernier. La milice arriva trop tard et ne trouva ni cadavre, ni trace de pillage. Puis ce fut le tour d'un village, d'une taille un peu plus importante ; cette fois-ci, les soldats durent faire face à une arrière-garde de morts-vivants qui s'enfuyaient vers la forêt voisine. Puis ce fut le tour d'une ville-relais qui, n'ayant pas assez de soldats fiables, tomba en trois nuits malgré ses fortifications et les renforts dépêchés pour faire face à cette nouvelle menace... A chaque fois, les serviteurs du dieu mort emportaient les cadavres des vaincus pour grossir les rangs de leur propre armée maudite. Tant et si bien que maintenant, près de six mois après la première attaque répertoriée, la région était aux mains des démons du pays où on ne meurt jamais, de la mer occidentale jusqu'au mur de l'Empereur, où la bataille faisait rage. On craignait l'avènement d'une seconde Kaïber, beaucoup plus petite mais aussi douloureuse. Toute la région était prise, sauf la forteresse de Montenard, dernier bastion de Merin en cette terre infestée.

Les vivres viendraient bientôt à manquer, et il restait à peine assez d'hommes pour défendre l'énorme forteresse contre les incessantes attaques de troupes qui ne dorment jamais, ne mangent ni ne boivent, et n'éprouvent ni peur ni pitié. Seuls le Prédicateur Alstern et l'Inquisiteur Madrel possédaient encore l'autorité et l'énergie nécessaires pour mener les disciples d'Akkylandie au combat, encore et encore, les autres ayant succombé.

C'est pourquoi la capture éclair d'une jeune nécromancienne près des murs de Montenard était d'une importance capitale : un être vivant et possédant une forme d'intelligence avancée pourrait fournir d'importantes informations sur l'ennemi, ses dirigeants, ses lieux stratégiques, ses faiblesses. Madrel connaissait l'enjeu de cette capture, et dû se résoudre à ne pas la tuer immédiatement. Maintenant, il faudrait jouer de patience... Elle fut alors soumise à la Question.

L'interrogatoire ne commença pas immédiatement. Madrel savait que les Ténèbres renforçaient la volonté de leurs esclaves, et il voulait que ce soit elle qui engage la « conversation ». La torture dura des heures pendant lesquelles la nécromancienne hurla tour à tour sa douleur en des chants maudits, et son mépris en des rires absurdes. Plusieurs bourreaux de fortune se relayèrent autour des instruments, sans succès.

Plus on tentait de la soumettre, plus elle le prenait comme un jeu, et plus les cris se faisaient rares.

Finalement, Madrel fit cesser cette mascarade et s'approcha du chevalet, son masque d'Inquisiteur très près du visage de sa victime.

- Quel est ton nom, enfant du Mal ?

Les yeux de la nécromancienne s'ouvrirent en grand, comme si elle sursautait après un long cauchemar.

Contre toute attente, son visage tuméfié se fendit d'un large sourire.

- Voilà enfin le plus grand comédien de tous... Apprends, misérable, que mon nom est...

Les oreilles de Madrel ne perçurent pas le nom de la captive, lâché dans un souffle.

- Je t'ordonne de le répéter à voix haute, au nom de Merin !

- Tous ceux qui l'entendront de ma bouche périront dans ses souffrances éternelles... Mon nom est A...Za...El !

Au fur et à mesure que les syllabes étaient prononcées, l'assemblée des gardes et des bourreaux frémit de plus en plus. Pendant un court instant, on crût entendre murmurer les pierres de la puissante forteresse : la fatalité planait au-dessus de Montenard.

Azaël se mit à rire, d'un rire mélodieux et pourtant diabolique.

La température de la pièce tomba brutalement. Les braseros et les torches n'éclairaient plus autant, comme si la nuit envahissait la pièce. Des soupirs furtifs, lâchés comme autant de derniers souffles de vivants, résonnèrent aux oreilles des guerriers.

Madrel, craignant un quelconque maléfice, gifla brutalement la nécromancienne, aussi fort qu'il le put.

Azaël perdit son sourire et sombra dans l'inconscience... Mais l'ensorcellement ne cessa pas.

L'inquisiteur sentait une présence étrangère dans la geôle, une présence impie et très puissante.

C'est alors qu'un garde fit irruption dans la pièce, mal réveillé et ajustant encore les dernières pièces de son armure :

- Inquisiteur ! Inquisiteur Madrel ! Les morts-vivants se regroupent par centaines tout autour de la forteresse ! Ils se préparent à donner l'assaut ! Les soldats de garde disent qu'ils n'en ont jamais vus autant d'un seul coup !

Madrel intima l'ordre à tous les guerriers présents de se préparer pour la bataille, sauf deux Templiers qui resteraient pour garder la catin des Ténèbres. Tous s'exécutèrent. Bientôt, il irait sur les remparts mener ses hommes au combat. Madrel se tourna alors vers le corps fébrile de la sorcière. Il empoigna les cheveux de la captive et lui releva la tête.

- Tu as profité de ma présence ici pour donner l'ordre à tes troupes de venir te secourir, n'est-ce pas ? Mais combien d'entre elles retourneront à la poussière quand je t'aurai tranché la tête ?

A sa grande surprise, les yeux d'Azaël se rouvrirent, et le sourire revint.

Il lâcha prise.

- A toi l'honneur, mon cher, et à moi la victoire.

Madrel se rendit compte qu'Azaël ne le regardait pas dans les yeux, mais par-dessus son épaule. Un frisson glacé parcourut son échine alors que toute source de lumière dans la pièce vacillait vers l'extinction.

Il eut à peine le temps de porter la main à la garde de sa Lame de Jugement et de se retourner.

Un Spectre immense avait profité du calme pour se faufiler dans les murs de la forteresse et était passé par les oubliettes pour arriver jusqu'ici, pour répondre à l'ordre de sa maîtresse ; des mains squelettiques crevèrent la terre battue à la recherche de vies à consumer. Les Templiers dégainèrent et fauchèrent les Pantins Morbides au fur et à mesure qu'ils sortaient de terre... Mais pour un crâne fendu, deux prenaient sa place.

Une ombre malsaine prit forme humaine sur les murs de la chambre de torture : une silhouette élancée, fantomatique, avec des bras démesurés. D'un mouvement de ses longs doigts, elle fit exploser les pantins squelettiques dans une gerbe meurtrière d'os et de fer, mutilant mortellement l'un des Templiers et blessant le second. Ce dernier, aveuglé par les Ténèbres et la poussière, chercha en vain un nouvel adversaire à combattre ; un bras d'ombre se détacha du mur et enserra son gorgerin avec une poigne mortelle. Une longue plainte se fit entendre, alors que du sang coulait à profusion de tous les interstices de l'armure de plaques du guerrier de Merin. Après un court instant d'agonie, l'armure s'écroula... vide.

Les liens d'Azaël se déliaient alors qu'elle murmurait un chant sinistre.

Elle se libérait.

Madrel, de son côté, luttait contre le souffle noirâtre du Spectre qui tourbillonnait autour de lui, cherchant sans arrêt à atteindre sa poitrine. L'inquisiteur posa le doigt sur la lame de son épée à deux mains qui s'embrasa immédiatement sous l'effet de la magie théurgique. Les flammes éclairèrent aussitôt la pièce, dissipant les ténèbres et révélant la présence de l'ombre immense sur le mur.

Surpris par cette apparition soudaine, Madrel écarquilla les yeux, et le monstre d'outre tombe plongea son arme dans le thorax de l'inquisiteur, traversant armure, chair et os avec une violence inouïe. Le corps de Madrel fut pris de spasmes pendant un instant... Il lâcha son arme, les flammes moururent, et le sang coula à travers son masque. Son regard croisait celui de la mort elle-même, sur le mur d'une geôle akkylannienne.

Finalement, il vacilla.

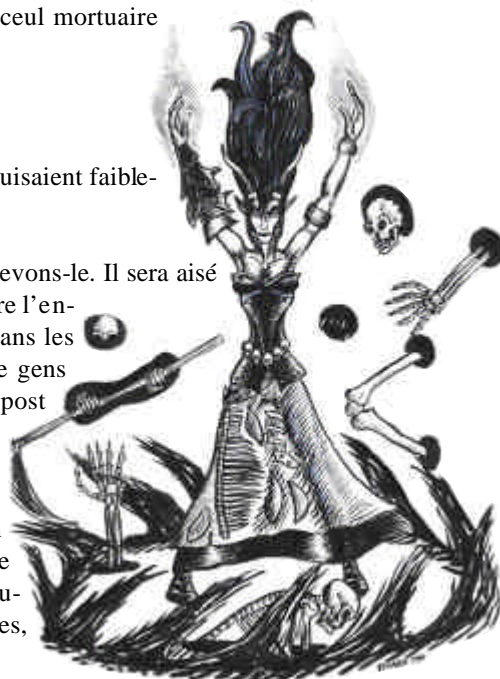
Le Spectre ne bougea pas et son arme se délogea d'elle-même du corps de sa victime, sous le poids de l'armure ; empalé à mi-lame, se trouvait le cœur autrefois bouillonnant de Madrel. Lentement, le monstre détacha son trophée et le porta là où aurait dû se trouver sa bouche, sous un long linceul mortuaire d'où ne s'échappait que la lueur malsaine et rougeâtre de ses yeux.

- M'as-tu apporté ce que je t'ai demandé ? lui dit Azaël.

Le spectre s'approcha. Sa main libre s'ouvrit sur des pierres noirâtres qui luisaient faiblement dans la pénombre de la pièce : des gemmes de Ténèbres.

- Bien. Commençons par remettre sa cape à cet infortuné inquisiteur, et relevons-le. Il sera aisé de lui faire donner l'ordre d'ouvrir les portes pour lancer l'assaut final contre l'ennemi, puisque je viens de tout avouer ! Ensuite, nous irons faire un tour dans les catacombes et les oubliettes qui parsèment cette forteresse. Combien de gens sont morts sous le joug de ces imbéciles ? Combien voudront se venger post mortem ? Tous, sans aucun doute !

L'ombre se détacha enfin de la paroi, reprenant enfin sa forme véritable, près de la nécromancienne. Un homme d'une très grande stature, avec un long pardessus noir et un chapeau à larges bords sur lequel se trouvait une chaîne plate sertie d'un rubis au rouge malsain, un bijou aux motifs qui auraient pu faire penser à l'art celtois. Il avait de longs cheveux gris et filasses,



et son visage impassible était marqué de nombreuses rides, malgré la robustesse de son corps. Ses mains étaient noueuses et fortes. Il embrassa la pièce d'un regard et se tourna vers Azaël sans dire un mot. Celle-ci le regarda d'un air entendu, alors que toutes ses plaies semblaient se refermer.

- Nous avons réussi, l'Ankou ! Cette région est à nous !

L'homme disparut en un tourbillon de noirceur.

Azaël se mit alors à la tâche et entama le rituel nécromantique pour faire de l'inquisiteur un serviteur des Ténèbres, un zombie asservi à sa moindre volonté.

Son cœur de nécromancienne palpitait d'excitation à l'idée que son plan ait réussi, et qu'à l'aube cette place-forte serait sienne...

**Magnus Nico**

## Critiques News

### Arbalétrier de Dirz

Mvt	10	Tir	3	Citation : « Je suis la mort invisible. »
Ini	2	Cour	2	Équipement : Arbalète des Sables / FOR 6, portée 15-30-45. Dards empoisonnés.
Att	2/3	Disc	2	Robes d'améthyste. Poignard.
def	2/3	Pou	-	Compétences : Mutagène.
				PA : 15



Si les alchimistes sont de bons généticiens, c'est sur cette figurine que l'on se rends compte qu'ils sont franchement pas terrible niveau équipement. Franchement vu le niveau de technicité je m'attendais à voir une arbalète tirant un peu plus loin tout de même. Quand aux caractéristiques, ils sont dans la continuité des autres alchimistes, bien moyen partout, de bons centristes.

Skal

### Fiannas

Mvt	10	Tir	-	Citation : « Si tu m'attrapes... je te tue »
Ini	5	Cour	4	Équipement : Armure légère, Dague
Att	2/6	Disc	1	Compétences : Furie guerrière, Clan des Sessairs.
def	4/4	Pou	-	PA : 14

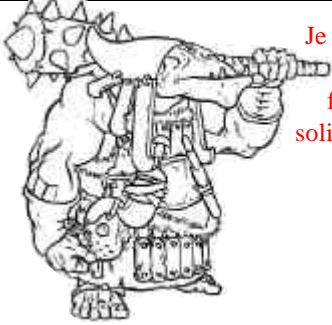


Chouette, des nouvelles figurines féminines, c'est les barbares qui vont être contents

## Les Orques

### Vorak l'infaillible

Mvt	10	Tir	-	Citation : « Si le plan A ne fonctionne pas... réessaie le plan A. »
Ini	4	Cour	6	Équipement : Tetsubo. Armure de cuir de brontops.
Att	6/9	Disc	4	Compétences : Brute épaisse. Commandement.
def	5/8	Pou	-	PA : 57



Je vais me réveiller, c'est sur je vais me réveiller. Quand on voit que la majorité des champions. Sont soit bon en attaque, soit en défense, là on a le tout en un. La force d'un guerrier Wolfen et la résistance d'une armure de plaques Griffon. Y-a pas à dire, le Brontops c'est TRES solide.

Skal

### Guerrier Orque

Mvt	10	Tir	-	Citation : « On déferle ! »
Ini	2	Cour	4	Équipement : Épée orque. Armure de cuir de brontops.
Att	4/7	Disc	2	Compétence : Brute épaisse.
def	3/6	Pou	-	PA : 15

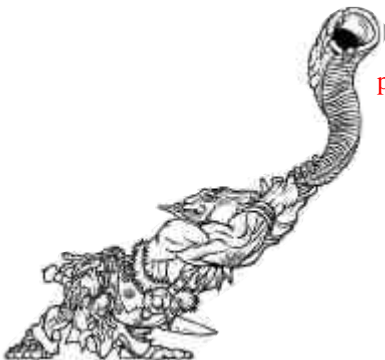
Là sur le coup je ne sais pas ce qu'a fumé le concepteur, mais comme dirais certains, ce devait être du bon. Quelle merveille, des caracs de troupes d'élite pour un coup de troupe de base. Moi je trouve ça grandiose, franchement avec ce genre de monstre aussi bon en attaque qu'en défense, sans réel désavantage, comment voulez vous perdre ? Navrant. :(

Skal



### Souffleur de Corne d'Auroch

Mvt	10	Tir	-	Citation : « On m'entend à des kilomètres... »
Ini	2	Cour	4	Équipement : Épée volée. Flasque de liquide noir. Armure de cuir de brontops.
Att	4/4	Disc	3	Come d'Auroch.
def	3/6	Pou	-	Compétences : Brute épaisse. Commandement. PA : 16



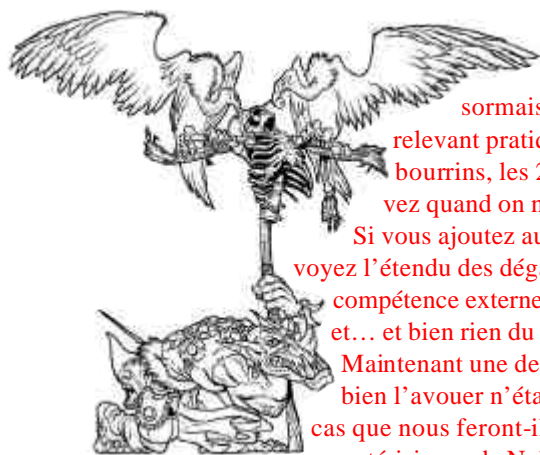
Pour gagner 1 point en discipline, cet Orque perd 3 points de force et coûte 1 PA supplémentaire. A mon avis on verra rarement cette figurine sur les champs de batailles.

Skal

## Porteur de Totem

Mvt	10	Tir	-	Citation : « Nous sommes les charognards d'Aarklash »
Ini	2	Cour	5	Équipement : Hallebarde coupée. Armure de cuir de brontops.
Att	4/5	Disc	2	Compétences : Brute épaisse. Commandement.
def	3/6	Pou	-	PA : 16

### En Bref:



Avec d'énormes possibilités, très peu de faiblesse, l'armée Orques est désormais une des plus puissantes du jeu. Son coût dérisoire et ses caractéristiques relevant pratiquement du hold up en feront une armée très recherchée par les joueurs bourrins, les 2+ et pour les soirées après une longue journée de boulot. Mais si vous savez quand on n'a pas envie de réfléchir.

Si vous ajoutez au tableau que les Orques peuvent utiliser les Gobelins comme alliés vous voyez l'étendu des dégâts. J'attends maintenant de voir leurs tireurs et l'aventurier, voir quelle compétence externe il va bien pouvoir récupérer. Mettez lui tueur né avec les caractéristiques de Vorak et... et bien rien du tout, ce serait inconcevable.

Maintenant une dernière constatation, serait-ce pour assurer la vente des Orques, qui il faut bien l'avouer n'étaient guère attendus, que Rackham a jugé bon de les booster ? Si tel est le cas que nous feront-ils avec les Elfes, si attendus ? Des troupes de bases à 30 points avec des caractéristiques de Nain (non je n'ai rien contre les Nains, ce n'était qu'une expression ^\_^)

Skal

## Rapport de bataille Nains vs Griffons

### Introduction

Christophe Patole, mon adversaire habituel, et moi avons fait chacun l'achat d'un élémentaire. Adeptes du Griffon, Christophe avait logiquement choisi un élémentaire de feu tandis que ma préférence allait à celui de terre. Pour tester nos nouvelles 'petites' créatures, nous étions d'accord pour jouer une Confrontation de 400 points où mes Torpilleurs d'Altraste (une troupe de nains teigneux) affronteraient ses guerriers Akkylaniens. Nous avons de même choisi de jouer le scénario des 'Ruines d'Orklash' où une troupe naine affronte les adeptes du Griffon pour la possession d'une antique relique. L'intérêt du scénario est que la relique est enfermée au 3ème étage d'un grand bâtiment en ruines, cela promettait de furieux combats dans les ruines et autour des ruines...

**Scénario :** Les ruines d'Orklash (voir Croisée des Jeux <http://perso.wanadoo.fr/bruntz/croisee>, section Cyberboard puis section Confrontation)

**Taille des Armées :** 400 points

**Belligérants :** Christophe Patole (Griffons)  
François Bruntz (Nains)

### Description de l'armée Naine :

Pillgrim le Borgne  
Bâl-Torg l'Ancien + quelques sorts  
Élémentaire de Terre  
3 Bougres avec Marteau-Pioche  
2 Bougres avec Hache  
2 Guerriers Khor  
2 Arbalétriers

### Description de l'armée du Griffon :

Cairn l'Apôtre + quelques sorts  
Élémentaire de Feu

- 2 Inquisiteurs + quelques sorts
- 3 Lanciers
- 3 Templiers du Griffon
- 3 Fusiliers

Pillgrim étouffa un juron lorsqu'il émergea finalement de la clairière, le champion nain ne s'attendait pas à un tel spectacle...

Les ruines du palais d'Orthoph le Mauvais occupaient tout le centre de la clairière. Un bâtiment s'élevait bien plus haut que les autres et Pillgrim compta au moins trois étages. Si les rumeurs étaient exactes, le fragment de météorite contenant du vrai métal se trouvait au troisième étage de cette imposante bâtisse.

Bâl-Torg, s'appuyant lourdement sur son bâton d'Alchimiste, s'approcha de Pillgrim.

- Targ est revenu, dit-il.

Le bougre et son razorback avait été envoyés en éclaireurs une demi-heure plus tôt pour reconnaître le terrain et diminuer les risques de tomber dans une embuscade.

- Des guerriers Akkylaniens se dirigent droit vers la clairière. Ils sont accompagnés d'un élémentaire de feu.

Pillgrim fronça les sourcils et serra un peu plus son marteau de guerre.

- Que pouvez-vous faire pour rééquilibrer nos chances ? demanda-t-il.

Un sourire apparut sur le visage de l'Alchimiste qui décrocha une fiole de son bâton.

- J'ai avec moi une petite potion concoctée par mon maître, Magnus, elle fera l'affaire je pense...

Il jeta la fiole sur le sol où elle se brisa. Un liquide brunâtre se répandit sur la terre qui commença aussitôt à réagir. Lentement, une silhouette prit forme pour devenir rapidement un élémentaire de Terre. La créature sembla s'étirer comme après un long sommeil puis elle tourna son regard vers Bâl-Torg, attendant ses ordres.

Rassuré, Pillgrim fit un signe vers le reste de la troupe.

- On y va les gars, double ration de bière à celui qui ramène un fragment de météorite !!

Confiants en la supériorité de leur dieu et de leur force, les griffons avancèrent en rangs compacts vers le bâtiment principal du palais d'Orthoph. L'élémentaire de feu marchait en tête suivi de près par Caïrn l'Apôtre, les inquisiteurs et les templiers. Sur le flanc droit de la troupe s'étaient déployés les lanciers tandis que les fusiliers restaient légèrement en retrait pour obtenir de meilleurs angles de vue.

De l'autre côté de la clairière, les nains avait opté pour une approche toute en finesse. Le centre de la troupe était tenu par l'élémentaire de Terre encadré par Pillgrim, Bâl-Torg, les deux guerriers khor, le bougre sur razorback et un arbalétrier. Sur le flanc droit, les deux bougres avec hache avaient reçu l'ordre de contourner le champ de bataille en passant derrière une petite maison en ruines. Sur le flanc gauche s'avançaient le dernier arbalétrier et les trois bougres avec marteau-pioche.

C'est au centre de la clairière que le gros de la bataille se joua. L'élémentaire de feu se jeta sur Bâl-Torg l'Ancien et le mit à terre d'un seul coup mais la créature avait commis l'erreur de concentrer toute son attention sur l'Alchimiste et elle périt d'un magistral coup d'épée délivré par un guerrier khor venu au secours du vieux nain.

La pièce maîtresse de l'armée du Griffon disparue, les Nains tentèrent le tout pour le tout. Pillgrim le borgne, escorté de deux bougres et du thermo-prêtre, s'engouffra dans le bâtiment principal du Palais. Pendant ce temps, les troupes de Tir-Nâ-Bor avait reçu l'ordre de tout faire pour tenir l'ennemi à l'écart. L'élémentaire de Terre se jeta alors dans la masse des Griffons. Entouré de toute part, il se vit infliger de terribles blessures et fut obligé de se fondre avec la terre, son élément, pour survivre. Lorsqu'il réapparut il était bien plus puissant qu'auparavant et les guerriers Akkylaniens reflurent devant lui. Malheureusement, même le plus puissant des élémentaires est à la merci de la mort et les tirs des fusiliers griffons eurent raison de la créature. L'Empire reprenait l'avantage...

Dans le bâtiment, Pillgrim continuait sa progression. Arrivé au deuxième étage il put contempler le champ de bataille : un guerrier khor, un bougre avec hache et le bougre sur razorback avaient vainement tenté de ralentir l'avancée des Griffons mais ils avaient tous perdu la vie face aux templiers de l'Inquisition.

Mais il y avait pire car Pillgrim croisa le regard de Caïrn... Le mage avait noté sa présence dans le bâtiment en ruines, il murmura quelques paroles de puissance et une boule de feu se forma entre ses mains, le champion nain n'eut que le temps de se plaquer contre le mur mais il était déjà trop tard et il fut pris dans une tempête de flammes. La race naine est une race robuste car malgré la formidable puissance de la boule de feu, Pillgrim parvint à survivre et grimpa au troisième étage du bâtiment pour s'emparer de son objectif.

Les choses allaient mal pour les nains car les guerriers du Griffon se rapprochaient dangereusement du bâtiment. Déjà, les deux inquisiteurs y avaient pénétré à la recherche de Pillgrim et de son précieux butin. Mais le champion Nain était loin d'être seul, un bougre armé d'un marteau-pioche se jeta contre les deux guerriers du Griffon. Le courageux nain réussit l'exploit de survivre face à ses terribles adversaires et les retint assez longtemps pour laisser le temps à Pillgrim, soutenu par le thermo-prêtre, de quitter le bâtiment.

Voyant les Nains s'enfuir avec leur objectif, les Griffons se lancèrent avec désespoir dans la bataille. Caïrn tenta d'invoquer un nouvel élémentaire de feu mais ce dernier échappa à son contrôle et faillit le tuer avant de disparaître. Les templiers et les lanciers qui s'élançèrent à la poursuite de Pillgrim furent accueillis par les tirs des arbalétriers et tombèrent

dans des embuscades tendues par les bougres. Deux templiers mordirent la poussière, un carreau d'arbalète planté dans la poitrine, tandis que les autres guerriers griffons s'empêtraient dans des combats au corps à corps avec les Nains. Pillgrim était déjà loin, la bataille était perdue pour les Griffons qui rompirent le combat.

Caïrn l'Apôtre observait la troupe naine battre en retraite. Les maudits guerriers de Tir-Nâ-Bor avaient admirablement bien préparé leur coup et il avait été impossible de rattraper leur chef après qu'il se soit emparé de la relique sacrée cachée dans le palais d'Ortoph.

Alors que les derniers nains disparaissaient dans la forêt, il braqua un regard glacial sur les deux inquisiteurs qui l'accompagnaient. Ils étaient tous deux encadrés par les lanciers, le dernier templier survivant avait reçu la garde de leur armes.

- De par votre faute, nous allons rentrer couverts de honte en Akkylanie. Vous aurez à répondre de votre incompetence devant le Tribunal de l'Inquisition.

Caïrn fut alors interrompu par le retour des fusiliers qu'il avait envoyés fouiller le palais. L'un d'eux s'approcha et s'inclina respectueusement.

- La sainte relique n'était pas présente dans le palais.

Caïrn haussa les sourcils.

- Mais avec quoi sont repartis les nains dans ce cas?

Le fusilier hésita un instant avant de répondre.

- Il semblerait qu'un rocher soit tombé du ciel sur le palais. Le nain qui nous a échappé a récupéré un fragment de ce rocher.

Caïrn tourna à nouveau son regard vers les inquisiteurs.

- Notre retour ne sera finalement pas si honteux mais ceci n'enlève rien à vos fautes. Nous ne pouvons pas accepter la moindre faiblesse de la part des défenseurs de la vraie foi.

Le mage donna alors le signal du départ.

## Conclusion

Et voilà une bataille amusante. Même s'il n'y eut pas tant de morts que cela (2 templiers et 1 élémentaire de Feu du côté Griffon; Bâl-Torg, 1 élémentaire de Terre, 1 guerrier Khor, 1 bougre avec hache et un bougre sur Razorback du côté Nain), le suspense a été intense.

Jouer un scénario avec des conditions de victoire bien précises rend une partie bien plus attrayante et permet de développer des stratégies nettement plus complexes que pour une simple Confrontation 'à mort'.

Dans le cadre de cette bataille par exemple, j'avais décidé de ne pas lancer toutes mes troupes au combat sachant que ma mission était de m'emparer de l'objectif puis de fuir avec. J'avais donc décidé "d'amuser" mon adversaire en lui envoyant quelques forces pendant que le reste de mes unités prenait position dans les ruines. Christophe a fait l'erreur de vouloir balayer mes forces pour ensuite s'emparer de l'objectif mais alors qu'il s'embourbait dans de fastidieux corps à corps contre mon élémentaire et quelques bougres, Pillgrim était déjà au troisième étage du bâtiment.

Par la suite, lorsque Christophe s'est aperçu de son erreur, il a lancé ses troupes à la poursuite de mon champion mais il était déjà trop tard et ses troupes sont tombées dans les multiples pièges que je leur avais tendus en dispersant mes unités dans les ruines. Pour exemple les deux inquisiteurs et les lanciers bloqués par des bougres et les templiers abattus par les arbalétriers snipers.

Bien entendu, aucune stratégie n'est parfaite et j'ai eu quelques sueurs froides lorsque les fusiliers tuèrent net mon élémentaire ou encore quand Caïrn envoya sa boule de feu (FOR 22 quand même !) contre Pillgrim. Mais j'ai eu de la chance, Pillgrim s'est relevé malgré la boule de feu et le bougre a tenu plus de 4 tours contre deux inquisiteurs (celui-là, je vais en faire un héros d'Incarnation !).

N'hésitez donc plus et lancez-vous dans la conception de scénarii originaux pour vos batailles, vous ne le regretterez pas !



François Bruntz

# La Babayagob a-t-elle couchée pour réussir ?

Après la terrible annonce, certains proches de l'égérie Gobeline se sont offusqués a cette idée. Nous nous devons de pousser nos investigations, de vérifier ces informations.

C'est ainsi que nous furent contraint d'aller enquêter aux "Smashin Dwarf head", boîte très prisée par la jetset Gobeline. Afublé de quelques haillons, d'une rangée de fausses dents en pointe, et de quelques kilos de peinture verte sur la figure, il fut relativement aisé de leurrer le Troll servant de videur à l'entrée.

A l'intérieur, bondé de monde, dansant sur de vieilles reprises telles que "Born to be a Goblin" ou "My first, my last, my Goblin", une odeur de champignons moisissés agressait mes pauvres narines.

Au bar je commençais mon investigation, auprès d'un Gob mu tant barman, secouant un shaker dans chacune de ses 6 mains. Afin de faire couleur locale, j'acceptais son Bloody Azahel. Si eux appel ça de l'alcool, je crois bien que seul un Nain serait capable de survivre à un verre complet.

Il avait bien connue la Babayagob a l'époque où elle apprenait la magie, auprès de Garçigob, célèbre magicien aux tours plus visuels qu'efficaces en combat. Déjà à l'époque elle usait de ses charmes ravageurs et sa beauté parfaite pour s'attirer les faveurs des jeunes Gobelins. Rapidement ils lui vouèrent une adoration sans pareil, mais il n'y avait que bien peu d'élue pour rejoindre la couche de la sublime Gobeline.

Aussi belle que peu fidèle, elle entretenait son mythe de créature inaccessible, de perfection Gobeline. C'est ainsi que des histoires commencèrent à circuler sur elle. Il fut dit par exemple qu'elle apprit son sort de boule de feu auprès d'un mage Grifon avec qui elle eut une aventure tumultueuse. Il fut aussi dit qu'elle coupait les mains de ses ennemis et de ses prétendants qui ne l'avaient satisfaits. Légende Gob ou réalité, En tous cas la Babayagob refusa tout commentaires, laissant planer autour d'elle plus de mystère, comme seuls les plus grandes stars savent le faire.

C'est hélas à ce moment là, la chaleur et le Bloody Azahel aidant, que mon maquillage vert commença à couler, dévoilant ma nature humaine. Au beau milieu de cette marrée verte, je ne due ma survie que grâce a la promesse que je leur fit d'écrire un article vantant la grandeur de cette merveille qu'est la Babayagob.

C'est bon là ? Je peux repartir maintenant ?

Note du rédacteur : cet article, écrit par un de mes envoyés m'a été glissé sous la porte ce matin, tachés de rouge et sentant très fort un alcool de basse qualité. Le tout accompagné de ce qu'il semble être une demande de rançon, hélas illisible, tôt ou tard il faudra bien que ces petites choses vertes apprennent à écrire.

Skal

## Liens Internet

Le site d'Alzaris (hébergeant les Chronique d'Aarklash) :

<http://alzaris.citeweb.net/>

SDEN :

<http://wg.sden.org/wg/confrontation/accueil.htm>

Le site d'Orakin :

<http://kayn.free.fr/>

Un site Anglais (de VPC) aux photos fort prometteuses,

<http://www.newwavegames.com/minis/rackham/confrontation/>

La guilde des Guides d'Aarklash, le seul vrai ring Confrontation

<http://nav.webring.yahoo.com/hub?ring=aarklash&list>

## Lightning Pad

Agence de sécurité créée il y déjà deux ans, nous mettons à votre service notre maîtrise et nos armes sacrées. Que ce soit pour du transport de fond, du filtrage ou la sécurité rapproché, n'hésitez plus un instant, pensez Lightning Pad.

Devis sur demande et facilités de paiements.



# Les Torpilleurs d'Altraste

Armée de 200 points

3 Bougres avec marteau-pioche	3x10	30 points
3 Bougres avec hache (ou marteau)	3x9	27 points
2 Guerriers Khors	2x25	50 points
1 Guerrier Khor sur Razorback	49	49 points
Pillgrim le Borgne	42	42 points
		<b>198 points</b>

Voici une sélection de 200 points choisie parmi les célèbres Torpilleurs d'Altraste dont la renommée n'est plus à faire à Tir-Nâ-Bor. Les Torpilleurs ont la particularité d'être roux et d'avoir mauvais caractère alors gare à leurs adversaires !

Certains s'étonneront ne pas voir d'arbalétrier dans cette armée. Sur le papier, ces unités semblent en effet intéressantes mais je pense que les tirs ne sont pas si importants que cela dans Confrontation pour dépenser 17 points par figurine en unités de tir. De plus, contre des adversaires disposant d'une portée de tir plus importante (les Griffons par exemple), les arbalétriers se montrent même assez inefficaces.

A la place, je préfère aligner des bougres qui sont résistants et hargneux. Mettez un bougre devant un Wolfen et il sera capable de tenir assez longtemps pour que ses petits camarades arrivent en renfort ! Cependant les bougres montrent leurs limites lorsqu'il s'agit d'infliger des dégâts et à moins d'être en surnombre, ils ne peuvent qu'encaisser les coups.

Pour faire pencher la balance de votre côté, rien ne vaut les Guerriers Khor. Ils sont résistants et hargneux (comme les bougres) mais ils ont aussi des arguments que l'on peut qualifier de... percutants. Les Khor sont bel et bien les troupes d'élite de Tir-Nâ-Bor !

Un guerrier Khor à pied, c'est bien mais un guerrier Khor sur Razorback lourd, c'est encore mieux. Plus rapide et encore plus résistant, le Khor sur Razorback lourd donnera un peu plus de mobilité à la troupe.

Enfin, pour mener cette petite force, il fallait un champion tel que Pillgrim le Borgne. Avec un excellent rapport qualité/prix, Pillgrim permet de s'offrir un bon meneur de nains !

En général, je déploie cette force de la manière suivante :

Chaque aile est composée de 3 bougres. Le centre de la troupe est tenu par Pillgrim et les deux guerriers Khor qui se tiennent légèrement en retrait par rapport aux deux ailes. Si jamais l'une d'entre elles montre des signes de faiblesse, je dépêche aussitôt un Khor, voire Pillgrim lui-même, pour la renforcer. Si, au contraire, les deux ailes se comportent bien, j'utilise le champion nain et ses deux gardes du corps comme un bélier contre le centre de la troupe ennemie.

Le guerrier Khor sur Razorback lourd est tout d'abord déployé au centre des Torpilleurs en compagnie de Pillgrim et des deux Khor mais il n'y reste jamais longtemps car sa mobilité lui permet d'aller harceler l'ennemi là où cela peut lui faire mal. Attention cependant à ne pas l'envoyer trop loin car malgré ses qualités, il risque bien de se faire submerger...

Cette stratégie permet d'être assez réactif aux attaques ennemies mais elle vous oblige à laisser votre adversaire prendre l'initiative, ce qui peut parfois être dangereux.

Voici quelques autres exemples d'armée :

3 Bougres avec marteau-pioche	3x10	30 points
2 Arbalétriers	2x17	34 points
2 Guerriers Khors	2x25	50 points
1 Bougre sur Razorback	34	34 points
1 Guerrier Khor sur Razorback	49	49 points
		<b>197 points</b>

Cette armée est plus subtile que la précédente. Le centre de la troupe est ici composé des trois bougres, des deux guerriers khor et des deux arbalétriers tandis que les flancs sont tenus par les nains sur razorback. Alors que le centre doit tenir à tout prix contre l'adversaire, les ailes doivent utiliser leur mobilité accrue pour harceler la troupe adverse et la submerger alors qu'elle s'occupe du centre...



3 Bougres avec marteau-pioche	3x10	30 points
3 Bougres avec hache (ou marteau)	3x9	27 points
1 Guerrier Khor	25	25 points
1 Guerrier Khor sur Razorback	49	49 points
1 Bougre sur Razorback	34	34 points
1 Thermo -Prêtre	39	39 points
		<b>204 points</b>

Cette troupe est plus flexible que la première. Le centre est tenu par le guerrier khor et le thermo -prêtre dont le rôle principal est de tenir face à la pression ennemie tandis que les flancs composés des bougres et des nains sur razorback doivent tout faire pour submerger la troupe adverse.

**François Bruntz.**

**Exclusif:** Voici rien que pour vous. l'historique officiel. copyright Rackham de la Lionne Rousse.

## Laureena Tilius, dite "La Lionne Rousse"



Elle est l'exemple même de la femme ayant réussi à s'imposer au plus haut niveau d'une société dirigée principalement par des hommes. Fille de chevalier, elle apprit les arts de la guerre en secret avec son frère cadet.

Lorsqu'elle fut assez âgée, elle tenta de s'engager dans l'armée, mais en vain. Elle réussit pourtant à le faire, un an plus tard, en dissimulant son sexe.

Ses états de service exceptionnels lui permirent de se faire adouber assez rapidement. Elle s'orienta ensuite vers les dieux et devint l'un des Paladins les plus haut placés et les plus respectés de tout le royaume.

Le stratagème fut mis à jour après un assaut victorieux contre une importante troupe d'Orques, pendant lequel elle fut gravement blessée. Ce sont les médecins qui la soignèrent qui découvrirent la supercherie et la nouvelle ne tarda pas à faire le tour du camp. Mais le soutien de ses hommes et la présence du Roi Gorgyn sur le champ de bataille firent d'elle la première femme faite chevalier grâce à ses actes et son courage, au grand dam de nombreux nobles attachés aux anciennes valeurs.

## Résultat du concours « déguisez votre copine en Fianna »



Après plusieurs heures de délibération je suis heureux de vous annoncer qu'en fait il n'y a pas un gagnant, mais une gagnante.

Comme vous pouvez le voir ci contre, cette jeune Suédoise de 24 ans s'est confectionnée elle-même son déguisement à l'aide de trombones durant ses heures de Baby Siting. Arrivée en France il y a deux ans elle ne maîtrise pas encore la langue Française et joue à Confrontation depuis 6 mois.

Refusant de donner ses mensurations, elle nous a tout de même confiée sa liste d'armée, composée principalement de Fiannas et de Géants. S'habillant ainsi chaque fois qu'elle joue elle n'avoue aucune défaite et même pas mal de forfait de la part de ses adversaires. Pratiquerait elle la guerre Psychologique ?

En tout cas nous sommes heureux, ici aux Chroniques, de lui faire gagner ce concours, dont le prix était pour le modèle un repas avec votre humble serviteur.

**Skal**

# Rag'Narok, mythe ou réalité ?

(ça c'est du titre racoleur, ou je n'y connais rien)

Telle est la question qui secoue la ML depuis déjà quelques temps. Sortira, sortira pas ? Background écrit, non écrit ? Sur-nombre compensé, erreurs corrigées ?

Alors voici quelques éléments de réponses. Début juillet une petite "délégation" des chroniques s'est rendue dans les studios Rackham afin de faire un bêta test du jeu de bataille suscité sur deux jours.

Alors, la première information que nous pouvons vous donner est : la légende qui veut que les locaux de Rackham soient tout petits est parfaitement... justifiée. C'est assez impressionnant à voir. Cependant il y règne une assez grande activité, similaire à une fourmilière.

Donc comme je vous le disais, nous -Solkan, Magnus Nico & Sésé et votre humble serviteur- sommes allés faire un petit bêta test. Après pas mal de discussions concernant Confrontation et son avenir proche, vint le moment de la présentation du système. Au premier abord, cela parut légèrement déconcertant, mais il faut bien avouer qu'expliquer un jeu oralement n'est pas spécialement facile. Donc rapidement nous passâmes au plateau de jeu.

Pour l'occasion, les forces du Griffon, commandées par le Maître inquisiteur et moi-même, furent opposées aux légions d'Achéron guidées par le couple des ténèbres. Et voilà on s'est bien amusé, puis on est rentré chez nous.

Quoi ? Vous voulez en savoir plus ? Vous n'êtes décidément jamais satisfaits. Bon, alors, comme il avait été supposé / annoncé, les figurines en solitaires ont désormais laissé la place à des unités. Chacune d'entre elles, de par sa composition, sa formation, a ses propres caractéristiques, telles que l'attaque, la défense, ...

La moindre attaque subie par cette troupe fera "voler" un nombre de figurines la composant, ceci proportionnellement à la force de l'attaque reçue. Ce qui, me direz-vous, est plutôt logique. Sauf que là, les personnages prennent toutes leurs puissances ; en effet, non contents d'apporter des bonus à l'unité à laquelle ils sont adjoints, ils sont les seuls à conserver les niveaux de santé allant de sonné à mort. Tandis que les troupes ne bénéficient que de deux états : vivant ou mort. That's all. Vous verrez, cela fait tout drôle d'enlever 8 fusiliers d'un coup, d'habitude ils ne tombent pas si vite.

Revenons-en aux personnages : si ceux-ci ne sont guère utiles à Confrontation, dans Ragnarok les bonus qu'ils accorderont les rendront rapidement indispensables, créant un plus non négligeable au sein d'une troupe. Cependant, de par un système de classement, certains personnages ne pourront commander / se joindre à certaines troupes. Inversement, mettre un personnage très fort avec des figurines de base (exemple : lancier) n'apportera guère d'intérêt. Il vous faudra donc bien calculer la formation des troupes. Pour vous citer un exemple, à la fin de la première journée, on en vint à regretter de ne pas avoir plus de persos dans l'armée Griffon, pourtant déjà bien servie. Eh oui, nous aussi sommes d'éternels insatisfaits.

Même si le jeu est encore en cours de développement, ou plutôt d'affinage, même si sa sortie semble guère envisageable avant la fin de l'année, il semble que l'attente soit finalement payante.

Quant au background, soi-disant non écrit d'après les sources "officielles" d'un sympathique membre de la ML, sachez qu'il est écrit, pour le moment sous la forme d'un gros pavé manuscrit. Hélas, aucun élément ne sera dévoilé avant la sortie de Ragnarok, ou seulement au compte gouttes.

Voilà, il n'en sera pas dévoilé plus dans cet article, ceci d'une part afin de préserver un peu de surprise et d'autre part -et surtout- afin de ne pas vous annoncer un quelconque point de règle pouvant être supprimé dans la version finale.

Skal

## Bidouilles

### Tir multiples

Les personnages dotés de la caractéristique Tir peuvent prendre des malus de -2. Pour chaque malus pris, le personnage a droit à une phase de tir supplémentaire. La caractéristique de Tir ne doit pas atteindre 0 ou passer en négatif.

### Engagement

Il est dit que l'on doit voir la figurine que l'on désire charger. Dans le cadre de combats urbain, cela est trop limitatif. Voici une solution : l'on peut déclarer un engagement. Pour cela, pas besoin de voir la cible. Le mouvement n'est pas doublé et il n'y a aucun malus de charge infligé. Par contre, les figurines ayant déclaré un Engagement sont astreintes aux mêmes limitations que celles ayant chargé : pas de Magie pour les non Guerrier-mages, pas de tir, etc...

### Bravoure

Voilà une seconde alternative à la règle officielle : une figurine dotée de Bravoure lance deux dés lors de ses tests de courage et prend le meilleur.

### Bannissement

Le bannissement affecte aussi les démons et élémentaires.

## Saut

Un guerrier peut sauter des trous d'une largeur maximale de la moitié de son mouvement. Un test sous l'Ini doit être réussi. Un 1 est toujours un échec et un 6 est toujours une réussite. Si la largeur du trou est supérieur à la moitié de mouvement de la figurine, l'échec est automatique. Chaque tranche entière de 5 cm de mouvement avant le saut ajoute un bonus de +1 au jet. Porter une armure supérieure à légère ou armure de Cuir inflige un malus de -2 (seulement -1 pour les nains). Les sauts d'une longueur inférieure à 2,5 cm sont réussis automatiquement. Dans tous les cas, la distance de saut fait parti du mouvement et est donc déduite normalement.

Un échec au jet de Saut implique une Chute. Le guerrier subit une touche automatique de Force égale à la différence « d'altitude » entre le niveau initial de la figurine et son point de chute (le plancher des vaches).

## Escalade 01

Il est possible de grimper sur toutes les surfaces verticales si celle si se trouve à moins de 2,5 cm avant tout autre mouvement. Pour voir si un guerrier arrive à grimper sur une parois, effectuez un jet d'Initiative avec pour difficulté la hauteur en centimètres. Divisez par deux cette difficulté pour les figurines monté sur socle de 37,5 x 37,5 (socle monstre). Les figurines de Cavalerie ne peuvent pas escalader.

Si le jet d'escalade réussit, placez directement la figurine à l'endroit qu'elle souhaitait attendre ou utilisez un marqueur quelconque pour l'indiquer si la figurine ne tient pas (dans le cas d'une escalade en étape).

Un jet d'escalade raté signifie que le guerrier ne grimpe pas. Si le dé indique un 1, c'est la chute ! Considérez que le guerrier tombe de la hauteur de l'endroit qu'il voulait atteindre en escaladant. Il subit une blessure (jet sur le tableau de blessure) de Force X ou X est le nombre de cm de chute.

Vous n'êtes pas obligé d'escalader la totalité d'une parois en une seule fois, vous pouvez découper votre escalade en plusieurs fois. (Une seule tentative d'escalade par tour).

Quoi qu'il arrive, escalader prend un tour **complet**. Le guerrier qui escalade ou vient d'escalader ne peut rien faire d'autre. Il ne peut être attaqué au corps-à-corps que par des adversaires à sa hauteur, le seuil d'attaque pour le toucher est égal à son score de Défense mais il n'a pas de dés de combat.

Même chose pour redescendre sauf qu'un échec est une chute automatique infligeant un jet sur le tableau de blessure d'une force X ou X est égal à la différence en cm entre le point de départ et le sol où la figurine va atérir.

## Escalade 02

Le même que ci dessus mais le jet se fait différemment : pour chaque hauteur égale à la taille de la figurine, le guerrier doit faire un jet sous son Initiative +1. Si le dé est inférieur, cela est réussi. S'il est supérieur, le jet est raté. Un 6 est toujours un échec et entraîne les mêmes conséquences qu'un 1 avec Escalade 01 : une chute. Un 1 est toujours une réussite.

## Equipement : corde et grappin (2 PA par figurine)

Lors du choix de troupe, vous pouvez équiper vos guerriers de corde et grappin. Toutes les figurines d'une même carte doivent en être équipées. Les cordes et grappins vous permettent de relancer les dés lors de jets d'escalade. Un dé ne peut être relancé qu'une fois et le second résultat s'applique même s'il est pire que le premier.

## Nage

Pour nager, un guerrier ne doit être équipé d'**aucune** armure. Il n'y a aucune exception à cette règle. Lorsqu'il nage, un guerrier se déplace de son Mouvement en cm. Ce mouvement peut servir à engager une figurine au corps à corps **dans l'eau**, mais ce n'est pas une Charge. Les combat d'en l'eau se déroulent normalement à l'exception d'un malus permanent de -1 en Initiative, Attaque et Défense. Pas de course ou de charge possible.

Les guerriers dans l'eau ne peuvent pas tirer et les sorts ont leur difficulté augmentés de 4, les sorts de Feu requièrent une mana de Feu supplémentaire et les sorts d'eau se lance avec un bonus de +1 (+2 si la cible du sort est elle aussi dans l'eau).

Les figurines sur la terre ferme ne peuvent qu'utiliser leur armes à distance ou leurs sorts sur les guerriers qui nagent. Les sorts de Feu lancé par un Mage ou Guerrier Mage sur la terre ferme mais ciblant un nageur requièrent une mana de Feu supplémentaire.

Les morts vivants ne nagent pas.

Pour une raison encore obscure, les Elémentaire de Feu ne s'engagent jamais à moins de 2,5 cm d'une étendu d'eau (ils ne fuient pas non plus les flaques d'eau...). Leur projection élémentaire à une force réduite de 2 points.

## Mort-vivants et Eau

Les mort-vivants ne nagent pas mais n'ayant pas besoin de respirer, ils peuvent évoluer sous l'eau. Ils ne subissent pas de malus de combat aquatique. Les malus des sorts sont annulés, exception faite de ceux requérant le Feu.

Pas de course ou de charge mais l'engagement reste possible quoi qu'un mort-vivant en eau profonde ne puisse pas attaquer les guerriers qui nagent. Lorsqu'un mort-vivant engage un guerrier qui nage, son score de Peur est augmenté de 1 à cause de la crainte du guerrier de mourir par noyade.



Un mort-vivant peut attaquer une figurine en essayant de la noyer. Pour cela, le mort-vivant doit faire une seule attaque à une difficulté égale au double du score d'Initiative du guerrier ciblé. La cible peut « parer » mais en utilisant son score d'Initiative à la place de la défense. Si l'attaque est réussie, la victime est sujette au règle de noyade jusqu'à ce qu'elle meure ou se libère par un jet de Force contre Force lors des phases de combat ultérieures.

Pas de tir possible pour ceux sous l'eau. Les mort-vivants complètement immergés ne peuvent être pris pour cibles.

### Novade

Toute figurine passant tout son tour sous l'eau fait un jet sur le tableau de blessure sans modificateur de force ou d'endurance. A chaque tour supplémentaire, lire une ligne plus bas.

### Melkion le Flamboyant

Melkion acquière Bretteur et son Initiative passe de 5 à 6.

### La Babayagob

Lorsque vous utilisez la Babayagob sur son ballet, montez la sur un socle de Cavalerie.

### Avoir plus d'une tension à son arc

Avant une bataille, les tireurs usant peuvent décider de tendre plus leurs cordes. Ils subissent un malus de 1 en Tir mais la force de l'arme est accrue de 2.

La majeure partie des règles proposées ne sont jouables qu'en escarmouche (pas plus de 300 PA) pour conserver une certaine fluidité ludique. Les règles de saut et d'escalade seront bien utiles si vous utilisez les décors de Mordheim lors de vos parties.

Tir multiple et Engagement sont des idées du Serviteur Dolémitte. Escalade 01 et Nage sont des adaptations des règles de tournois jadis proposées par Rackham.

### Maître Inquisiteur Solkan

## Scénarii

### Duel à Klerthow

*Le vent soufflait sur la rue principale de la petite ville abandonnée de Klerthow. Allongé sur le toit d'une vieille bâtisse, Marcus restait immobile, comme insensible à la poussière soulevée par les bourrasques de vent. Le fusilier Akkylanien balaya du regard les bâtiments en ruines qui se dressaient en face de lui. Il épiait le moindre mouvement, le moindre bruit qui puisse trahir la présence détestable d'Alchimistes de Dirz dans la cité. Marcus savait qu'une petite troupe des ennemis jurés de son Empire avait pénétré dans Klerthow au petit matin, les éclaireurs avaient noté un grand nombre d'arbalétriers parmi les Alchimistes. Ces hommes étaient particulièrement redoutables, d'une habilité presque comparable à celle des fusiliers et nombreux étaient les fiers guerriers Akkylaniens à être tombés sous leurs traits.*

*Soudain un sifflement se fit entendre et un carreau d'arbalète vint se fichir dans le bois du toit, à quelques centimètres seulement de la main de Marcus. Le fusilier roula sur lui-même pour se mettre à l'abri. Lorsqu'il jeta de nouveau un coup d'oeil rien ne semblait avoir changé, tout paraissait calme. Marcus n'était pas dupe, si les Alchimistes avaient voulu le tuer il serait déjà mort, non, c'était un défi : Foi contre hérésie, fusil contre arbalète.*

*Marcus leva la main pour faire signe au reste de sa troupe, les Alchimistes pensaient pouvoir s'en sortir vivants et il était curieux de voir comment ils s'y prendraient..*

L'affrontement se déroule sur une surface de 100 par 60 cm, représentant une ville. Énormément de couvert sont disponibles. Les deux joueurs bénéficient d'une zone de déploiement de 20 cm de leur côté de la table.

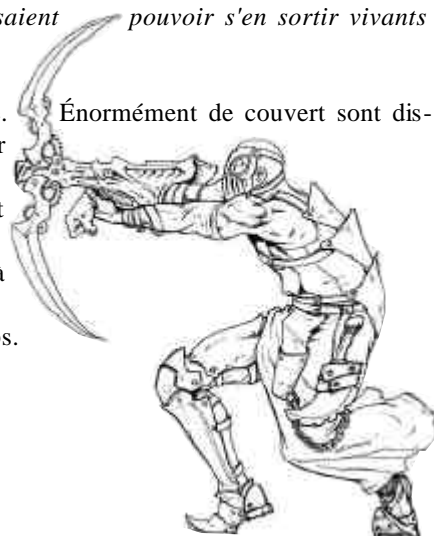
Le camp Griffon est composé de 150 points, dont au moins 3 fusiliers. Cependant le nombre de tireurs Griffon ne peut excéder le nombre d'arbalétrier de Dirz.

La troupe de Dirz comporte elle aussi au moins trois arbalétriers, mais peut tout à fait avoir plus de tireurs de son côté que de fusiliers Griffons.

L'affrontement se déroule jusqu'à l'extermination totale de l'un ou l'autre des camps.

Si les troupes Griffon l'emportent aller à l'épilogue A

Si les troupes de Dirz l'emportent aller à l'épilogue B



## Epilogue A

Marcus se tenait au centre de la rue principale de Klerthow. Son fusil était posé à ses pieds tandis qu'il reprenait son souffle. La bataille avait été féroce. Les arbalétriers de Dirz et les fusiliers avaient joué à un jeu de cache-cache mortel dans les bâtiments en ruines de la cité.

Les arbalétriers avaient été à la hauteur de leur réputation mais les guerriers Akkylaniens avaient été guidés par la volonté de Merin et nul hérétique ne pouvait faire face aux défenseurs de la vraie Foi.

Marcus sentit les rayons du soleil réchauffer son visage et un sourire apparut sur ses lèvres, la journée était loin d'être finie : les Akkylaniens avaient encore un bûcher à dresser, les corps des Alchimistes disparaîtraient dans les flammes purificatrices...

## Epilogue B

L'arbalétrier s'approcha lentement du corps sans vie de Marcus, un carreau d'arbalète avait mis fin à sa carrière de fusilier. L'Alchimiste se pencha pour tirer le cadavre sur le côté et s'empara de son arme. Avec un sourire moqueur il soupesa le fusil. Primitif pensa-t-il, leur pitoyable empire pense pouvoir nous défaire avec des armes si peu évoluées! Rien ne pouvait être comparable aux manipulations chirurgicales de Dirz mais les maîtres désiraient étudier ce gadget.

Sans un regard en arrière l'arbalétrier rejoignit la troupe d'Alchimistes qui se préparait à quitter Klerthow, leur mission était une réussite et le pitoyable Empire du Griffon avait fait un pas de plus vers l'abîme...

**Skal**, avec l'aide de **François Bruntz**

## Le salon de la Torture et de la Question

Vorak l'Infaillible se glissa derrière une pile de grosses caisses, les murmures de la foule montait en puissance et il devenait de plus en plus facile de se déplacer discrètement. Le champion orque réprima un sourire, son plan de déroulait pour l'instant à merveille. A quelques mètres de lui se trouvaient les cages où ses frères de race étaient retenus prisonniers.

Les orques avaient été capturés traîtreusement dans leur sommeil par des mercenaires à la solde du duc de Cadwalon pour être vendus lors du salon de la Torture et de la Question qui se tenait actuellement dans la cité.

Vorak avait entraperçu plusieurs délégations qui semblaient s'être intéressés à cette 'marchandise' : des membres du clergé Akkylanien, des Alchimistes de Dirz et de hauts-dignitaires Gobelins. L'orque croyait deviner leurs motivations et la colère faillit de nouveau le submerger.

Un sifflement se fit soudain entendre, les complices de Vorak étaient en place, prêts à fondre sur les cages pour libérer leurs frères et proposer une nouvelle animation aux visiteurs du salon...

L'affrontement se déroule sur une petite surface, et c'est là que réside tout le problème. Sur une table de 60 par 40 va s'affronter plusieurs factions, deux dans le meilleur des cas, quatre dans le pire.

Les Forces Orques se composent de Vorak l'Infaillible et de 80 points de troupes annexes, sans alliés.

Les forces Akkylaniennes, Gobelines et Syhars sont composés de 140 points d'armées., mais doivent chacune comporter un personnage, et aucun tireur.

Chaque camps se déploient sur un coté différent de la table, sur une bande de 15 cm. De nombreuses tables, chaises et cages jonchent le sol.

Le but de cet affrontement est de sortir victorieux, et en passant de régler quelques vieux comptes. Même les Gobelins s'en prendront aux Orques, chaque camps frappant tout ce qui lui passe à portée d'arme.

Si les troupes Orques l'emportent aller à l'épilogue A

Si les troupes du Griffon l'emportent aller à l'épilogue B

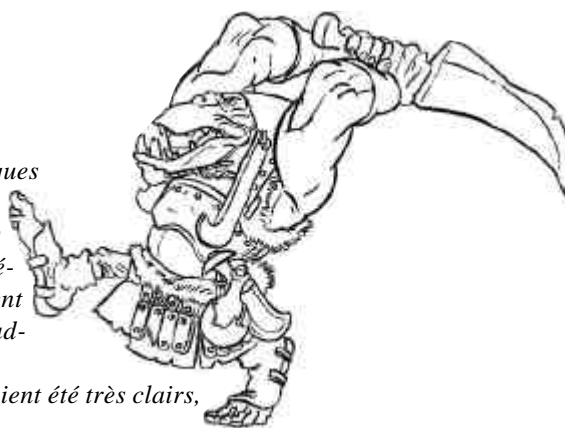
Si les troupes Gobeline l'emportent aller à l'épilogue C

Si les troupes de Dirz l'emportent aller à l'épilogue D

## Epilogue A

Vorak l'Infaillible poussa un hurlement de victoire. Lorsque les orques s'étaient élancés hors de leurs cages tout le monde avait été pris de surprise. Les visiteurs du salon s'étaient rapidement éparpillés et seuls les Griffons, les Alchimistes et les Gobelins avaient tenté une vaine résistance. Le combat avait été rude, les différentes factions en avaient profité pour régler d'anciens comptes malgré les lois en vigueur à Cadwalon mais les orques avaient su tirer leur épingle du jeu.

Le champion orque se tourna enfin vers ses prisonniers, ses ordres avaient été très clairs,



il voulait un représentant vivant de chacune des races qui avaient osé traiter les orques comme de la marchandise. Avec un large sourire il s'adressa à eux :

- je crois que le salon n'est pas complètement terminé, il doit y avoir moyen d'effectuer quelques démonstrations publiques des dernières nouveautés en matière de torture!

#### Epilogue B

L'Inquisiteur Laurus s'agenouilla pour rendre gloire à Merin. La délégation Akkylanienne s'était rendue à Cadwalon pour acquérir des créatures impures issues des manipulations odieuses des Alchimistes de Dirz. Au nom du Saint Empire du Griffon Laurus avait l'intention de mener à bien des cérémonies purificatrices afin de laver le déshonneur des hérétiques de Dirz. Les Akkylaniens avaient cependant eu la surprise de retrouver ces mêmes hérétiques et seules les lois de Cadwalon les avaient empêché de tirer l'épée immédiatement.

La tentative d'évasion des orques avaient représenté une occasion en or pour Laurus qui avait immédiatement profité de la situation pour retourner les gobelins contre leurs cousins contre-nature tandis que les guerriers du Griffon purgeait Cadwalon de la présence des Alchimistes. La victoire avait été éclatante et l'objectif de la délégation avait été atteint, la cérémonie purificatrice s'était juste déroulée un peu plus tôt que prévu...

#### Epilogue C

Le visage de Bonz fut déformé par un long braillement. Contre toute attente lui et ses gobelins avaient participé à un épisode intéressant du salon de la Torture et de la Question. Les captifs orques qui devaient être mis en vente avaient réussi à s'échapper semant la zizanie et le chaos. Profitant de la tumulte les guerriers Akkylaniens s'étaient immédiatement jetés contre les Alchimistes de Dirz tandis qu'Orques et Gobelins frappaient dans le tas. Les Orques avaient cependant été moins malins que Bonz et ses combattants car ils avaient été exterminés jusqu'au dernier. Les Alchimistes de Dirz et les Griffons s'étaient quant à eux massacrés et les gobelins étaient restés les seuls vainqueurs. Bonz rejoignit ses guerriers qui commençaient déjà à fêter cette belle opportunité de servir le dieu Rat...

#### Epilogue D

L'Alchimiste Klaus Haynes exprima son plaisir en plantant une lame déjà rouge de sang dans le cadavre d'un lancier du Griffon. Tout autour de lui les hallebardiers vérifiaient les corps des guerriers qui avaient participé à la bataille, ils étaient à la recherche de sujets qui auraient survécu et deviendraient ainsi de bons cobayes pour ses expériences. La misérable tentative d'évasion des orques avait échoué alors qu'elle dégénérait en une mêlée généralisée où les Alchimistes avaient admirablement manœuvré pour sauvegarder leurs forces pendant que leurs ennemis s'entre-déchiraient.

Haynes fit signe à ses guerriers d'enfermer les survivants dans les anciennes cages des orques, bientôt il serait temps de quitter Cadwalon pour rejoindre les laboratoires de Dirz...

**Skal**, avec l'aide de **François Bruntz**

#### Nuit Festive



De lourds nuages obscurcissaient le ciel, menaçant de déverser sur Aarklash une pluie diluvienne d'un instant à l'autre. Malgré tout, autour d'un feu de camp plusieurs Géants applaudissaient bruyamment les prestations des Fiannas. Ces farouches guerrières répétaient un numéro de danse sensuel pour la convention de Cadwallon, se déhanchant lascivement sur le rythme fourni par un Musicien Keltois. La nuit promettait d'être chaude, très chaude.

A quelques centaines de mètres de là une petite troupe d'Orque préparait une attaque éclair sur le camp Barbare.

Dans quelques instants la mort déferlerait sur les géants et un sort bien peu enviable attendait les fiannas. Guidés par Vorak l'infailible ils ne pouvaient échouer.

Rampant parmi les herbes hautes ils se rapprochèrent aussi prêt que possible, respirant bruyamment, les plus jeunes guerriers transpirant d'excitation. D'un geste de la main Vorak scella leur destin, d'un bond tous se redressèrent et fondirent sur le campement Barbare. Le massacre pouvait commencer.

L'affrontement se déroule sur une surface de 100 par 60, au centre de laquelle une zone circulaire de 20 centimètres de diamètre représente le campement Barbare. C'est à l'intérieur de cette zone que ceux-ci se déploient. Les Orques pouvant se déployer de n'importe quel côté de la table dans une zone de 10 cm maxi.

Les forces Orques sont composées de Vorak et d'autant de points d'armées que vous le voulez.

Les forces Barbares sont composées uniquement de Fiannas, de géants et peuvent comprendre un musicien Keltois, pour un total égal en Paà celui de l'armée Orque globale.

L'affrontement se déroule sur 10 tours passé celui-ci les Orques se replient, abandonnant leur plan.

Si les troupes Orques l'emportent aller à l'épilogue A  
Si les troupes Barbares l'emportent aller à l'épilogue B

#### Epilogue A

*L'attaque avait été une réussite complète, les barbares géants avaient été massacrés et fourniraient pour les quelques jours à venir suffisamment de viande pour rejoindre Cadwallon. Quand aux Fiannas que ses guerriers avaient pris soins de ne pas tuer, elles seraient bientôt vendue dans la fameuse ville des voleurs sur le marché des esclaves. Ils espéraient bien en tirer un bon prix, de quoi acheter de nouvelles armes, de l'alcool, et surtout de la nourriture, plein de nourriture.*

#### Epilogue B

*Du talon le géant écrasa la tête du dernier Orque encore en vie. Secouant la tête il contempla ses frères blessés et à terre. Comment avaient-ils pu oser les attaquer, et ainsi ruiner une si agréable soirée, car après l'affrontement les Fiannas n'étaient plus guère enclin aux câlins et à la danse.*

*Il n'y avait bien que les Orques pour ne pas comprendre ça. D'un pas rageur il rejoignit le feu, allant bander ses blessures, groggelant toutes les insultes de son répertoire à l'encontre de ces satanées peaux vertes.*

### Skal

#### Fianna de Dirz

Ce scénario prends place après la victoire des Orques sur les Barbares dans « Nuit festive ».

*Six mois s'était écoulé depuis leur capture, six mois d'enfer. Conduite à Cadwallon dans un état pitoyable, elles avaient du attendre une semaine avant d'être finalement vendue en lot. Elles avaient bien tenté de s'échapper, mais rien n'y avait fait, les marchands d'esclaves de Cadwalon ne leur avaient laissés aucune chance.*

*Le jour de la vente, elles furent présentées, plus propres, plus en forme puis vendues tels des animaux. Si bon nombre de peuples condamnait ces pratiques, la plupart de ceux ci avaient tout de même des émissaires lors de ces ventes. Dans quels buts ? Les Fiannas étaient bien incapable de le dire. Cette terrible épreuve dura une dizaine de minutes, et finalement elles furent vendus à un négociateur de Dirz.*

*Un mois durant elles voyagèrent, traversant des contrées verdoyantes puis finalement l'enfer jaune, rejoignant le désert, patrie des alchimistes. Epuisées, dans un état plus morts que vivants, elles furent conduites aux laboratoires de Syharhalna.*

*Et depuis plus rien, elles n'étaient plus ressortie. Le clan des Sessairs s'était offusqué de cette immonde insulte. Cela ne pouvait se terminer ainsi. Des chasseurs avaient été envoyé, observant les alentours du laboratoire, glanant le plus de renseignement possible. Finalement cela paya, l'information qu'ils attendaient leur parvint, ils découvrirent dans quels corps de bâtiment elles étaient retenues prisonnières.*

*Rebroussant chemin les chasseurs laissèrent la place à une petite troupe d'assaut rapide, prêt à périr ou sauver leurs sœurs.*

*Tels un tourbillon ils pénétrèrent dans le laboratoire, observant horrifiés les tubes de verres dans lesquelles des cobayes étaient enfermés, d'étranges tuyaux reliés à leurs corps si pales. Les Fiannas étaient là, dans un état proche de la torpeur, dans quelques instant leurs calvaire serait terminés.*

*Il ne restait qu'un dernier obstacle, en la personne de quelques alchimistes. Ils allaient découvrir ce qu'il en coûtait de s'en prendre au clan des Sessairs.*

L'affrontement se déroule sur une surface de 80 par 40 centimètres. Alignés dans la pièce plusieurs colonnes renferment les sujets d'expérience, dont les fameuses Fiannas. La porte par laquelle les Sessairs entrent se situe au milieu d'un des « petits » cotés de la zone de combat.

Les forces Barbares sont composées de troupe, hors centaure, pour un total de 200 points. Ils se déploient sur une bande de 15 centimètres autour de la porte du laboratoire.

Les alchimistes, pour un total de 180 points, se déploient où ils le souhaitent dans la pièce, tant qu'il ne sont pas à distance de charge.

Si les troupes de Dirz l'emportent aller à l'épilogue A  
Si les troupes Barbares l'emportent aller à l'épilogue B

#### Epilogue A

*Cette tentative fut suivit par deux autres, tout aussi infructueuse, et finalement cela ne ser-*



vit plus à rien. Tout était terminés, l'expérience avait été un succès complet, une nouvelle troupe venait de rejoindre les rangs des alchimistes, combinant la rapidité des Fiannas et les savoirs alchimiques. La chasse aux Fiannas étaient désormais ouverte, maintenant que les premières avaient été transformées, que le processus était maîtrisé, il fallait maintenant augmenter les effectifs, pour la gloire de Dirz.

#### Epilogue B

Après plusieurs coups le verre céda finalement, explosant en une myriade d'éclats tranchants comme des lames de rasoirs. Les Fiannas étaient libre mais en quel état. Le corps déformés par la douleur, tellement pâles, elles passèrent de vie à trépas quelques instants après avoir été débranchés. Au moins leur calvaire étaient maintenant terminé.

Hurlant leurs douleurs, les Sessairs mirent le feu au laboratoire avant de quitter celui ci, faisant disparaître derrière eux des années de travaux.

Jamais le clan des Sessairs n'oublierait la mémoire de ces Fiannas.

**Skal**

## Le Grenier

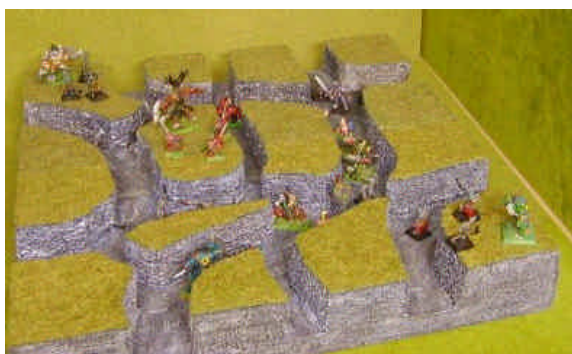
Et voilà, vous êtes enfin prêt. Après de longues semaines passées à peindre vos dernières figurines, l'instant tant attendu est enfin arrivé. Les figurines sont en place la table est là, les règles sont à portée de main et chacun est équipé de son mètre ainsi que de ses dés porte bonheur. Tout est parfait, enfin presque parce que voilà le moment du : "Alors tu vois là, le verre à l'envers, on dit que c'est un arbre et la boîte en carton, c'est une colline que l'on ne peut escalader que par ce coté où il y a l'autocollant à demi arraché ... et là, la maison, c'est la boîte de gâteaux, d'ailleurs va falloir faire attention quand on se servira...".

Ce genre de situation nous est tous (ou presque) arrivé un jour. Les beaux décors en photos dans les magazines ou sur les stands pendant les salons, ce n'était pas pour nous.

C'est pourquoi vient de naître une nouvelle rubrique au sein des chroniques : LE GRENIER.

Bienvenue à tous pour ce premier épisode de nos aventures dans le monde merveilleux des décors.

Notre objectif sera de réaliser un décor modulaire permettant de simuler des tranchées ou des galeries souterraines. Voilà un type de décors facile à réaliser et qui renouvellera le type de vos parties.



**MATERIEL** : (attention, les prix donnés le sont à titre indicatif et peuvent varier d'un lieu de vente à l'autre mais si vraiment vous trouvez beaucoup plus cher, ne vous faites pas arnaquer et allez acheter ailleurs)

Flocage en sachet (au rayon jouets du supermarché avec les maquettes, 20 F le sachet)

Bombe de peinture noire et verte (pour de la sous-couche, 50 F pièce)

Peinture en pot (3 ou 4 teintes du gris foncé au blanc)

Pinceaux (des vieux pour du brossage)

Dans un magasin de bricolage :

Plaque de polystyrène (de quoi découper des plaques de 60\*30\*5 cm)

Panneau d'Isorel épaisseur 3 mm découpé en planches de 60\*30 cm (ou contreplaqué)

Colle pour polystyrène (de la colle pour dalles de plafond par exemple, 30 F le pot de 1,5 kg)

Colle à bois (prenez un gros pot, ça sert tout le temps, 45 F le pot de 650 g)

Enduit de rebouchage (prenez du tout prêt, cela vous évitera de galérer à le faire, 45 F le pot de 1,5 kg)

Un gros pinceau plat taille 30 à poils durs et un pinceau rond taille 15

Un gros cutter ou mieux, une poignée porte lame avec lame bois (attention en manipulant ce type d'outil)

Ne pas oublier :

Aspirateur (pour le ménage)

Papier journal (pour protéger votre zone de travail)

Vêtements que vous pouvez salir sans risque (évités de mettre un costume pour bricoler)

### **PRECAUTIONS :**

Lors des différentes découpes (surtout avec le polystyrène) vous allez faire beaucoup de poussières ou de déchets alors gardez à portée de la main un aspirateur afin d'éliminer ces éléments au fur et à mesure qu'ils apparaissent (cela évite d'avoir un ménage monstre à faire après et cela permet d'avoir une zone de travail pas trop encombrée).

Pour les différentes tâches de peinture à la bombe ou de vernissage, protégez votre zone de travail (avec du journal par exemple) et surtout aérez beaucoup la pièce ou, mieux, faites cela dehors (les vapeurs sont nocives et je doute que votre mobilier apprécie d'être repeint).

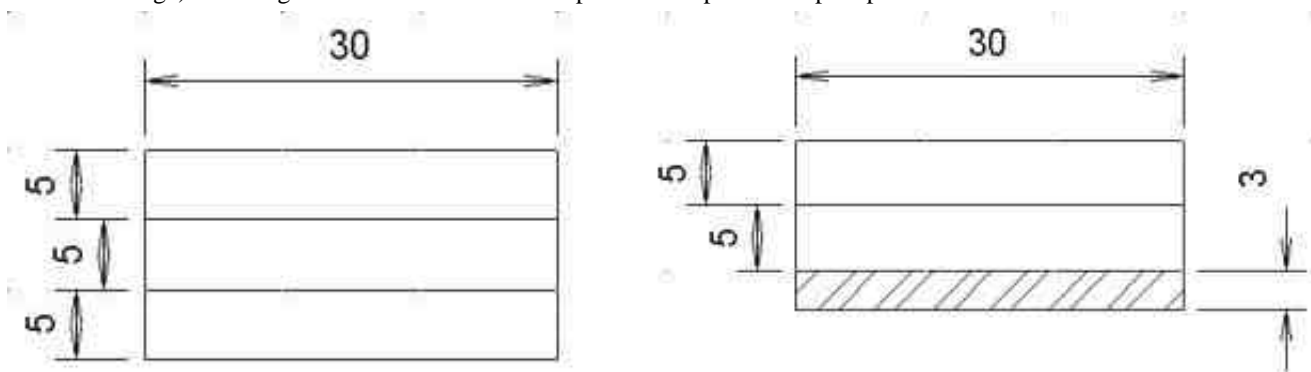
### **NOTRE REALISATION :**

A partir de maintenant, nous voilà prêts à réaliser notre premier chef d'œuvre.

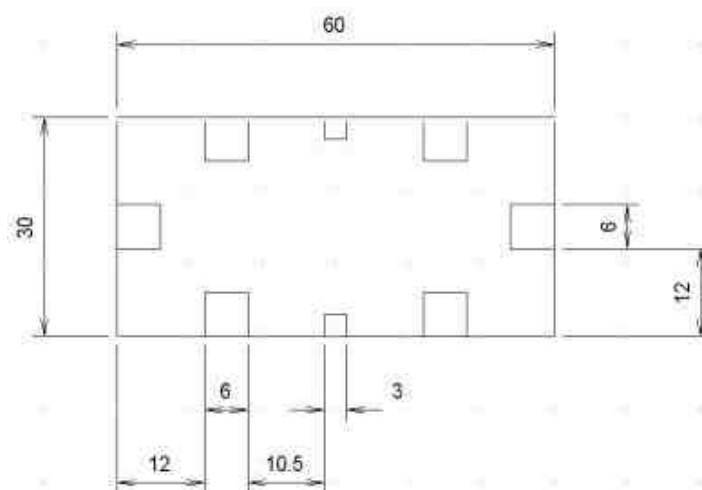
1- Découpez des morceaux de polystyrène de 60\*30 cm en 5 cm d'épaisseur.

ATTENTION : le polystyrène fait beaucoup de déchets (des morceaux qui volent facilement et se collent partout alors vive l'aspirateur).

2- Assemblez 3 plaques l'une sur l'autre avec de la colle (la colle pour dalles de plafond, cela marche très bien). Autre solution : 2 plaques sur un morceau d'Isorel (avantage : le sol de votre décor sera presque au niveau de la table de jeu sans les 5 cm de décalage). Avantage de l'autre solution : vous pouvez sculpter le sol plus profondément.



3- Tracez vos galeries. Un bon marqueur et pas de problème pour tracer sur le polystyrène. On utilisera 2 tailles de galeries basées sur les 2 largeurs de socle (en prenant toujours un peu plus large pour pouvoir déplacer facilement les figurines), ce qui donne des passages de 3 cm de large et les autres de 6 cm.



Afin de pouvoir interconnecter facilement les différentes plaques et d'avoir ainsi un décor modulable à souhait, on respectera quelques règles quant à la disposition des entrées ou sorties des galeries. Pour cela reportez-vous au schéma suivant (les dimensions sont en cm) et si c'est toujours pas clair, aidez-vous des photos qui suivent.

Pour le chemin suivi par vos galeries, vous êtes libre. Seule la position des début/fin sur les côtés est fixée.

**4-** Découpez, à l'aide de la poignée porte lame, en suivant le tracé que vous avez réalisé. Attention à la profondeur de vos découpes (il ne s'agit pas de traverser complètement). Il faut laisser une épaisseur correcte pour former le sol (de 1 à 5 cm de polystyrène ou alors juste l'Isorel si vous avez choisi cette solution).  
Si par malheur vous arrachez un morceau qui doit rester en place, pas de panique, un peu de colle et tout s'arrangera sans problème.

**5-** Pour donner un peu de rigidité et protéger le polystyrène, à l'aide du pinceau rond de 15, passez une couche d'enduit à reboucher mélangé avec un peu d'eau pour le rendre plus liquide. Veillez bien à en passer partout, même dans les recoins. Cela vous évitera des surprises au moment de la peinture. Surtout ne cherchez pas à obtenir une surface lisse, au contraire même, surtout pour les surfaces verticales.

Comme tout s'est bien passé, vous obtenez un magnifique résultat comme celui présenté sur la photo suivante.



**6-** Sous-couchez l'ensemble à l'aide d'une bombe de peinture noire. Veillez à bien recouvrir intérieur et extérieur (pour le dessous, il peut être utile de faire les 5 cm autour des bords mais avant de le faire, passez de l'enduit sinon la peinture en bombe va dissoudre le polystyrène). N'insistez pas trop sur le dessus.

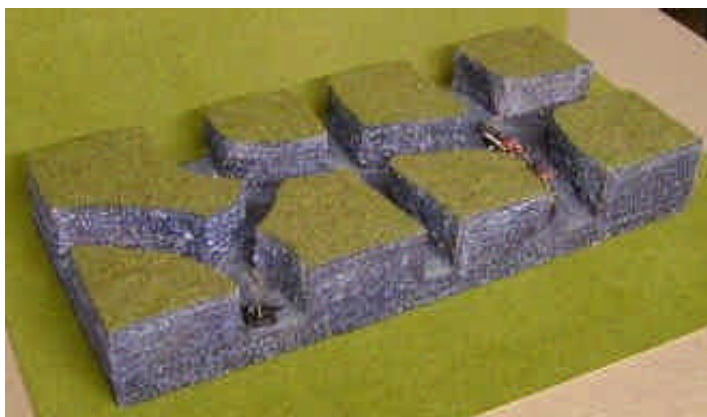
Une fois que la couche de noir est sèche, repassez le dessus à l'aide d'une bombe de vert (si vous en mettez dans les galeries, c'est pas grave).

**7-** Attendez bien que la sous-couche soit complètement sèche. Procédez maintenant à un brossage des côtés (gris pierre à blanc).

**8-** A l'aide d'un pinceau, passez une bonne couche de colle sur le dessus d'une des parties du décor. Saupoudrez cette surface avec du flochage (n'ayez pas peur d'avoir la main lourde) et avec le gros pinceau plat de 20, venez "tapoter" toute la surface sans oublier les arêtes afin de bien tasser le flochage régulièrement.

Attendez une journée (il faut être sûr que la colle est sèche) puis retournez le décor sur un papier journal afin de récupérer le flochage qui n'est pas collé (vous pouvez utiliser un pinceau pour nettoyer le flochage tombé dans les galeries). Répétez ces opérations jusqu'à avoir recouvert tout le dessus du décor.

**9-** Il ne reste plus maintenant qu'à vernir votre chef d'œuvre. Cette opération aura pour rôle de protéger la peinture et de maintenir un peu plus en place le flochage.



Vous avez maintenant une magnifique plaque de décor qui n'attend plus que d'être utilisée lors de vos prochaines parties. Cependant, pour un usage plus varié, je conseillerai de construire au moins une autre plaque afin de pouvoir former une structure modulaire à souhait et une plus grande aire de jeu (avoir 4 plaques semble être un nombre idéal).

L'illustration suivante présente un exemple réalisé avec 2 plaques.

Vous remarquez que l'on peut utiliser les galeries pour déplacer les figurines mais aussi le dessus du décor. Quelques échelles judicieusement placées et vos figurines pourront monter ou descendre d'un niveau à l'autre facilement.



### **FIN :**

Et voilà, nous sommes arrivés à la fin de ce premier numéro. J'espère que cet exemple vous a plu.

Si vous avez des idées de scénario utilisant notre décor, surtout n'hésitez pas : envoyez les nous !

**Phoenix**

## Persos Maisons

### **L'ANKOU**

L'Ankou fut autrefois l'ancien maître de la région où se tient Montenard, bien avant l'avènement des civilisations barhan (Lion) et akkylanienne. Il s'appelait alors Hang-Gaal, et son origine exacte s'est perdue dans les lignes du Livre des Temps. Avant même la naissance du Feyd Mantis, il servait les Ténèbres et sa puissance atteignait un tel point qu'il représentait la Mort elle-même...

L'Ankou s'est réveillé récemment, il a refusé de se joindre à l'ordre des nécromants du Bélier, préférant vénérer les Ténèbres elles-mêmes que leurs multiples représentations. Ce refus a fait de lui un paria au sein de la communauté des nécromanciens, mais il n'en a que faire... Il a foi dans les anciens dieux, et rien ni personne ne saurait l'arrêter dans les buts qu'il s'est fixés.

Techniquement, l'Ankou est un maître guerrier-mage au service des Ténèbres et d'une puissance incroyable, proche de celle de l'avatar d'un dieu. Tant qu'il en reste sur les terres du nord-ouest, il possède la totale maîtrise du terrain. S'il avait des caractéristiques, ça se rapprocherait de ça :

L'ANKOU, LA MORT DU NORD OUEST.

**Mouvement :** 12.5 (il est grand, très grand)

**Initiative :** 7

**Attaque/Dégâts :** 12/15 (décharges de ténèbres)

**Défense/Endurance :** 10/12

**Tir :** \*

**Peur :** 8 (attendez la description de l'objet)

**Discipline :** 8

**Pouvoir :** 8

**Compétences :** aguerri, dur à cuire, fanatique, Maître des Ténèbres, du feu et d'un élément au choix.

**Equipement :** manteau long, chapeau, crêpes bretonnes.

**Valeur relative :** plein.

**Spécial :** l'Ankou est un guerrier-mage. Il a accès à tous les sorts de Ténèbres, sans restriction de race, de classe ou de personnalité. Il ne possède pas l'Aptitude Mort-Vivant car son statut et sa dévotion ont fait de lui un être intemporel. Tant qu'il y aura des Ténèbres, tant que les légendes des terres du nord-ouest existeront, l'Ankou existera. S'il est sur les terres du nord-ouest, il ignore les effets de la compétence Assassin et détecte tous les éclaireurs à portée de charge.

**OBJET** (perso, sans rien à voir avec la légende) : LE RÊVE DE SANG.

Le rêve de sang est le rubis au rouge malsain qui orne la chaîne aux anneaux plats sur le chapeau de l'Ankou. Quand l'Ankou porte le rêve de sang, sa caractéristique de Peur augmente de 10 points, sous l'effet des terribles illusions qui assaillent

ses adversaires. Cet objet possède l'immense pouvoir de modifier la réalité :

- Pour deux gemmes de mana, l'Ankou peut déplacer de 5 cm maximum un élément de décor qui se trouve dans un rayon de 25 cm.
- Pour quatre gemmes de mana, l'Ankou peut devenir immatériel pendant un tour, se désengageant automatiquement et ignorant tous les types de terrain, se déplaçant comme une ombre.
- Pour huit gemmes de mana, l'Ankou peut inverser l'ordre de deux phases de jeu : le Mouvement peut intervenir après le tir, ou la magie intervenir en même temps que le corps à corps, etc...

Il n'y a aucune limite quant au nombre d'utilisations du Rêve de sang par tour.

Objet unique, réservé à l'Ankou.

## Magnus Nico

### BYSRA

La naissance de Bysra est entourée de mystère.

Dans les lointaines forêts du nord, là où le vent descend du ciel, sa meute d'origine était connue pour sa curiosité des choses mystiques. Aussi, quand la jeune shaman Solia, au poil gris, mit au monde un louveteau de père inconnu, le chef de meute entra dans une rage incontrôlable. Quel loup, ou quel esprit, avait fécondé la femelle ?

Accusant la mère d'avoir outrepassé les lois de la nature en autorisant quelqu'un d'autre que lui à la féconder, et devant le refus de celle-ci d'avouer l'identité du géniteur du louveteau, il prit la lourde décision d'éliminer le nouveau-né. Solia, la shaman, argumenta longtemps et dû se battre courageusement contre un prédateur pour sauver la vie de son fils.

Finalement, le chef de meute imposa la marque des Solitaires sur la mère et son enfant, puis les chassa.

Solia était jeune, et ses pouvoirs de shaman ne suffisaient pas toujours pour apporter le gibier nécessaire pour calmer la faim de son enfant. Comme leur avenir était incertain, elle ne put se résoudre à choisir un nom au louveteau.

En descendant vers le sud, à la recherche de soleil et de nourriture, elle prit un peu de repos dans les ruines d'un temple perdu au milieu de la végétation d'une forêt marécageuse. L'endroit sentait la mort, et les murs calcinés portaient d'étranges marques, mais la fatigue et la faim se faisaient vraiment sentir chez la mère comme chez l'enfant.

On l'observait depuis les buissons. Solia le savait, elle le sentait, mais ne pouvait agir sans connaître la nature et le nombre de l'ennemi. Les heures passèrent, sans mouvement. Ce comportement ne ressemblait à aucun prédateur : on ne laisse pas se reposer une cible potentielle. Si ce n'était pas un prédateur, c'était donc une proie... Hélas, Solia ne savait pas que la patience est une des vertus du chasseur.

Feignant de reprendre la route, elle disposa le petit dans le harnais, qu'elle avait fabriqué à cet effet, et tourna le dos au buisson. Dès lors, tout se passa très vite : elle fit volte-face pour sauter sur sa victime, alors que celle-ci, une silhouette plus imposante qu'elle, faisait de même, d'un mouvement ample et souple. L'obscurité empêcha Solia de voir qu'elle se jetait sur un de ses frères.

L'affrontement fut court. Le wolfen au poil azur, plus versé qu'elle aux arts de la guerre, la maîtrisa rapidement et la maintint contre lui, assez de temps pour que Solia croise son regard. Il y eut alors un moment de silence.

Solia se libéra de l'emprise du wolfen et lui fit face.

- Je ne savais pas que ces marécages étaient sous protectorat wolfen, je n'ai senti aucune marque d'appartenance. Je vais m'en aller sans faire de bruit, et ne reviendrai jamais.

Le wolfen, plus grand et aussi jeune qu'elle, mais d'une corpulence moins imposante qu'un Prédateur, avait de petits yeux où brillait la connaissance. Il ne possédait aucune arme, mais un sac dans le dos qu'il portait comme elle portait son petit. Ses poignets, ses mollets et sa taille étaient ornés de nombreux colifichets d'origine animale et végétale.

L'étranger éveillait beaucoup de soupçons chez Solia. Un shaman ? Seul ? Désarmé ? Avec tout cet attirail sur le dos ? Il la toisa un instant, puis lui dit :

- Ce territoire n'abrite aucune meute wolfen, et ce n'est pas le mien. Je suis un voyageur, mais pas un Solitaire comme tu peux l'être. Mon nom est Ophyr, et même si je ne devrais pas l'être, je suis content de te croiser ici, dans ce marécage dangereux. Vous semblez affamés, tous les deux.

Il avait une voix légère, presque aérienne.

- Je suis Solia, et mon fils ne porte pas encore de nom. Il n'a que quelques jours, et ne survivra peut être pas.

Ophyr s'approcha ; Solia fit un pas en arrière, par méfiance. Le wolfen s'accroupit un instant et empoigna son sac. La fouille de celui-ci, plein de cliquetis et de bruits bizarres, éveilla la curiosité du louveteau dont les oreilles dressées firent sourire le

shaman.

- J'ai ici un peu de nourriture, des baies que j'ai cueillies avant d'entrer ici. Si tout cela reste entre toi et moi, jeune solitaire, je suis prêt à t'aider... Ne te méprends pas, je fais ça pour le petit.

Il lui tendit une poignée de baies rouges. Sans hésitation, Solia se jeta dessus et la partagea entre elle et son fils. Ophyr en profita pour porter son attention sur le louveteau.

Ses sens mystiques ne le trompaient jamais. Ce petit portait la marque d'Ylia.

- Solia, serais-tu tentée de sortir de ces marécages putrides avec moi, avant que ces maudits morts-vivants ne reviennent ?

Solia s'arrêta net de manger et croisa le regard du shaman, interloquée.

Celui-ci reprit :

- Uhm, oui... En fait, je cherchais un artefact dans ces marécages, et je l'ai trouvé dans les ruines où tu reposais. Il était gardé, tu penses bien, et je finissais d'achever les gardiens quand tu es arrivée.

Il sortit de son sac une sphère bleutée où se croisaient d'innombrables anneaux de métal, mus par une force étrange, avec un anneau équatorial où était disposée une poignée rudimentaire en bronze.

- Voici l'Astrolabe du Destin. Pas mal, hein ?

---

Solia et Ophyr restèrent ensemble bien après être sortis du marécage. Chacun était possédé par le goût de l'aventure, et Ophyr était encore trop téméraire pour se soucier réellement des traditions entourant les Solitaires. Quelques années passèrent, pleines de découvertes et de souffrances. Le louveteau grandit, et se choisit lui-même le nom de Bysra.

Jamais Ophyr ne posa de question à Solia sur son passé, et en retour, celle-ci lui offrit toute l'assistance dont il avait besoin... Ainsi qu'une héritière, qu'elle nomma Astyr.

Astyr ne portait pas la marque des shamans, au grand désespoir d'Ophyr. Qu'importe, celui-ci commença à apprendre le langage et les subtilités des Murmures d'Ylia à Bysra, et inculqua quelques rudiments de chasse à sa fille.

Jusqu'au jour où...

---

Ophyr commençait enfin à reconnaître la valeur de la sagesse, et commençait à se lasser de l'aventure. Il aspirait à une existence de sédentaire, mais n'avait pas la force pour être chef de meute. Son instinct l'éloignait un peu plus chaque jour de Solia et de la vie de paria. Il entama alors son voyage de retour vers les siens, vers l'ouest, vers son territoire d'origine. Il reviendrait en grand shaman, avec un fils spirituel pour le seconder, une fille et... Qu'advierait-il de Solia ?

Bysra et Astyr s'aimaient comme s'ils étaient issus d'une même portée.

Un soir qu'ils chassaient tous deux dans une plaine aux herbes hautes, Bysra se trouva isolé à l'orée d'une forêt, prêt à bondir sur la proie que sa sœur allait rabattre dans sa direction. Il n'avait pas encore atteint le rang d'initié, mais savait décrypter le langage de l'eau... Et l'eau l'appela. Il entendit des murmures dans les bois, et ne put résister à la curiosité qui coulait dans ses veines.

Avançant prudemment dans les fourrés, il arriva en vue d'une mare, auprès de laquelle se tenait un wolfen aux muscles saillants mais dénué de pelage. Il était assis près du bord, une hache et une cagoule de cuir posées près de lui. Malgré toutes ses précautions, Bysra fut repéré par le Repenti, qui lui fit signe d'approcher.

Le jeune shaman s'exécuta. Le repenti lui adressa la parole :

- N'ai pas peur, je ne te veux aucun mal. Je savais que nous nous rencontrerions un jour ; Ylia elle-même me l'a dit. J'ai tenté de te retrouver pendant longtemps, défiant mon chef de meute pour accomplir ma quête. J'ai échoué, mais comme j'étais un grand guerrier, il m'a épargné et je suis devenu un Repenti. Mais récemment, j'ai senti ta présence, et j'ai de nouveau eu envie de te retrouver... Je me suis enfui.

Bysra, peu accoutumé à la présence de ses frères, prit en pitié le guerrier imberbe. Mais il savait qu'une telle trahison ne resterait pas impunie, et que la meute de l'infortuné ne devait pas être loin.

- Qui es-tu, Repenti ? Pourquoi m'as-tu cherché ?

Le wolfen, après un long soupir, lui répondit :

- Mon nom est Bleix, et je suis ton véritable père... Je n'ai pas beaucoup de temps, alors écoute-moi... Solia, ta mère, désirait une descendance, mais ne souhaitait pas se soumettre à son chef de meute. Ylia répondit à sa prière et la mit sur mon chemin. Tu connais le reste de l'histoire... Pourtant, il y a une chose que tu ne connais pas : Ylia, après l'exil de Solia, me remit une fiole contenant une de ses propres larmes. Elle me dit que le jour où je te retrouverais, il me faudrait te la donner pour

que tu puisses y voir ta destinée. Prends-la, et va t'en. Nous nous retrouverons un jour.

Bleix tendit une minuscule fiole à Bysra, remit sa cagoule, prit sa hache et s'enfuit, laissant le jeune wolfen complètement désorienté. Il croyait qu'Ophyr était son père, Solia une aventurière et qu'Ylia avait elle-même dicté ses lois aux wolfens... Au loin, résonnèrent les hurlements sinistres d'une meute de wolfens sur le chemin de la guerre. Bleix avait raison. Le jeune wolfen aurait dû s'enfuir à son tour, mais ne put s'empêcher de regarder d'un œil curieux la fiole des larmes d'Ylia ; il l'ouvrit et versa son contenu dans la mare.

Les eaux troubles s'éclaircissent immédiatement, et la vision commença.

Bysra vit d'abord son passé. Le désir d'enfanter de sa mère, sa rencontre avec Bleix, les épreuves, les exils... Ophyr, dans les marécages et sa jeunesse.

Puis, Bysra vit le présent : les pensées égoïstes d'Ophyr, son pouvoir naissant, mais aussi le danger...

Enfin, Bysra vit le futur : il vit une meute sauvage fondre sur lui, et surtout il vit Ophyr arracher lui-même la gorge de Solia, pour trouver sa place dans cette meute assassine. Il vit Bleix mourir avec Astyr dans la plaine la plus proche, et Ylia qui les abandonnait. La vision prit fin.

Ophyr allait trahir Solia pour retrouver son rang. Bleix allait attirer la fureur sur sa famille. Bysra devait agir, et vite !

Il sortit aussi vite de la forêt qu'il le put, pour retrouver sa sœur et la prévenir du danger. Mais il était déjà trop tard : la vision avait propulsé Bysra hors du temps, et la meute avait eu le temps de rejoindre Bleix, au moment où il croisait Astyr : tous deux gisaient dans la plaine aux herbes couchées, couverts de sang et entourés de cadavres d'autres wolfens. Bysra ne prit pas le temps de pleurer sa sœur et cet inconnu qui était pourtant son père. Il continua sa course, il devait empêcher Ophyr de trahir sa mère.

Il arriva à temps. Ophyr et Solia étaient encerclés par une dizaine de leurs frères, prêts à bondir. Bysra poussa un hurlement déchirant, laissant une seconde de distraction aux assaillants... Ophyr en profita alors pour faire trébucher Solia et, devant les yeux horrifiés de Bysra, parvint à s'enfuir dans la forêt. Les prédateurs se jetèrent alors sur l'infortunée Solitaire... Deux autres se lancèrent à la poursuite de Bysra. Ils n'avaient qu'une trentaine de mètres à faire, et pourtant Bysra sentit une éternité passer.

Il savait que quelque chose changeait lentement en lui. Son cœur arrêta de battre, et il sentit une puissance sans nom monter de ses entrailles. Tout devint rouge...

---

Lorsqu'il reprit conscience de ses actes, Bysra venait d'achever le dernier Prédateur. Couvert de sang, profondément blessé en plusieurs endroits, il s'écroula, épuisé, et ferma les yeux en jurant qu'il vengerait sa famille.

Ophyr fit alors réapparition. Il regarda longuement Bysra. Il savait. Il avait lui aussi entendu les hurlements qui annonçaient la chasse et s'était précipité pour retrouver Astyr et Bysra. Il avait trouvé dans la plaine des wolfens Astyr elle-même en train de se battre contre une horreur issue des pires cauchemars du pays d'Achéron. Une horreur comme celle qu'il avait lui-même combattue des années auparavant dans un marécage, pour retrouver un artefact...

Il vit Astyr et les guerriers succomber aux morsures de la bête, avant que celle-ci ne disparaisse.

De nouveaux hurlements se firent entendre là où il avait laissé Solia. Il commençait alors à comprendre. Il entama la course la plus folle de sa vie pour sauver sa compagne, quand il aperçut celle-ci encerclée par des Prédateurs, en compagnie de... lui-même !

La vérité lui sauta aux yeux : Bleix, le démon à qui il avait repris l'Astrolabe du Destin, était revenu se venger. Bleix, le démon métamorphe, l'illusionniste des âmes, le tentateur, s'était joué de lui pour lui prendre sa compagne, sa fille et son fils.

Alors qu'il allait lui sauter dessus dans la mêlée, il entendit le cri de Bysra, un hurlement impressionnant, qu'un wolfen ne saurait pousser. Les choses allèrent très vite : Bleix se faisant passer pour lui, échappa à ses poursuivants en laissant Solia mourir. Bysra devint alors comme fou furieux, et se fraya un passage de sang et de tripes au milieu des wolfens, avec une force démesurée et une rage démoniaque.

Puis le calme revint...

Ophyr avait compris. Bleix lui-même, toujours déguisé en shaman, fit à son tour son apparition, face au wolfen :

- Ophyr, quelle ironie, n'est-ce pas ? Solia voulait à tout prix que sa descendance fasse partie des plus puissants shamans. Aussi m'a-t-elle invoqué pour accomplir son vœu le plus cher, croyant que j'allais la laisser s'en tirer à si bon compte. Au moment où j'arrive enfin à la faire entrer sur mon territoire, avec son fils, toi et ta meute entrez dans mon domaine, détruisez mon armée et volez l'Astrolabe ! Tu ne t'es réellement jamais pardonné d'être le seul survivant de ta meute, n'est-ce pas ?

C'est pour ça que tu es devenu aventurier... Croiser alors une jeune shaman avec un enfant à l'extraordinaire potentiel magique, quelle aubaine ! Tu n'étais plus seul... Et, avec le temps, tes projets ont mûri... Et mon fils aussi.

Ophyr savait que Bleix avait raison. Il sentait que Bysra avait changé. Sa partie démoniaque s'était éveillée à la vue de la mort de sa mère, et son âme était à tout jamais souillée. Bleix reprit :

- Je sais à quoi tu penses. Tu ne pourras plus le sauver. Sache que de la meute qui était à ta poursuite, il ne reste qu'un survivant, et qu'il est en route avec des renforts : un shaman d'une autre tribu, un shaman de l'ouest nommé Ophyr, leur a déclaré la guerre. De même, tu ne pourras pas tuer Bysra, pas tant que je serai à ses côtés. Si tu le réveilles, et si de mon côté j'éveille à nouveau l'aspect le plus destructeur de la nature, il te tuera et tu le sais. Il te tuera, et tuera tout ce qui bouge à des lieux à la ronde.

Ophyr n'avait pour l'instant pas le choix. Contemplant une dernière fois le visage de Solia et celui de Bysra, il s'enfuit vers l'ouest empêcher une guerre fratricide.

---

Bysra se réveilla au cours de la nuit qui suivit. Devant lui, assis contre le tronc d'arbre, se tenait un humain de taille adulte, avec une barbe bien taillée et des habits sombres. Autour de lui, des cadavres...

L'humain se leva, et s'adressa à Bysra :

- Bonsoir, Bysra. J'ai assisté à la bataille de tout à l'heure. Tu ne me connais pas, mais moi je te connais bien. Il y a des choses que ta mère ne t'a jamais apprises... Je crois que tu es à présent capable de les entendre. Ne t'inquiètes pas, je vais t'aider à te venger de celui qui vous a trahis...

---

De nombreuses années ont passé. Ophyr est devenu un shaman respecté et a formé de nombreux élèves.

Bysra, de son côté, a sombré dans la folie et a exploré l'aspect le plus sombre de sa nature, devenant extrêmement puissant. Rien ne saurait l'arrêter dans l'accomplissement de sa vengeance.

Jamais Ophyr n'a recroisé le chemin de Bysra.

Jusqu'à ce que...

---

**BYSRA LE SHAMAN NOIR, WOLFEN NECROMANCIEN.**

**Mouvement :** 15

**Initiative :** 4

**Attaque/Dégâts :** 5/7

**Défense/Endurance :** 4/9

**Tir :** \*

**Peur :** 7

**Discipline :** 4

**Pouvoir :** 4

**Points d'armée :** 124

**Compétences :** Tueur né, Initié des Ténèbres, de l'Eau, Mercenaire, Nécromancien.

**Spécial :** Bysra ne peut s'allier qu'avec des peuples dont l'élément dominant est les Ténèbres (Achéron, Dirz, Akkyshans, et également les Drunes), et doit être en tous les cas le seul Personnage de votre armée.

**Objet magique :** Bleix la Lamproie, maître des illusions : 20 P.A.

Bleix est un démon métamorphe qui n'a jamais été lié ou renvoyé dans les Limbes par les forces de la Lumière. Adoptant la forme qu'il souhaite, il a lié une étrange relation avec Bysra, échangeant une partie de son pouvoir avec le sien, tout au long de leur collaboration. Bleix permet à Bysra de convertir deux points d'une caractéristique en un point d'une autre caractéristique de son choix, jusqu'à la fin de la partie (2.5 cm de mouvement comptent pour 1 point).

**Objet magique :** La marque de la Bête : 30 P.A.

La marque de la Bête est le symbole de la nature semi-démoniaque de Bysra.

Une fois partie, celle-ci peut s'éveiller, transformant le shaman noir en monstre sanguinaire et assoiffé de sang. Retirez deux gemmes de la réserve de Bysra à la fin de chaque tour où la marque de la Bête est active. Le pouvoir s'estompe lorsqu'il n'a plus de gemmes. Durant ce laps de temps, Bysra acquiert la compétence Furie Guerrière, gagne deux points en Peur et ne subit aucune pénalité de blessures, ignorant même la mort. En revanche, il ne peut plus lancer de sorts et ne peut récupérer de gemmes ; il doit charger et engager la figurine la plus proche, même si c'est une figurine alliée. Si, à la fin de l'envoûtement, Bysra est considéré comme Tué Net, retirez la figurine de la partie.

Sort : « Vae Victis »

2 Eau, difficulté : 8, portée : 25 cm, effet : une figurine ennemie, durée : spécial.

Ce sort utilise la haine des parias pour maudire l'infortunée victime. Lors du prochain jet de blessures infligé à la figurine ciblée, celle-ci en subit une deuxième, d'une Force minorée de deux points, mais toujours au moins égale à 0.

Ce sort ne peut affecter les Repentis et les Solitaires Wolfens.

Sort : « Mens Sana... »

2 Ténèbres, difficulté : 8, portée : 10 cm, effet : 1 figurine, durée : 1 tour.

Ce sort insuffle à l'esprit de la cible une rage surnaturelle qui la rend incontrôlable. Lors de la prochaine pioche, c'est le joueur qui aura tiré la carte désignant la figurine ciblée qui pourra la jouer... La figurine ciblée gagne un dé au corps à corps, mais doit mettre tous ses dés en attaque.

Ce sort n'affecte pas les Personnages et les Morts-Vivants.

Sort : « ... in Corporate Sano »

1 Eau, 1 Ténèbre, difficulté : 9, portée : 25 cm, effet : 1 figurine alliée, durée : 1 tour.

Ce sort augmente les facultés de récupération de la cible. Elle gagne l'Aptitude Régénération jusqu'à la fin du tour. Si elle la possède déjà, effectuez deux jets de régénération. Une figurine ne peut bénéficier de ce sort qu'une fois par partie.

Sort : « Supremum Vale »

3 Eau, difficulté : 10, portée : 10 cm, effet : 1 figurine ennemie, durée : permanent.

Ce sort brise les possessions matérielles chères à ceux qui les portent, les désagrégeant à tout jamais. Retirez une carte d'équipement de la figurine ciblée.

**Magnus Nico**

### **Acrobates royaux**

**12,5 / 3 / 3-2 / 5-2 / 2 / 5 / 3**

Compétence : Bravoure, Harcèlement.

Equipement : Dagues longues, Dague de lancer (FOR 1, Portées : 5-10-15).

Les Barde d'Alahan sont souvent accompagnés d'Acrobates lors de leur représentations, joignant ainsi le geste à la parole. Capable de marcher sur des œufs de pigeon ou de danser sur les mains, ils sont presque insaisissables et sûrement imprévisibles. Bien que leur habilité au lancer de dagues ne soit pas aussi fabuleuse que la légendaire précision des Bardes, les Acrobates royaux possèdent des dons certains étant capable d'en lancer par 3, successivement ou simultanément.

Spécial :

- Les Acrobates royaux peuvent lancer 3 dagues sur la même cible.
- Lorsqu'un Acrobate Royal désire se désengager, le malus est de 4 +1 par adversaire supplémentaire au lieu de 4 +2. Un Acrobate Royal pourra se désengager même s'il est engagé par le maximum d'adversaires (ici 4).
- De part leurs mouvements imprévisibles, les unités d'Acrobates royaux disposent de 3 cartes de référence. Le joueur d'Alahan n'est pas obligé de les activer lorsqu'une de celles ci est révélée, préférant attendre la prochaine ou se gardant l'utilisation d'une autre s'il en a une en sa main de réserve. Si aucune carte de référence n'est activée, les Acrobates royaux ne se déplaceront pas pendant la phase de Mouvement mais pourront le faire lors de la phase de Tir.
- L'armée d'Alahan doit contenir au moins un barde pour recruter des Acrobates royaux.

**Maître Inquisiteur Solkan**

## **Bourrinos le Fumant**

**7,5 / 2 / 4-10 / 4-7 / - / -5 / 7 / [2] // 85 PA**

Compétences : Dur à cuire, Initié de la Terre, Guerrier-mage, Rapidité, Charge bestiale.

Equipement : Marteau de Guerre, Armure de Plaques, Chaudière, Gantelet à vapeur (FOR), Masque à vapeur (PEUR), Exosquelette (INI\*).

Bourrinaus est parmi les plus kamikazes des thermo prêtres, ne craignant pas les expériences « non concluantes ». Sa persévérance (ou plutôt, son entêtement) face aux épreuves techniques lui a permis plusieurs avancés dans la Voie de la Vapeur : son exosquelette à pistons intégré dans son scaphandre en est la preuve (bien que pas encore parfait). Sa dernière lubie est le Pakkhàssoté, outils encore hautement « expérimental » dont le principe est de propulser les jets de vapeur dans un complexe de tubes à fin de pousser le porteur au delà du sol, l'atterrissage étant parfois des plus fracassants.

### Spécial :

- Toutes les règles des Thermo-prêtre s'applique à Bourrinaus.
- Grâce à la magie des pistons runiques de son exosquelette, Bourrinaus peut monter son Initiative. Lancer un D3 (non un D6) et ajoutez le résultat. Un 1 vous obligeant à tirer sur la table des incidents. Vous pouvez relancer les 3 mais même les 1 ultérieurs ne seront pas des échecs mais un jet d'incident devra quand même être effectué (exemple : un jet successif de 3, 3 et 1 n'est un échec mais entraîne un jet sur la table des incidents, l'INI augmente de +7 pour donner un total de 9).

### Pakhàssoté 15 PA

Grâce à une alliance de la Vapeur et de la Magie naine, Bourrinaus peut accroître son mouvement en affrontant l'une des pires craintes naines : quitter le sol pendant quelques instants...

Lors d'une phase de mouvement, vous pouvez décider d'utiliser le Pakkhàssoté, jetez 2D6, c'est le nombre de centimètres parcourus grâce au Pakkhàssoté.

En cas de double, un incident survient : jetez un dé sur le tableau des incidents des machines à vapeur. Dans les autres cas, c'est la distance qui **doit** être parcouru en ligne droite dans la direction de votre choix, le mouvement normal (7,5 cm) de Bourrinaus intervenant avant et/ou après le saut. Les obstacles d'une hauteur inférieure au bond ne gêne pas la progressions.

A l'atterrissage, faites un jet d'Initiative contre une difficulté de 5 (les pistons peuvent être utilisés normalement pour tenter de monter l'Ini). Si le test est réussi, tout va bien. S'il est raté, c'est la mauvaise chute, Bourrinaus subit immédiatement une touche égale à la valeur du bond mais reste libre de ses actions (s'il survit).

Une charge réussie avec le Pakkhàssoté (pas de double et le test d'Initiative réussi) inflige un malus additionnel de -1 en Ini, Att et Def.

Inutile de préciser que le Pakkhàssoté ne peut être utilisé en intérieur...

*Bourrinaus uniquement.*

Figurine conseillée : Comme pour tous les champions mineurs (et autres personnages) issu des Guerrier-mages, il est conseillé de choisir l'un des deux modèles pour endosser le rôle et que le second reste le modèle de base. Par exemple, j'ai choisi le Thermo-prêtre avec Marteau comme personnage (donc, unique) et l'autre peut être pris en plusieurs exemplaires. Un Jump Pack de Space Marine (Warhammer 40k de GW) peut être ajouté en étant modifié et agrémenté à la sauce naine.

## **Maître Inquisiteur Solkan**

### **Chiens de guerre**

Depuis que l'Homme a accédé à la civilisation, il a toujours tenté de dresser la Nature et ses représentant, cultivant, élevant et... dressant. Les Chiens de combats font parti de cette évolution comme les chevaux, aidant leurs maîtres de par leur férocité, leur flair et leur loyauté absolu.

**15 / 3 / 4-4 / 0-4 / - / X / X // 17 PA**

Compétences : Charge bestiale, Course.

Equipement : Collier, Harnais.

Spécial : Les Chiens de guerre doivent être liés à une carte de référence (leurs maîtres). Les Chiens de guerres se déplacent

en même temps que les figurines qui y sont rattachées sans jamais s'éloigner au delà du mouvement de leurs maîtres\*. Les Chiens de guerre sont dressés par leurs maîtres et bénéficient de leur score de courage ainsi que de leur score de discipline divisé par 2 (arrondi au supérieur).

\* : Des chiens de guerres affectés par la Peur n'iront pas au delà du rayon de commandement de leurs maîtres. Si leurs maîtres tournent les talons, jetez 1D6 par chien : le chien quitte le terrain sur un 6 et sa figurine est retiré comme perte, sur tout autre résultat, le chien fuit (avec les effets de la Peur) mais se met en travers de ses maîtres et de leurs ennemis.

Griffons, Lions et Barbares uniquement.

Figurines conseillées: Chiens de guerre de Mordheim (Games Workshop).

### Maître Inquisiteur Solkan

#### Tégoneg, Guerrier Crâne zombie

Certains, parmi les guerriers crânes, ont mieux vécu le pacte qui les a lié à la Baronnie d'Acheron et en ont tiré le meilleur parti. C'est le cas de Tégoneg, l'un des quelques derniers zombies de son peuple aujourd'hui disparu. Le lien qui l'unit à la Mort est plus puissant, plus étroit...

**15 / 3 / 6-9 / 4-9 / - / 7 / - // 87 PA**

Compétences : Mort-vivant, Régénération (4+), Commandement.

Equipement : Lame de carnage, Armure lourde.

Figurine : Melmoth sur socle de créature.

### Maître Inquisiteur Solkan

## Petites Annonces

Achetez la figurine en série limitée jeune nain sur razorback n°1 (même en version italienne) ou échangez celle-ci contre un exemplaire n°3 ou N°4.

Vous pouvez me faire une proposition en m'écrivant à **NRNEFELI@aol.com**

Si vous souhaitez que les Chroniques d'Aarklash diffusent votre PA, écrivez nous à l'adresse postale de la rédaction (voir sous l'édition) ou par E mail à :

redaction\_caveau@egroups.com

De même, n'hésitez pas à nous faire part des diverses manifestations ou tournois dans votre région, nous serons ravi d'en parler.

Le mot de la fin... c'est pour moi

Voilà, vous êtes arrivé à l'avant dernière page de ce numéro de septembre. Vous avez dû remarquer deux choses, tout d'abord le bon côté, beaucoup plus d'illustrations, mais hélas aussi une sérieuse augmentation de la taille du fichier. Nous espérons que ce numéro vous a plu et que vous lirez le prochain, mi octobre normalement.

Nous vous donnons rendez vous les 20, 21 et 22 octobre. Pour plus de renseignements n'hésitez pas à nous contacter ou à aller faire un tour sur : <http://www.mondexpo.com/mondedujeu/>

Bon nombre des rédacteurs du caveaux seront présent, dont le Maître Inquisiteur Solkan et moi même, le samedi après midi. Nous vous donnons donc rendez vous ce jour là.

En attendant jouez bien.

**Skal**

# Sondage

(Promis ça ira vite et ça rapporte... que dalle ^\_^, désolé)

Afin de mieux servir Confrontation et afin de mieux VOUS servir, les Chroniques d'Aarklash vous consultent.  
Toute l'équipe des Chroniques s'est en effet mobilisée pour améliorer encore la qualité de votre fanzine mais nos efforts sont vains si nous ne savons pas ce que vous voulez.  
Nous vous demandons donc de sacrifier quelques minutes de votre temps afin de remplir ce modeste questionnaire.

Vous pouvez renvoyer ce questionnaire sous forme papier à :

Pascal Petit  
5 avenue des Cosmonautes  
45 400 Fleury Les Aubrais  
France

ou sous forme électronique à :

redaction\_caveau@egroups.com

## Vous et Confrontation

Quel âge avez-vous ?

Depuis quand jouez-vous à Confrontation ?

A quel rythme jouez-vous à Confrontation ?

- Au moins une fois par semaine
- Au moins une fois par mois
- Moins régulièrement

Quelle(s) armée(s) jouez-vous ? (plusieurs réponses possibles)

- |          |                      |
|----------|----------------------|
| Nains    | Alchimistes de Dirtz |
| Griffons | Lions                |
| Gobelins | Barbares             |
| Wolfens  | Morts-Vivants        |

Quelle est la taille moyenne de vos Confrontations ? (plusieurs réponses possibles)

- |                     |                     |
|---------------------|---------------------|
| 200 points ou moins | De 200 à 300 points |
| De 300 à 400 points | Plus de 400 points  |

Pour vous, quelle est la taille idéale (en Points d'Armée) d'une Confrontation ?

De combien de joueurs votre groupe de jeu/club est-il composé ?

Avez-vous l'habitude d'utiliser des scénarii lors de vos Confrontations

- Oui Non

Si oui, essayez-vous les scénarii proposés dans les Cd'A ?

- Oui Non

Utilisez-vous des règles dites "maison" lors de vos Confrontations ?

- Oui Non

Utilisez-vous d'autres figurines que les figurines Rackham lors de vos Confrontations ?

- Oui Non

- \* -

Allez-vous jouer à Rag'narok ?

## Vous et les jeux de figurines

A quels autres jeux que Confrontation jouez-vous ? (plusieurs réponses possibles)

- Warhammer 40k
- Warhammer Fantasy Battle
- Warmaster
- Necromunda
- Gorkamorka

Mordheim  
Battle Fleet Gothic  
Epic (Epic 40k, SM/TL, NetEpic)  
Daemonworld  
Chronopia  
Warzone  
Leviathan  
Dark Heaven Apocalypse

Vous et les Cd'A

Depuis quand lisez-vous les Cd'A ?

Depuis le début  
Je viens de découvrir  
Autre

Comment avez-vous découvert les Cd'A ?

Par la Liste de diffusion Confrontation  
Par des amis  
Par mon magasin de figurines habituel

Quelles sont vos rubriques préférées? (plusieurs réponses possibles)

Critiques News  
Scenarii  
Bidouilles  
Persos maison  
Petites annonces  
Previews

Quelles sont les rubriques que vous n'aimez pas ? (plusieurs réponses possibles)

Critiques News  
Scenarii  
Bidouilles  
Persos maison  
Petites annonces  
Previews

Quelles sont les rubriques qui manquent ?

Notez la présentation des Cd'A (1 à 10)

Que pensez-vous des illustrations des Cd'A ?

Il n'y en a pas assez  
Il y a juste ce qu'il faut  
Il y en a trop

Vos commentaires sur la présentation des Cd'A

Seriez-vous prêt à payer pour vous procurer les Cd'A en échange d'une amélioration de leur qualité et de leurs services (organisation de concours ou de tournois par exemple) ?

Oui Non

Dans quel(s) format(s) devraient être distribuées les Cd'A? (plusieurs réponses possibles)

Disquette envoyée par la Poste  
CD-ROM envoyé par la Poste  
Papier envoyé par la Poste et disponible dans les magasins spécialisés  
Fichier zip envoyé par e-mails