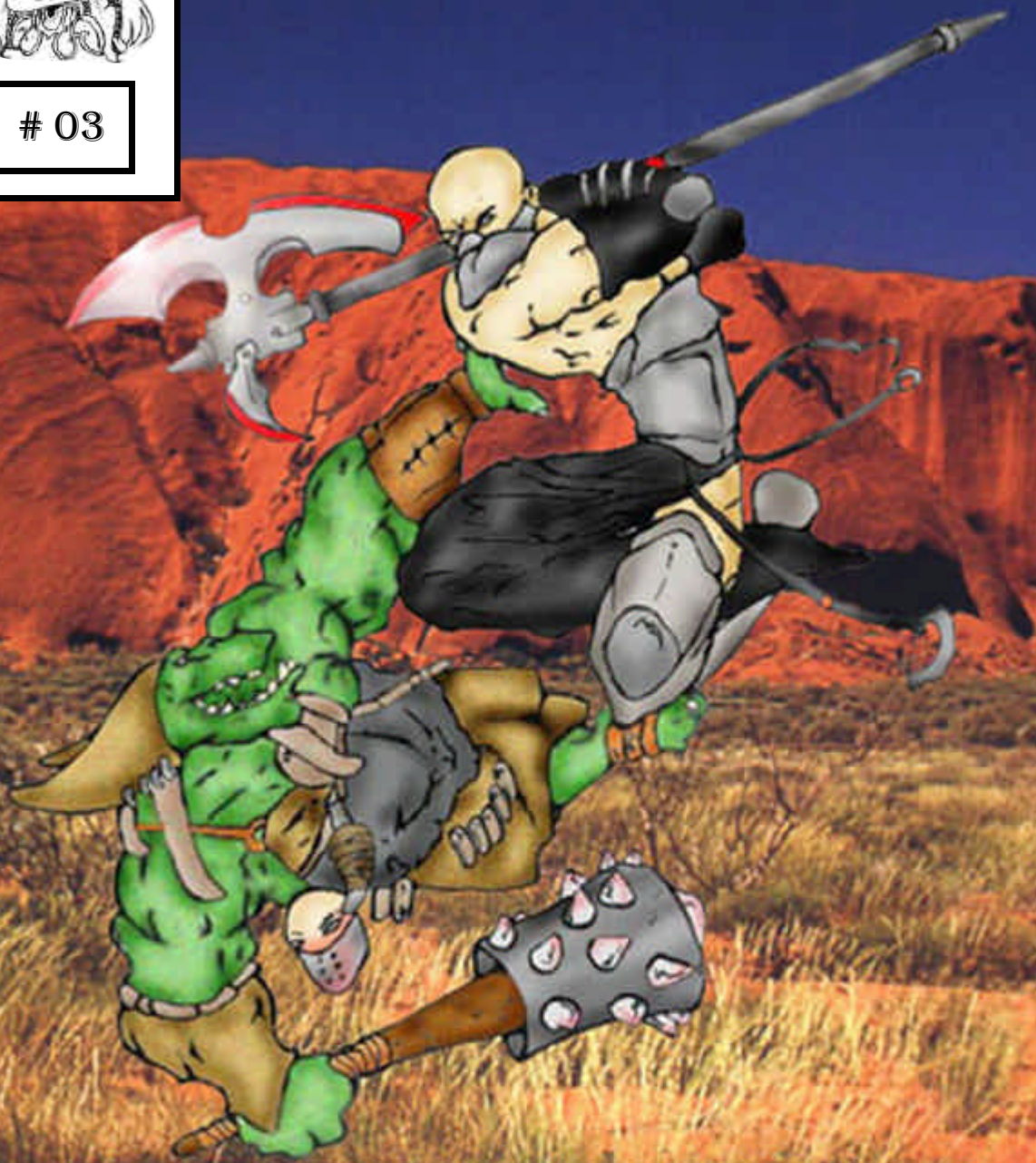




# 03



# Les Chroniques d'Aarklash

# Édito

Salutations. Voilà le n°03 des Cd'A, nous ne sommes pas morts même si nous avons manqué la sortie d'Octobre (par manque de temps). Pour réparer le préjudice, vous retrouverez les news d'Octobre accompagnant celles de Novembre. Les Cd'A s'étoffe petit à petit, suivant son petit bonhomme de chemin, un nouvel illustrateur nous rejoint, une campagne s'entame, des photos fleurissent de ci, de là, malgré la saison...

N'oubliez pas de nous écrire par e-mail ou par courrier pour commenter ce numéro à fin que le prochain soit encore meilleur. Toute participation est la bienvenue, n'hésitez pas à proposer vos idées... De même, si vous avez un club ou un lieu où vous vous réunissez régulièrement, signalez le nous, nous l'inscriront dans le prochain numéro dans la rubrique contact, idem si vous cherchez des partenaires de jeu.

Un p'tit dernier mot pour les Robinson Crusoe qui ne seraient toujours pas au courant : Saluons l'arrivé de la revue Ravage qui, même si elle ne parle pas exclusivement de Confrontation, nous informe enfin des réalités et nouvelles du monde figurinistique. Le n°02 est chez votre dealer de plomb...

Allez, bonne lecture, et au n°04 !!!



## Maître Inquisiteur Solkan

"Par le Feu et l'épée, seule la Vérité Unique sera !"

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

### Scribes

Maître Inquisiteur Solkan

Skal

Magnus Nico

François Bruntz

Phoenix

Alain Schmitt

Knédryr

Papoux, solitaire Wolfen

### Grapheux

Cover : Shingen

Intérieur :

Chrono Mav

Myriam Benabdallah

Frédéric Charve

Shingen

Orakin

Piloo (photographie)

# Sommaire

- 2     Edito, par le Maître Inquisiteur Solkan
- 4     Montenard, par François Bruntz
- 6     Critiques News, par le Maître Inquisiteur Solkan, Knédryr et Skal
- 17    Samedi soir sur Aarklash, par Magnus Nico
- 20    Sésé la sanguinaire, interview de Sésé la sanguinaire par Magnus Nico
- 21    Bidouilles, par le Maître Inquisiteur Solkan
- 25    Scénario Griffon contre Acheron, par Papoux, solitaire Wolfen
- 26    La balade de la Lionne, par Alain Schmitt et Skal
- 31    Comment ça marche, par le Maître Inquisiteur Solkan
- 31    Petites Annonces
- 32    What's next, par Phoenix

# Abonnements

Pour vous inscrire à la liste de diffusion des Chroniques "Bastaille" qui vous permettra de recevoir les prochains numéros des Chroniques d'Aarklash dans votre bal, envoyez un e-mail vide à [Bastailles-subscribe@egroups.fr](mailto:Bastailles-subscribe@egroups.fr) ou consultez l'URL suivant : <http://www.egroups.fr/group/Bastailles> .

## 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**.

# Montenard

Les hautes tours de Montenard se dressaient toujours fièrement vers le ciel comme si de rien n'était. Mais n'importe quel observateur attentif aurait reconnu un changement subtil d'atmosphère autour de la forteresse : les fières bannières de l'Empire Akkylianien ne flottaient plus au vent, aucun guerrier en armure ne patrouillait sur les remparts et une aura de mort planait dans la région.

Et ce n'était pas n'importe quel observateur qui contemplait les murailles de Montenard. A l'orée d'un bois situé à plusieurs centaines de mètres de la place-forte, le Grand Inquisiteur Ilbion tentait vainement de dominer sa fureur. Par tous les Saints de l'Empire, comment Montenard pouvait-il être rempli des ennemis de la vraie foi? Ilbion connaissait bien le Prédicateur Alstern et l'Inquisiteur Madrel qui avaient été chargés de la défense de la forteresse. Les deux hommes avaient la confiance de la sainte inquisition et de l'Empereur lui-même, ils auraient détruit Montenard plutôt que de le livrer aux non vivants.

Un templier de l'inquisition s'approcha du Grand Inquisiteur.

- Seigneur, nous devrions rejoindre le reste de l'armée, nous ne savons pas quelle monstruosité rode aux alentours.

Ilbion hocha la tête, il était plus que temps de mettre fin à l'invasion des morts-vivants. Pendant plusieurs journées l'armée avait traversé des régions abandonnées de toute vie, des villages et des cités vidés de leurs habitants, des forêts hantées par des créatures malveillantes. Et le plus inquiétant était que rien ne s'était opposé à l'avancée des forces de l'Empire.

Le Grand Inquisiteur fit un signe de la main à son escorte qui prit immédiatement position autour de lui, il était temps de rejoindre l'armée et de lancer l'assaut contre la place-forte...

...

- En avant!!!!!!!

Ilbion avait hurlé l'ordre pour couvrir le grondement des pièces d'artillerie qui pilonnaient Montenard. L'un de ses assistants s'empara aussitôt d'un étendard et le leva vers le ciel. A quelques centaines de mètres plus loin, d'énormes tours de siège s'ébranlèrent, tirées par des dizaines de chevaux. Ces impressionnants engins surplombaient le champ de bataille de plus de douze mètres. Tout autour, des lanciers et des fusiliers s'assuraient qu'aucun mort-vivant ne tentait d'entraver la bonne marche des opérations.

Ilbion observait avec inquiétude la manœuvre. Le Grand Inquisiteur était encadré par une véritable muraille d'épées et de boucliers depuis le début de l'assaut. L'armée s'était déployée sans problème, encerclant la forteresse, mais dès que les assiégeants avaient débuté la construction des engins de siège les non-morts avaient lancé des attaques suicides contre leurs ennemis. Surgissant de nul part d'innombrables pantins morbides avaient pris de surprise les Akkylianiens. Une tour presque achevée avait été incendiée et de nombreux lanciers furent massacrés avant que les morts-vivants ne soient repoussés. Depuis lors, chaque pièce d'artillerie et chaque engin de siège était escorté par une garde supplémentaire chargée d'assurer ses arrières, Ilbion lui-même était étroitement protégé contre toute menace éventuelle.

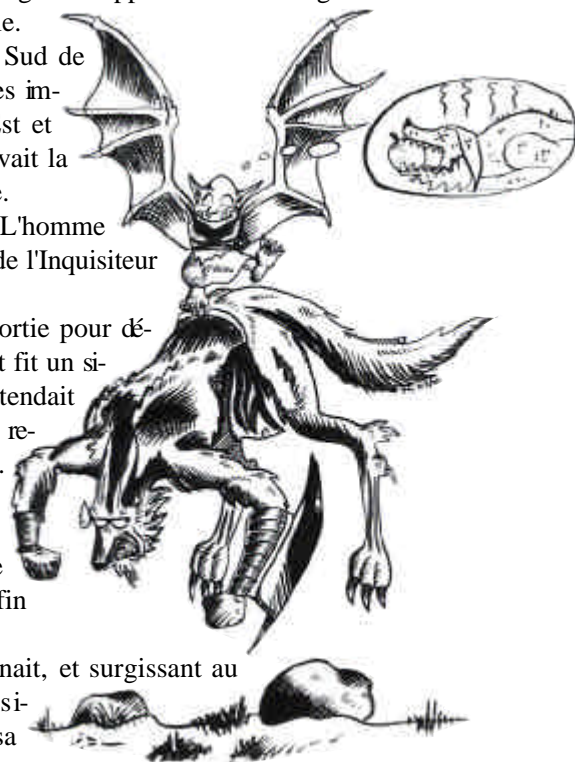
Lentement mais sûrement les tours de siège s'approchaient des murailles Sud de Montenard, le seul point faible de la forteresse. Car les architectes militaires impériaux avaient fait du bon travail en érigeant la place-forte : les murs Est et Nord surplombaient une immense faille tandis que le mur Ouest où se trouvait la porte principale était trop bien protégé pour faire l'objet d'un assaut en règle.

Soudain Baptos, l'assistant principal du Grand Inquisiteur, poussa un cri. L'homme montrait du doigt un long panache de fumée qui montait au ciel, un signal de l'Inquisiteur Monthès chargé de mener les forces impériales devant la muraille Ouest.

Ilbion réprima un sourire, comme prévu les morts-vivants tentaient une sortie pour détruire les tours de siège Akkylianiennes. Le Grand Inquisiteur leva le bras et fit un signe de la tête à Baptos qui s'empara d'un étendard pourpre, l'homme n'attendait qu'un signal pour le lever au ciel. Mais Ilbion ne baissa pas son bras, son regard s'était porté vers les engins de siège dont la progression s'était arrêtée.

Au pied de chaque tour les lanciers se regroupaient pour faire face à la menace encore invisible des morts-vivants. Chaque homme avait abandonné son bouclier pour s'agenouiller et caler sa lance afin de recevoir la charge ennemie. Les fusiliers avaient pris position derrière ce mur de lances afin d'ouvrir le feu sur les non-morts dès que possible.

Quelques minutes s'écoulèrent, une éternité pour Ilbion que la scène fascinait, et surgissant au grand galop des dizaines de centaures d'Achéron se lancèrent vers les positions défendues par les guerriers Akkylianiens. Le Grand Inquisiteur baissa alors son bras et Baptos éleva l'étendard au-dessus de sa tête. La fière bannière impériale claquait



JE PREFERE LES REPENTIS = PAS BESOIN DE LES PLUNDER !!!

au vent lorsque le grondement de la charge des centaures fut étouffé par une grande clameur.

C'était un chant à la gloire de Merin. Et cet hymne dédié à la vraie Foi était hurlé par la cavalerie Akkylanienne, des dizaines de lanciers chevauchant de splendides destriers étaient apparus à la lisière de la forêt toute proche et s'étaient élancés contre le flanc des morts-vivants. Les centaures, inconscients du danger et certainement insensibles à la peur, continuèrent cependant leur charge en direction des tours de siège.

Le Grand Inquisiteur Ibion vit la cavalerie d'Achéron atteindre les lignes de défense mises en place par les lanciers impériaux. Le choc fut brutal, les premiers centaures s'empalèrent sur les lances Akkylaniennes tandis que les fusiliers ouvraient le feu et faisaient mordre la poussière à des dizaines de morts-vivants. C'est alors que les cavaliers impériaux fondirent sur les arrières de leurs ennemis et leur chant devint un terrible cri de guerre.

Guidés par un esprit cruel, les centaures se battirent jusqu'au dernier, infligeant de nombreuses pertes aux Griffons mais une dizaine de minutes après le choc, les lourdes tours de siège impériales s'ébranlaient à nouveau en direction de la forteresse...

- Seigneur!

Baptos indiquait les murailles de Montenard au Grand Inquisiteur : des silhouettes étaient maintenant visibles et s'activaient derrière les parapets. Soudain une bannière fut hissée à l'une des tours, elle était en lambeaux et souillée de sang : c'était là l'étendard de la maison de l'Inquisiteur Madrel.

Un murmure de consternation s'éleva alors des troupes Akkylaniennes car elles discernaient maintenant les visages des défenseurs de Montenard, c'étaient les cadavres animés de leurs anciens frères de bataille : lanciers à l'armure éventrée, templiers aux boucliers ébréchés ou fusiliers au regard vide. Et à la tête de cette garnison morte-vivante se dressait l'ancien inquisiteur Madrel...

A la vue des morts-vivants, Ibion fit un signe à ses assistants pour qu'on lui amène sa monture. Autour de lui sa garde du corps se préparait à monter à l'assaut de la forteresse impie. Un grave affront avait été fait au Saint Empire, une hérésie qui ne serait lavée que dans le sang!

Le Grand Inquisiteur Ibion s'élança vers les tours de siège, et tandis qu'il galopait vers la forteresse, un cri de rage s'éleva des rangs impériaux et comme un seul homme les guerriers du Griffon se lancèrent à l'assaut.

...

L'obscurité était tombé sur le champ de bataille depuis quelques heures. Ibion repoussa son assistant qui nettoyait la plaie de son front et se leva pour contempler Montenard. Montenard l'impie qui résistait encore et toujours aux assauts de l'armée impériale.

Les combats avaient fait rage toute la journée. Les troupes Akkylaniennes avaient combattu la rage au coeur mais les morts-vivants avaient bénéficié de leur position stratégique et de leur avantage car les hommes hésitaient parfois à frapper en reconnaissant un ancien ami ou un parent.

Ibion serra les poings en voyant les ombres immobiles des défenseurs morts-vivants de la forteresse. Soudain il se tourna vers Baptos :

- *Qu'on fasse venir Caïrn l'Apôtre! Il y a forcément un nécromancien pour tirer les ficelles dans l'ombre, je veux sa mort!*

**François Bruntz**

« Si si, je t'assure, un poisson comme ça !!! »



# Critiques News

Pour ce numéro, ce sont les news d'Octobre et de Novembre qui sont traitées, disséquées, épinglées, etc...

## Guerriers de l'Aube

Mvt	10	Tir	-	Citation : « Je serai ton ultime crainte. »
Ini	3	Cour	3	Équipement : Epée-Hache (un résultat de blessure critique devient un Tué net), Robe d'acier
Att	3/7	Disc	4	Compétences : Mutagène.
def	3/7	Pou	-	PA : 27

**Précision importante ! :** les blessures critiques valables pour les Epées-Haches sont celles indiquées sur le tableau après localisation et calcul de la somme de la force et des 2D6 auquel l'on soustrait l'endurance (et un éventuel Dur à cuir). En aucun cas le critique double 5 ou le cumul de blessure!!! Exemple : une victime en Blessure grave qui subit une Blessure légère ou une Blessure grave par une Epée-Hache passe en Blessure Critique, mais cela n'est pas "muté" en Tué net.

**Knédryr :** après les Epées Sacrées, voici une nouvelle version d'armes aux propriétés intéressantes. Le pouvoir des Epées-Haches combiné à la Force de 7 des Guerriers de l'Aube vous garantit d'éliminer à coup sûr tout adversaire d'une résistance inférieure ou égale à 3 sur une blessure au tronc et ceux d'une résistance inférieure ou égale à 10 sur une blessure à la tête. Seuls les durs à cuire échappent à la règle. De quoi faire un bon nettoyage chez les Bogs, euh les Gobs...

Leur profil est équilibré et efficace, toutefois pour un coût presque similaire, je leur préfère les Paladins d'Alahan qui, il est vrai, ne bénéficie pas de la compétence mutagène. Je trouve que les Guerriers de l'Aube sont bien loin de valoir leurs cousins les Templiers du Griffon, qui restent à mon sens une des valeurs les plus sûres de toutes les troupes d'élite d'Aarklash.

## Arkeon Sanath

Mvt	10	Tir	-	Citation : « Je mène les nuées alchimistes... »
Ini	5	Cour	7	Équipement : Epée-Hache (un résultat de blessure critique devient un Tué net), Robe d'obsidienne
Att	6/7	Disc	7	Compétences : Mutagène, Brute épaisse.
def	6/8	Pou	-	PA : 92

## Carte Explicative

Arkéon est un pur produit de technologie génétique des Syhars. Il allie les techniques de combat ancestrales des Griffons avec les bio-modifications impies des Technomanciens. C'est le chef de la troisième nuée des Guerriers de l'aube, responsable de la destruction de Kylaë, le comptoir marchand griffon.. Sa renommée ne cesse de grandir et même les mentats de Dirz prononcent son nom avec respect...Un respect teinté inquiétude.

Les drogues dont le sang d'Arkéon est surchargé lui donne des capacités hors du commun. Lorsqu'il fait appel au compétences de modification intrinsèques à sa race, il entre dans une frénésie de combat qui ne s'assouvit que dans le sang.. Lorsque Arkéon fait appel à sa capacité de mutagène, il entre en frénésie et peut faire un nombre de mouvement de poursuite illimité dans ce tour de combat.. Lorsqu'il est en frénésie, il ne peut mettre aucun dé en défense..

**Solkar :** User de Mutagène sur Arkeon peut se révéler dangereux car sa frénésie est déclenchée automatiquement et pourrait provoquer... sa perte. Dans le cas où Arkeon serait submergé par la masse ou confronté à un adversaire de taille, il ne pourra compter que sur ses capacités propres, sans Mutagène, car sa frénésie lui interdisait de placer des dés en défense, cela ressemblerait à un suicide... à moins de remporter l'Initiative et de terrasser la partie adverse sans réplique (les précieux points de Mutagène étant pressentis alors pour être dépensé en Ini et Att). Bien qu'Arkeon n'ait pas de compétences additionnelles comme la plus part des héros et que sa capacité soit à double tranchant (j'insiste), il demeure une très bonne pièce... à manier avec d'extrêmes précautions. Dernier conseil: ne tentez l'utilisation de sa Frénésie que lorsque vous avez gagné le jet de Discipline, dans le cas contraire, le bénéfice de ses mouvements de poursuite illimités pourrait vous passez sous le nez si l'adversaire les choisit judicieusement. L'attaque de 6 piquée au mutagène et boosté à la brute épaisse nous prouve qu'Arkéon a suivi une formation de docteur en boucherie charcuterie.

**Knédryr :** voici un personnage aux allures de Héros qui va faire parler de lui. Attention toutefois à l'utilisation de sa compétence Mutagène qui le rend à la fois surpuissant et très vulnérable. Lors de l'utilisation de cette compétence, Arkeon rentre en frénésie et ne peut alors placer aucun dé en Défense. Soyez sûr de remporter l'Initiative pour balayer vos ennemis, sans quoi vous risquez d'être une cible facile.

L'utilisation de sa faculté à avoir un mouvement de poursuite illimité demandera à ce que vous aillez également remporté le test de Discipline, sans quoi un adversaire astucieux pourrait vous bloquer toute possibilité de vous joindre à de nouveaux combats.

## Chasseurs Keltois

Mvt	10	Tir	2	Citation : « Tu ne peux te cacher de moi... » « Vous êtes toujours mes proies »
Ini	4	Cour	5	Équipement : Grande massue, Armure de cuir, Javelots (FOR 4, portées: 10-20-30).
Att	4/8	Disc	3	Compétences : Furie guerrière, Eclaireur, Clan des Sessairs
def	3/5	Pou	-	PA : 37

Dans les landes d'Avagddu, les prédateurs naturels sont extrêmement dangereux. Quelques tigres à dents de sabre peuvent décimer un petit clan si ses membres ne sont pas assez vigilants. Ceux qui protègent les keltois contre de telles manaces et d'autres prédateurs plus "humanoïdes" sont appelés les chasseurs. Ils forment une caste à part, portant leurs propres vêtements confectionnés à partir des peaux de leurs proies. Ils fabriquent également leurs armes avec ce que la nature veut bien leur donner.

Les chasseurs sont de terribles combattant, maniant leurs armes avec une dextérité que même les autres keltois leur envient. Mais ce qui les rend redoutable est leur aptitude à pouvoir se servir des armes de tir et de corps à corps en même temps...

Un chasseur peut effectuer un tir lorsqu'il charge et que sa charge est réussie. Ce tir est effectué avec les javelots qu'il porte. Pour déterminer la difficulté du tir, on ne mesure pas la distance, mais le chasseur prend comme difficulté la caractéristique de défense de sa victime. Si le tir est réussi, faites un jet de blessure normal. Si le chasseur parvient à éliminer sa cible ainsi, il "arrive" jusqu'à destination et peut continuer sa charge s'il n'a pas épuisé son mouvement de charge.

**Solkán :** Les chasseurs sont aux keltois ce que la garde royale est à Alahan: une élite parmi les élites. Leur capacité à lancer un javelot sur une figurine qu'il charge leur donne un grand avantage: en la blessant, il accroissent leurs chances de remporter l'Initiative (l'adversaire ayant plus de risque de rater), que leurs attaques ne soient pas parées ou qu'ils n'aient pas à craindre les attaques tournées contre eux. Ajouté à cela éclaireur, la fine Furie guerrière et des stats "convenables", vous obtenez de très bon "nettoyeurs", même s'ils n'ont pas la compétence Assassin. Néanmoins, ils demeurent assez fragiles (End : 5), ne les exposez pas aux tirs ennemis. Bien utilisés, ils pourront mettre la pression sur l'adversaire en les prenant sur le flanc. Ne cherchez pas à charger à tout prix, car parfois, une menace libre est plus contraignante qu'une possible menace engagée (et donc, occupée). Utilisés habilement, l'épine dans le pied de l'adversaire sera aussi grosse que leurs massues...

**Knédryr :** Une unité très intéressante, rapide et mobile (INI de 4 et éclaireur). Leurs javelots permettront de harceler les ennemis proches. Leur faculté de pouvoir les tirer lors d'une charge réussie permettra d'entamer leurs cibles sans tenir compte de leur niveau de défense et ainsi de pouvoir faire la différence face à les adversaires à priori plus fort qu'eux. Evitez ce genre d'opération face aux boîtes de conserve comme les templiers du Griffons, les Gardes Royaux, les Guerriers Khors et les Minautores.

Les Chasseurs Keltois constituent avec les Centaures la force de tir des Barbares d'Avagddu. Points communs : ces unités de tir reviennent cher (respectivement 37 et 44 P.A.), tir peu loin (10-20 et 30 cm pour les deux), mais disposent de facultés très intéressantes (éclaireur et tir des javelots après une charge pour les Chasseurs, très grande mobilité et initiative pour les Centaures). Ces unités de tir sont moins conventionnelles que celles des autres armées, plus coûteuses mais bien plus polyvalentes.

## Enoch, l'Élémentaliste

Mvt	10	Tir	-	Équipement : Lance sacrificielle. Peaux de cuir. Masques rituels
Ini	6	Cour	7	Compétences : Clan des Sessairs. Adeptes des 4 éléments. Furie guerrière. Brute épaisse.
Att	4/5	Disc	8	PA : 94
def	3/7	Pou	6	

**Skal :** là vous avez un perso qui va faire très mal. Avec ses 6 en Pouvoir il a un choix énorme sortilège. Associé à cela des bonnes caractéristiques, avec son init de 6, furie guerrière et brute épaisse et vous avez un très bon shaman.

**Knédryr :** Comme d'habitude, voici un Keltois polyvalent. Adeptes des 4 éléments, il ne s'en laissera pas compter au corps à corps. Ses compétences et son initiative parlent d'elles même... Sa véritable puissance réside dans la combinaison de son pouvoir et de son initiative. Il se situe entre la Babayagob (juste un peu moins rapide) et Méliador (juste un peu moins de Pouvoir).



## **Sang Froid** 3 EAU

Difficulté : Résistance de la cible.  
Aire d'effet : une figurine ennemie.  
Portée : 25 cm.  
Durée : Spécial.  
Pouvoir requis : -  
Coût : 11 PA.

Enoch connaît quelques techniques oubliées, qu'il a découvertes en étudiant l'histoire de sa tribu, l'une des plus anciennes de la nation sessaire. Les masques rituels qu'il porte sont le témoignage de cette connaissance. Grâce à leurs pouvoirs combinés, et à ceux de sa Magie, Arkeon peut influencer directement sur les organes vitaux de ses adversaires, notamment leur sang, qu'il parvient à faire geler lentement. Si le Shaman parvient à incanter le sort avec succès, jetez un D6. Si vous obtenez un 6, la cible passe en "Blessure légère". Au tour suivant, rejetez un dé au début de la phase de Mouvement. Si vous obtenez à nouveau un 6, la Blessure s'aggrave d'un cran... et ainsi de suite jusqu'à la mort de l'infortuné. Si, au cours d'un de ces jets, vous obtenez un 1, le sort s'arrête (mais les éventuelles blessures restent).

Spécial : ce sort est réservé à Arkeon.

**Skal** : un sort marrant, qui continue à agir après le lancement, sans avoir besoin de dépenser de gemmes pour le maintenir. Bon l'effet n'est pas assuré, mais quand on est joueur cela peut se révéler amusant.

**Knédryr** : Sang Froid est un sort original à lancer en début de partie. Son effet récurrent et hasardeux laissera planer pour vous un certain espoir et la crainte d'une mauvaise surprise pour votre adversaire tout au long de la partie. La difficulté demandée pour réussir l'invocation vous permettra même de cibler un personnage ennemi et il semble de rien n'empêche Enoch de cibler plusieurs fois la même victime à des tours de jeu différent, augmentant ainsi ses chances d'obtenir un résultat probant.

A noter que ce sort n'est pas réservé à Arkeon, mais bel et bien à Enoch. Vous aurez évidemment corrigé par vous même...

## **Feu dévorant** (1 Feu)

Difficulté : 9.  
Aire d'effet : Spécial.  
Portée : 30 cm.  
Durée : instantané.  
Pouvoir requis : 6  
Coût : 17 PA

Les Shamans keltois sont très proches des créatures issues des domaines élémentaires qu'il maîtrisent. Ainsi, ils savent reproduire les effets de quelques attaques élémentaires qu'utilisent les créatures invoquées du même nom. Le Feu dévorant est le nom que donnent les Shamans à leur version de l'Éruption flamboyante. Ce sort leur permet de créer autant de jets de flammes qu'il y a de combattant, ami ou ennemi, à 10 cm deux. Pour qu'il les touche, le Shaman doit réussir un tir, en portée moyenne, en considérant qu'il à 0 dans cette caractéristique. S'il parvient à toucher une cible, cette dernière subit une blessure de Force 6.

Spécial : le Feu dévorant ne peut être libéré qu'une fois par tour de jeu, par un Shaman keltois.

**Skal** : Le sort de défense parfait, ou pratiquement. Vu son coût (1 feu), vous pouvez augmenter vos chances de le lancer en investissant plus de gemmes que nécessaire. A utiliser par exemple au début d'un combat, lorsque Enoch est encerclé, avant de faire les corps à corps.

**Knédryr** : Ce sort aurait pu se révéler intéressant pour Enoch, surtout avec un coût de 1 et une difficulté de 9, car les chances de réussite de l'incantation sont fortes et les dommages sérieux en cas d'impact. Le problème sera pour Enoch de concrétiser les effets escomptés : réussir un tir à portée moyenne avec une compétence égale à 0 équivaut à sortir un 6 sur un seul lancé. Les chances de réussites sont maigres et l'effet à double tranchant : le sort est à effet de zone et ciblera amis comme ennemis. Le meilleur moyen de ne pas toucher ses propres troupes est de ne pas les positionner à portée, ce qui suppose qu'Enoch soit isolé du reste de l'armée... un peu suicidaire pour un personnage de sa valeur en P.A., non ?

## **Croissance végétale** (4 Terre)

Difficulté : 12.  
Aire d'effet : Spécial.  
Portée : 20 cm.  
Durée : jusqu'à la fin de la partie.  
Pouvoir requis : 4  
Coût : 12 PA

Les Shamans keltois savent commander les éléments dans une certaine mesure. Ils sont alors capables d'altérer la structure magique de quantité de plantes ou d'animaux, en manipulant les forces qui les composent. Lorsque le Shaman invoque la Croissance végétale, il place sur le terrain une carte de références qui représente une zone définie. Si l'Incantation est réussie, cette zone voit sa végétation croître instantanément, dans des proportions impressionnantes. Elle devient un terrain "difficile". Si le sort y est lancé avec succès une deuxième fois, elle devient infranchissable. Un guerrier "attaquer" et détruire



« Je me balade avec toutes mes affaires. Mais non, c'est pas ma Fianna qui m'a mise à la porte »

les plantes ainsi créées. Elles ont une résistance de 5 si elles sont "difficiles" et de 10 si elles sont infranchissables. Elles ne se défendent pas.

Spécial : ce sort est réservé aux Shamans keltois.

**Précision !** : Si le sort est lancé une fois sur des figurines, elles se retrouvent sur un terrain difficile. Si le sort est lancé deux fois, les figurines sont bloquées jusqu'à la destruction de la végétation. Dans tout les cas, les figurines prises dans la végétation peuvent lui porter des coups.

**Knédrvr** : j'ai du mal à cerner l'utilité de ce sort, surtout à la vue de la difficulté de 12 qu'il sera dur de battre pour Enoch. Hormis ce point de détail non négligeable, il peut être intéressant en combat urbain pour boucher des angles de tir, couper une retraite ou fermer une passe. En terrain dégagé, il ne présente pas beaucoup d'intérêt, la zone de végétation pouvant être facilement évitée.

Il devrait toutefois faire l'unanimité chez les Wolfens qui disposent chez leurs alliés Keltois d'un bon moyen de reverdire Aarklash autrement qu'en laissant les hordes de Bogs (euh Gobs !) se répandre partout ;)

### **Tempête élémentaire** (2 Eau, 2 Feu, 2 Air et 2 Terre)

Difficulté : 10.

Aire d'effet : 30 cm.

Portée : 0.

Durée : le tour suivant.

Pouvoir requis : 6.

Coût : 20 PA.

Les Shamans keltois utilisent parfois des moyens bien peu "honorables" pour parvenir à leur fin... La Tempête élémentaire est l'un d'eux. Grâce à leur maîtrise de 4 éléments, ils bloquent toute communication entre les gemmes de mana de leurs adversaires et le Royaume dont elles sont issues. Rendant par la même toute utilisation de sort impossible... Si le jet d'Incantation de la Tempête est réussi, pour le tour suivant il sera impossible à un Magicien d'utiliser une gemme d'Eau, d'Air, de Terre ou de Feu. Même si c'est un Keltois.

Spécial : ce sort ne peut être lancé qu'une seule fois par partie, qu'il soit réussi ou non.

**Skal** : là je suis encore mitigé, dans confrontation ce sort sera peu utile, en effet il n'y a encore que peu d'armées à utiliser les sortilèges dans des affrontements à 200 pts. Peut être avec la venue de Rag'Narok ce sort trouvera son utilité.

**Solkan** : Ce sort peut être efficace face à un adversaire abusant de la magie ou si un sort risque de tout casser au prochain tour (vous allez approcher Melkion qui a de quoi lancer un souffle ardent). Malheureusement, ceci est inefficace face aux ténèbres et donc, face aux alchimistes et nécromants (ces derniers étant les plus susceptibles d'user d'un arsenal magique). De plus, ses prérequis en gemmes de mana vous réduiront votre flexibilité: vous ne pourrez pas, ou difficilement, préparer ce sort tout en étant capable d'en lancer un autre... Ce sort est à réserver aux affrontement de 400 PA minimum, ce qui n'est guère le lot commun de chacun.

**Knédrvr** : Ce sort est très difficile à lancer du fait de sa composition en 4 éléments. Se constituer une telle réserve de mana ne sera pas aisé et risque de limiter Enoch dans l'usage de sa magie le temps de se doter de chaque élément en quantité suffisante. L'effet me laisse dubitatif : il permet de bloquer l'usage des gemmes des royaumes élémentaires de l'Eau, de l'Air de la Terre et du Feu, mais pas de la Lumière ou des Ténèbres, pour un tour, sur une aire d'effet limitée et avec une utilisation unique que l'incantation soit réussie ou pas. A noter toutefois que les seuls à échapper à l'effet sont les sorts uniquement basés sur la Lumière ou les Ténèbres, tous sortilèges combinant au moins deux éléments étant affectés par l'effet, les sorts associant les domaines de Lumière et de Ténèbres n'existant pas. Ce sort est en quelque sorte un contre à effet de zone, mais encore faudra-t-il avoir la meilleure initiative...

### **La Parure du Tigre** (10 PA)

Les Tigres à dents de Sabre sont les plus féroces prédateurs de la plaine d'Avagddu. La seule rumeur de leur présence suffit à faire chanceler des cœurs pourtant endurcis. Les chasseurs qui ont plongés leur lance dans le cœur de l'animal reçoivent sa tête comme trophée. Celle-ci est ensuite enchantée, et confère une aura de frayeur proportionnelle au courage du guerrier. Lorsque celui-ci pousse son cri de guerre, le parure du tigre fait entendre son rugissement à des lieues à la ronde, pour le plus grand désarroi des ennemis...

Lorsqu'un Combattant porte la Parure du Tigre, il reçoit la compétence cri de guerre, avec un niveau de peur équivalent à son niveau de courage. A part cette valeur, le Cri de Guerre fonctionne comme la compétence normale.

Spécial : Seuls les Keltois peuvent porter la Parure du Tigre.

**Skal** : Un objet qui ne coûte pas cher et pourra être utile contre les armées avec un faible courage (alchimistes, gobelins, par exemple).

**Knédrvr** : La Parure du Tigre est un artefact intéressant et qui le sera véritablement dans les mains de Baal qui pour pas cher pourra repousser les armées ennemis hors de la table de jeu presque aussi facilement que Sephiroth. Pour les malheureux qui auraient la mauvaise idée de ne pas pouvoir faire autrement que de faire front (les fanatiques), l'assaut de Baal sera terrifiant (c'est le cas de le dire) suite aux malus de Peur subis s'ils manquent leur jet de courage. Les Griffons ne vont pas aimer du tout, mais alors pas du tout...

### **La Lance de Malachite** (30 PA)

Les Keltois ne sont pas les plus habiles des forgerons, mais la guerre est leur quotidien depuis le commencement des temps. Afin de s'assurer de la

puissance au combat, les Shaman savent concilier les esprits lors de rituels animistes pour enchanter leurs armes. Les armes ainsi façonnées aggravent les dommages physiques en sapant la force vitale des blessés. Ainsi, toute figurine blessée par une Lance de Malachite verra son degré de blessure s'aggraver d'un cran si le jet d'attaque est strictement supérieur de 5 points au seuil annoncé. Si le jet supérieur de 10 points, la blessure est aggravée de 2 crans.

**Spécial:** Seuls les Shaman Keltois peuvent Manier une Lance de Malachite

**Solkán :** Cette objet vaut de l'or: il peut se révéler supérieur aux l'Épée-Hache entre les mains de l'inoffensif Enoch qui cumule une Ini de 6, une Att de 4, la subtilité d'une Furie guerrière alliée à la finesse d'une Brute épaisse... Tout pour frapper vite, bien, beaucoup et FORT. Il ne manque plus qu'un geisa Mutagène pour achever cette grosbilerie...

**Knédrvr :** Voici un artefact qui fera un malheur dans les mains de personnage avec un fort potentiel d'attaque face à des unités avec une faible défense.



« De toutes façons moi je voulais pas venir. »

### **La Magie Instinctive: la Magie des Orques...**

Les magiciens de Bran-Ô-Kor, la terre des orques, se nomment eux même des sorciers. Ils vivent souvent seuls, ne quittant leurs grottes que pour rejoindre les armées orques en campagne. Les sorciers tirent leurs pouvoirs des forces naturelles qui peuplent Aarklash. Or le monde d'Aarklash est constitué de la fusion des différents éléments.

Les sorts orques s'inspirent de leur environnement, pour en tirer la quintessence: ils ne sont pas liés à un élément particulier et leurs effets sont souvent un mélange d'utilisation de pouvoir et de techniques de combat.

En terme de jeu, les sorcier peuvent utiliser des gemmes de n'importe quel élément pour lancer leurs sorts. Aucun autre magicien, de quelque race que ce soit, ne peut utiliser les sorts des orques. Il arrive même que certaines techniques orques ne soient maîtrisées que par leur inventeur... et qu'il garde jalousement son savoir.

Les sorts orques ne peuvent jamais être contrés ou absorbé... et les shamans orques ne peuvent jamais contrer ou absorber.

**Solkán :** une magie à double tranchant. Certes, le confort est total: toute votre mana sert dans vos Incantations mais... celles de vos adversaires aussi. Et ces derniers sont tous mieux équipés dans ce domaine, les adeptes et guerrier-mages fleurissant partout. En gros, tant qu'il n'y aura pas un adepte orques, vous serez dépassés dans les gros affrontement où les Meliador, Babaya et consorts seront de sortie. Dans les affrontement à 300 PA ou moins, cela se jouera. Second effet Kiss Kool, vous n'avez ni accès aux élémentaires et familiers, ni aux sources de mana...

### **Törk l'Animal**

Mvt	10	Tir	3	Citation : « Ecartes toi ou je t'écrase »
Ini	3	Cour	5	Équipement : Menhir de guerre (FOR 10, portées: 5 - 10 - aucune), Épée courte, Peau de rhinocéros laineux.
Att	5/5	Disc	3	Compétences : Brute épaisse, Initié de la magie instinctive.
def	3/7	Pou	3	PA : 74

**Solkán :** Törk est une brute épaisse et bien tassée comparé aux autres Initiés. Mais il est affublé par un poids en PA digne d'un Adepté !!! En d'autres termes, ils vous vaudra 6 orques... Autant vous dire qu'il ne faudra pas l'aligner dans une petite partie à moins de 250 PA. C'est le revers des guerriers et cogneurs, vos troupes de base sont au rabais mais vos mages coûtent la peau de.. rhino. Heureusement, contrairement à ce que pourrait laisser présager son score de Pouvoir (3), c'est un mage efficace; tout ses sorts peuvent être lancés au premier tour (pas un d'entre eux ne demande plus de 3 manas, votre cota de départ) et les difficultés sont abordables. Les joueurs funs le joueront en semant ses menhirs, les optimisateurs s'en passeront : un bon révélateur...

**Knédrvr :** Törk coûte autant en P.A. que son menhir est lourd ! Il ne pas être facile d'aligner cet initié dans vos armées. Sur de petite configuration, préférez un bon renfort de guerriers à l'appui magique de Törk.

### **La Ruse du Chacal (1 mana)**

Difficulté : 6.

Aire d'effet : spécial.

Portée : spéciale.

Durée : le prochain tour.

Pouvoir minimum : 3.

Coût : 7 PA.

Le chacal n'est pas le plus puissant des animaux, mais il prend souvent le dessus contre des adversaires plus fort que lui. Pour cela il utilise sa ruse, et pour lui, tous les coups sont permis.

Suivant ce bon précepte, le Sorcier orque peut modifier le déroulement de la partie. S'il réussit son jet d'Incantation, il pourra choisir qui piochera le premier lors de la prochaine phase de mouvement, et ce quelque soit le résultat du jet de discipline, qui déterminera le nombre de réserves disponibles et

le choix de l'ordre des combats.

**Solkan** : Certainement le sort le moins utile des trois. Piocher en premier est d'un intérêt très limité, surtout lorsque l'on a aucun moyen d'interagir avec la pioche. A réserver aux chanceux...

### **L'Esprit du Buffle** (3 manas)

Difficulté : 7.  
Aire d'effet : une carte.  
Portée : 15 cm.  
Durée : un tour.  
Pouvoir Minimum : 3.  
Coût : 12.

Lorsqu'il est confronté à un grand danger, le buffle, qui n'est pas fou, fuit. Mais s'il est acculé, il chargera son adversaire, quel qu'il soit, et quel qu'en soit le prix. Cette attitude est souvent celle des orques grâce à leur communion de leurs sorciers avec Aarklash.

Lors de la phase de tir, le sorcier qui réussit son Incantation peut désigner toutes les figurines représentées par une des cartes de référence de son armée, dont les figurines ne sont pas engagées. Lors du prochain tour, la carte ciblée devra tenter une charge (sauf si elle vient de se faire engager) et ne sera pas sensible à la Peur pour la durée du tour.

**Solkan** : cher en mana, mais abordable par la difficulté (4+), ce sort pourra vous aider face à de haut scores de Peur, une bonne alternative (ou complément) au commandement de Vorak bien que limité (1 à 2 fois par tour).

### **Charge du Rhino** (2 manas)

Difficulté : 8  
Aire d'effet : spécial  
Portée : spécial  
Durée : instantanée  
Pouvoir minimum: 3  
Coût: 15 PA

Le sorcier pose ses mains à terre pour que la fureur d'Aarklash se déverse en lui. La colère le submerge et son corp commence à changer. Les peaux de bête qu'il porte fusionne avec sa chair et il se transforme en un terrible animal, souvent un rhinocéros.

Lorsque la carte du sorcier est activée, il peut incanter ce sort. S'il est réussi, le sorcier se transforme. Il gagne 2,5 points de mouvement et doit immédiatement déclarer une charge sur une figurine potentiellement à portée. Il est alors déplacé en ligne droite de sa capacité de charge, et jette un dé auquel il rajoute son Initiative (un 1 est toujours un échec). Toutes les figurines qui se trouvent, même partiellement, sur la trajectoire font le même jet. Celle dont le jet est inférieur à celui du sorcier encaissent une touche de FOR 8. Le sort prend fin à la fin de la charge, les corps à corps suivant se déroulent normalement. Si le shaman rencontre un obstacle du terrain, il s'arrête et est sonné jusqu'à la fin du tour.

**Solkan** : Voilà LE sort de Törk: comment jouer au bowling avec les carrés de maraudeurs ou de pantins... Cela permet aussi de taper sur de grosses légumes (wolfens zombies) sans avoir à les engager. Petit défaut: si vous lancés ce sort, vous ne pourrais plus en lancer d'autre (un mage ne peut courir ou charger puis lancer des sort ou tirer). Néanmoins, une charge sur 25 cm, sans réplique, de FOR 8: pourquoi se priver ?!

### **Cogneurs Orques**

Mvt	10	Tir	-	Citation : « Nous sommes les crocs du chacal »
Ini	2	Cour	4	Équipement : Hallebarde orque, Armure volée.
Att	4/8	Disc	2	Compétences : Brute épaisse
def	3/5	Pou	-	PA : 15

**Solkan** : On prend les mêmes et on recommence !!! Rien de neuf sous le soleil d'Aarklash, ils sont tout aussi abusés que les guerriers orques du mois précédent. Un point de d'endurance a été transféré en Force. Ni plus, ni moins. Même si les figurines sont plus réussies que leurs prédécesseurs, l'on s'en serait bien passé...

**Knédrvr** : Encore une troupe qui reflète bien le côté martial des Orques. Les troupes régulières Orques sont sans doute parmi les plus efficaces d'Aarklash, mais pas assez à mon sens pour inquiéter les Fiannas ou les Guerriers Fureurs.

## Familier des ténèbres

Mvt	10	Tir	-	Citation : « Maalus et Béliat, Maîtres de la Puissance ténébreuse que j'invoque, par cette âme je te supplie, par ce sang je te lie, apporte moi ton pouvoir... » Équipement : Livre de sort. Compétences : Dévotion
Ini	2	Peur	3	
Att	3/4	Disc	0	
def	2/2	Pou	-	

## Ceux qui murmurent dans les ténèbres

Le cérémonial visant à attacher les services d'un Familier est long et complexe, les Magiciens qui ont la chance d'être servis par une telle créature ne la laisseraient pour rien au monde. Néanmoins, ces derniers ne peuvent posséder n'importe quel Familier. Ils doivent, en effet, maîtriser l'élément constitutif du Familier. En revanche, ils ne peuvent, en aucun cas, posséder de Familier dont l'élément est opposé à l'un de ceux qu'ils maîtrisent.. Pour invoquer un Familier, le Magicien fait un jet d'Invocation lors de la phase de Magie et consulte le tableau au dos de cette carte. Il bénéficie alors des modifications de caractéristiques et des compétences indiquées tant que le Familier se trouve à 10 cm ou moins de lui. Si le Familier dépasse cette distance, ou disparaît de la table pour quelque raison que ce soit, le Magicien perd immédiatement tous les bénéfices octroyés. Lors de l'Invocation, le Familier apparaît n'importe où à 10 cm du Magicien. Le magicien doit payer le coût en P.A. de la carte pour pouvoir invoquer le Familier.

### Invocation de Familier des Ténèbres

Résultat du jet	Nom du Familier	Modification aux caractéristiques
0 ou -	Diablotin	-1 à toutes les caractéristiques (saut Mvt: -2,5)
1-5	Korrigan	+1 ATT
6 - 10	Darsh	Brute épaisse
11 - 15	Kobold	+1 ATT, Brute épaisse
16 - 20	Strige	Furie guerrière
21 et +	Ange déchu	+1 POU, +1 ATT



« Reviens Gamin, j'vais pas t'faire de mal ! »

Un initié peut contrôler un seul familier. Un adepte: 2. Un Maître: autant que souhaité.

**Skal** : principe marrant, je pense les tester rapidement.

## Putrescence (1 ténèbre)

Diff : POU + 5.

Aire d'effet : une figurine.

Portée : 25 cm.

Durée : instantanée.

Pouvoir requis : 4.

Coût : 25 PA.

La Putrescence utilise une forme de magie ténébreuse particulièrement ancienne, dont seuls quelques vestiges subsistent à ce jour. Elle a pour principe de passer au-delà de la matière pour affecter l'âme même du sujet.

Partant de cette idéologie disparue, le Baiser de l'Hadès inflige une touche d'une Force égale à la caractéristique Pouvoir du lanceur à la cible, qui voit en retour sa Résistance remplacée, jusqu'à la fin du tour, par son score le plus élevé en Courage ou en Discipline.

**Précision ! :** la modification d'endurance se fait avant le jet de blessure.

**Skal** : ça c'est brutal, vu le faible coût pour le lancer, il est bon d'investir des gemmes afin d'avoir des dés de lancement supplémentaires. A éviter cependant sur les figurines infligeant la peur. En effet leur caractéristique de courage découle de celle de Peur + 2. Ce qui leur donne une bonne résistance ensuite

### **Scarification ténébreuse** (3 ténèbres)

Difficulté : Résistance de la cible.

Aire d'effet : une figurine alliée.

Portée : toucher.

Durée : permanent.

Pouvoir requis : 5.

Coût : 13 PA.

Beaucoup de Magiciens des Ténèbres utilisent ce sortilège pour garantir la sûreté de leurs secrets et pour fabriquer des gardiens efficaces. Pour cela, ils gravent à laide de sang, de tatouages ou de cicatrices des symboles mystiques sur le corps de leurs esclaves, avant d'y insuffler une Magie destructrice, attendant le moment propice pour se libérer... La Scarification ténébreuse n'échappe pas à ce principe : la Magie des Ténèbres se libère au moment de la destruction finale de la cible. Si, à un quelconque moment après le lancement de ce sort, la cible est TUÉE NET, toute les figurines en contact socle à socle avec elle subissent une touche dune Force égale à la Résistance de la cible. La figurine de celle-ci est alors retirée du jeu, et ne peut revenir d'aucune manière.

On ne peut graver la Scarification ténébreuse sur un Personnage

**Skal :** après le pantin grenade, voici la troupe grenade. Ce sort peut être un moyen intéressant de protéger une grosse légume. Sachant qu'elle explosera dès qu'elle mourra, votre adversaire évitera peut être de tomber à quatre sur votre figurine.

### **Force abyssale** (3 Ténèbres)

Difficulté : 10.

Aire d'effet : une figurine ennemie.

Portée : contact.

Durée : instantané.

Pouvoir requis : 6.

Coût : 25 PA.

De par leur nature fondamentalement négative, les Ténèbres peuvent influencer tous les royaumes de Magie, et affecter toute substance physique et spirituelle.

La Force abyssale utilise l'aspect le plus brutal des Ténèbres pour annihiler l'adversaire, corps et âme Et peut s'avérer aussi dangereux pour la cible que pour le Magicien, qui est obligé de prendre de grands risques pour lancer ce sort. Il doit réussir son jet d'Incantation normalement, puis charger une cible durant la phase de Mouvement, utilisant la vitesse et des mots de pouvoir pour réveiller la puissance des Force abyssale.

Il doit ensuite infliger au moins une touche au corps à corps. Si le Magicien parvient à tout faire, sa cible subit un jet de blessure supplémentaire de Force 20, alors que son âme et son corps sont exposés à la furie des Ténèbres.

**Spécial :** le Magicien ne peut utiliser ce sort qu'une fois par partie, que la tentative soit un succès ou pas.

**Skal :** là je n'ai pas tout suivi, pourquoi peut il être dangereux pour le magicien ? Parce qu'il se retrouve au contact ?

### **Danse de Dhalilia** (2 Ténèbres)

Difficulté : 7.

Aire d'effet : une figurine ennemie.

Portée : 25 cm.

Durée : jusqu'à la fin du tour.

Pouvoir requis : 4.

Coût : 12 PA.

Aucun mortel ne pourrait résister à la beauté de Dhalilia, reine démon du vice. Ce maléfice fait appel aux désirs et aux peurs les plus profonds de la victime et augmente leur intensité, jusqu'à transformer la crainte en panique, le plaisir en extase, ou le toucher en insoutenable douleur. La distraction ainsi créée engendre des effets néfastes au combat, la victime perdant tout contrôle de ses émotions. La cible perd un dé au corps à corps, jusqu'à la fin du tour. On ne peut tenter qu'un seul lancement de ce sort par tour sur une cible donnée, qu'il soit couronné de succès ou non. La danse de Dhalilia na aucun effet sur les Personnages ou sur les Morts-vivants.

**Skal :** encore un sort marrant et qui peu bien utiliser peu s'avérer pénible pour l'adversaire. Grâce à la longue portée de celui ci, son faible coût, votre magicien pourra influencer énormément sur certains affrontements, sans même y participer.

### **Envol de l'âme.** (2 Ténèbres)

Difficulté : 6.

Aire d'effet : spécial.

Portée : 10 cm.

Durée : jusqu'à la fin du tour.

Pouvoir requis : 4.

Coût : 8 PA.

En se concentrant suffisamment, le Magicien peut ouvrir son champ de perception et envisager l'immensité du plan éthéré, le royaume démoniaque qui se superpose à Aarklash mais que seul les initiés connaissent. Ainsi, il peut permettre à son âme de se déplacer en emportant avec elle ses sens dans le plan éthéré, sans que son corps ne bouge. Désignez un point à 10 cm du Magicien : celui-ci peut lancer des sorts comme si sa figurine se trouvait à l'endroit désigné.

**Skal** : là je ne sais que dire, ou plutôt si, attention combo. De toute façon c'est marqué dessus. Avec lui vous pourrez par exemple lancer des sorts de contacts sans pour autant entrer en contact avec un ennemi. A réserver cependant aux bon magiciens, avec une bonne réserve de gemmes, vu qu'il va vous falloir lancer les deux sorts coup sur coup.

### **Malédiction majeure** (4 Ténèbres)

Difficulté : 11.

Aire d'effet : une figurine ennemie.

Portée : 10 cm.

Durée : permanent.

Pouvoir requis : 6.

Coût : 17 PA.

La perfidie des Magiciens des Ténèbres ne connaît aucune limite. Par des imprécations exprimées dans des langues mortes et des gestes hypnotiques, un Magicien fait appel à des maléfices ancestraux qui viennent influencer sur le cours du destin de la cible, et parfois même sur ses descendants. L'infortunée victime de ce sortilège enlève un point à chacun de ses résultats à un jet de caractéristique. Plusieurs malédictions majeures peuvent être lancées sur la même cible dans un même tour de jeu, en choisissant à chaque fois une autre caractéristique.

**Spécial** : dans le mode Aventure, l'Aventurier victime de ce sort ne subit les pénalités que jusqu'à la fin de la partie.

**Skal** : là je suis plus que sceptique, ce sort est réservé à mon avis à de très gros mages, pas encore sorti. Si je comprends bien le raisonnement on lance le sort puis on détermine à quelle caractéristique elle est liée. Mouais personnellement je préfère m'en tenir à la malédiction mineure, moins dur à lancer et relativement efficace.

### **Familier de l'Air**

Mvt	14	Tir	-	Équipement : Livre de sort.
Ini	4	Cour	3	Compétences : Dévotion
Att	2/2	Disc	1	
def	2/2	Pou	-	

### **LE MESSAGER DES VENTS**

Le cérémonial visant à s'attacher les services d'un Familier est long et complexe, les Magiciens qui ont la chance d'être servis par une telle créature ne la laisseraient pour rien au monde. Néanmoins, ces derniers ne peuvent posséder n'importe quel Familier. Ils doivent, en effet, maîtriser l'élément constitutif du Familier. En revanche, ils ne peuvent, en aucun cas, posséder de Familier dont l'élément est opposé à l'un de ceux qu'ils maîtrisent.

Pour invoquer un Familier, le Magicien fait un jet d'Invocation lors de la phase de Magie et consulte le tableau au dos de cette carte. Il bénéficie alors des modifications de caractéristiques et des compétences indiquées tant que le Familier se trouve à 15 cm ou moins de lui. Si le Familier dépasse cette distance, ou disparaît de la table pour quelque raison que ce soit, le Magicien perd immédiatement tous les bénéfices octroyés. Lors de l'Invocation le Familier apparaît n'importe où à 15 cm du Magicien. Le joueur peut choisir de ne pas invoquer le Familier, mais de payer son coût en PA. Il confèrera alors sa compétence au Magicien auquel il est relié.

### **Invocation de Familier de l'Air**

Résultat du jet	Nom du Familier	Modification aux caractéristiques
0 ou -	Souffle	-1 à toutes les caractéristiques (saut Mvt: -2,5)
1-5	Volute	+2,5 Mvt
6 - 10	Panache	Bond
11 - 15	Zéphyr	+ 5 Mvt, Bond
16 - 20	Aspik	Rapidité
21 et +	Aelith	+1 au Pou, + 5 Mvt

## **SIFFLEMENT STRIDENT (2 Air).**

Difficulté : Libre.

Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Aire d'effet : Cercle de 25 cm de rayon.

Portée : Personnel.

Pouvoir requis : 4.

Coût : 8 PA.

Le Magicien ferme la main et la porte à son visage. Il souffle dans son poing et un sifflement de plus en plus aigu s'élève sur le champs de bataille : il enfle, grossit. Tel un hurlement, il vrille les tympanes et empêche les combattants d'agir normalement. Toutes les figurines présentes dans l'aire d'effet, mis à part le lanceur du sort, doivent faire un test de Discipline d'une Difficulté égale à la Difficulté choisie pour le Sifflement. Tous ceux qui ratent le test sont considérés comme " Sonnés ". Déposez un marqueur à côté de leur socle.

**Skal** : marrant, mais je doute de sa réelle utilité. Son seul avantage, non le moindre, son large champ d'action. Attention cependant à ne pas sonner vos propres troupes.

## **TORNADE (3 Air)**

Difficulté : 15.

Durée : Spécial.

Aire d'effet : Une carte de références.

Portée : 20 cm.

Pouvoir requis : 7.

Coût : 26 PA.

Le Magicien invoque un vent tourbillonnant qui soulève la poussière et les gravillons du sol. Ce tourbillon grandit devant le Magicien, puis sur un geste de ce dernier, il se dirige vers un groupe et s'enroule autour. Les débris virevoltant au sein de la Tornade provoquent de multiples blessures. Ils occasionnent aux combattants situés, même partiellement, sous la carte, une blessure de For 8. Les figurines prises dans l'Aire d'effet ne peuvent pas tirer. Le Magicien peut prolonger ce sort au prix de trois gemmes d'AIR par tour. Il peut diriger la Tornade aussi loin qu'il le veut, à raison de 20 cm par tour, tant que celle-ci reste dans son champ de vision.

**Précision !** : L'on déplace la tornade lors de la phase de magie.

**Skal** : sort vraiment intéressant.

**Solkan** : ce sort est à première vue assez peu utile, l'adversaire pouvant disperser ses troupes de tir et donc, n'en laissant qu'un de gêné. Par contre, si vous jouer avec pas mal de décors, ce sort peut prendre toute son ampleur en supprimant des points de tir avantageux comme les tours ou en couvrant votre protection dans un chaos rocheux où les lignes de vue sont peu fréquentes.

## **ASPHYXIE (4 Air)**

Difficulté : 11.

Durée : Spécial.

Aire d'effet : Une figurine ennemie.

Portée : 30 cm.

Pouvoir requis : 5.

Coût : 22 PA.

Le Magicien tisse une bulle magique autour d'une figurine ennemie et crée le vide à l'intérieur. La cible s'étouffe et recherche de l'air. Elle est automatiquement " Sonné ". Au début du tour suivant, le Magicien peut investir deux gemmes d'Air supplémentaires pour maintenir la cohésion de la bulle et ainsi priver le combattant adverse d'air un tour de plus, elle prend alors une blessure légère. Puis grave au tour suivant, et ainsi de suite... Les Morts-Vivants, les créatures invoquées ou divines sont immunisées aux effets de ce sort.

Précision : pour en maintenir les effets, le lanceur doit être à porté (donc, à 30 cm) lors de la phase de Tir & Magie.

## **L'ART ÉTRANGE (2 Air)**

Difficulté : 13.

Durée : Instantané.

Aire d'effet : Spécial.

Portée : 15 cm.

Pouvoir requis : 6.

Coût : 28 PA

L'Air, quand il véhicule un son, peut se révéler aussi destructeur que la meilleure des lames. Lorsqu'il lance ce sort, le Magicien dirige sa voix vers une cible située à moins de 15 cm. L'intensité montant, cette dernière se met à vibrer et implose. Plus la cible est dense, plus la vibration est intense. Les blessures occasionnées n'en seront alors que plus grandes. Effectuez un jet de Blessures de Force 0, en ajoutant la Résistance de la cible, au lieu de la retrancher au résultat. Grâce à l'Art Étrange, un Magicien peut décider de détruire un obstacle ou un couvert. S'il s'agit d'un buisson ou d'une haie ( couvert léger ), considérez une Résistance de 5 ; pour un mur ou un rocher ( couvert dur ), la Résistance sera de 10. Posez, alors, un marqueur de blessure représentant l'état de délabrement de l'obstacle ; TUÉ NET correspondant à un effondrement complet. On ne peut pas utiliser l'Art Étrange pour abattre des fortifications.

**Skal :** heureusement que le seuil de ce sort est placé haut, il n'en reste pas moins qu'il est le sort anti gros monstres. Imaginez les dégâts qu'il peu faire sur un élémentaire de terre, ou un razorback blindé.

**Solkan :** Les modules étranges de Dune en sortilège... Enfer et damnation! Ils en ont gardé l'efficacité. Heureusement que cela n'est pas encore trop au point (Diff 13). Je vais penser à équiper mon armée du Griffon avec des armures dotés d'isolation phonique...

## **SYMBIOSE** (2 Air)

Difficulté : 10.  
Durée : Jusqu'à la fin du tour.  
Aire d'effet : Personnel.  
Portée : Personnel.  
Pouvoir requis : 4.  
Coût : 18 PA.

Atteindre l'apogée de la puissance magique est pour bien des Magiciens le but à atteindre. Mais seules les nombreuses années d'apprentissages dont peut se targuer un Maître permettent l'obtention de cet état de symbiose élémentaire. C'est pourquoi il existe des sortilèges permettant d'imiter cette plénitude, mais qui ne peuvent l'égaliser.

Le Magicien lève le visage vers le ciel et pousse un grand cri. Un vent puissant s'empare de lui et le soulève. Il ne fait plus qu'un avec son élément : l'Air. Désormais, il considère les 5 comme des 6 lors des jets d'Incantation.

**Spécial :** La Symbiose avec les vents se révèle terriblement épuisante, le Magicien ne peut lancer ce sort deux tours de suite.

**Skal :** mouais ; là je ne suis pas convaincu du tout. En utilisant deux gemmes et en réussissant ce sort le mage considère les 5 comme des 6 pour les jets d'incantation jusqu'à la fin du tour. Quitte à choisir je préfère garder les deux gemmes pour augmenter mes chances (dés) de lancer le sort suivant.

**Solkan :** Ce sort sera fabuleux pour l'utilisation d'autres à niveaux de difficulté variable.

## **L'Air Purificateur** (Spécial)

Difficulté : Spécial.  
Durée : Instantané.  
Aire d'effet : Champ de bataille.  
Portée : Illimité.  
Pouvoir requis : 6  
Coût : 25 PA

Le monde d'Aarklash se situe à la confluence de tous les éléments, qui luttent pour prendre le plus d'importance. Le Magicien influe sur l'équilibre existant en utilisant les pouvoirs des éléments qu'il maîtrise. Le pouvoir du plan de l'Air libéré sur Aarklash permet au Magicien de repousser des êtres invoqués. En réussissant un jet d'Incantation de difficulté égale à celle du jet d'Invocation adverse, le Magicien peut bannir une créature invoquée durant cette partie. Un Magicien utilisant le pouvoir de l'Air Purificateur ne peut bannir qu'une créature dont le corps d'Invocation utilise un élément en opposition avec l'Air.

Ce sort ne possède pas de coût fixe en gemmes. Pour bannir une créature, le Magicien doit dépenser le même nombre de gemmes d'Air que celles qui avaient été utilisées pour l'Invocation.

**Skal :** voici un sort qui peut être marrant. Hélas pour qu'il soit réellement utile il faut que la créature invoquée soit de l'élément opposé aux gemmes utilisées. Heureusement que le shaman a accès aux quatre éléments naturels. Il semblerait que ce sort ne fonctionne que sur les créatures invoquées sur le champ de bataille, donc impossible de renvoyer où il vient une fig payée en point d'armée avant le début de l'affrontement.

# Samedi soir sur Arklash

Ou

Comment Melkion s'est retrouvé tout nu.  
(niveau compétences, en tout cas)

On cognait à la porte.

- Ah ! Enfin ! Il en aura mis du temps ! Quand je vous ai dit qu'il fallait pas l'inviter ! s'exclama Goretzh d'une voix puissante. Il se dirigea vers la porte et, fait étrange, il entendit siffloter l'air de la dernière chanson de La Rafabian, une cantatrice à la une de la presse people.

- Pizzas !

Ce n'était pas celui qu'il attendait, mais il en fut tout aussi réjoui. La Babayagob, avec un casque de walkman sur les oreilles, tendait péniblement au mastodonte vert une quinzaine de cartons aux couleurs bigarrées, d'où une odeur douceâtre s'échappait.

- Combien je vous dois ?

- Eh, tu as toujours des champi ? Tu sais, les petits oranges qui piquent la langue et qui te retournent la tête ?

- Encore toi ? Et tu vas lui dire quoi, à ton patron, cette fois ?

- Vas-y, aboule, j'ai mis mon balai en double file !

Le ventre du Massif gargouilla furieusement.

- Bon, d'accord. Tiens, dit-il en sortant une poignée de champignons à la livreuse. Fais gaffe ! La dernière fois, rappelles-toi, tu t'es tôle à 280 contre un char à vapeur, juste en face de l'école des inquisiteurs.

- Aaaaah, ouaaaaaiiis ! C'était super ! J'ai cru que c'était un crapaud géant !

- Bah allez, là, casses-toi. A plus.

- Salut ! Merci !

La porte se referma.

- Alors, elles sont encore chaudes ? Une voix féminine provenait du salon, une voix douce et pourtant volontaire, une voix humaine inattendue dans le trois pièces exigü du géant mutant.

- Oui, ma colombe ! Répondit le Massif en arrivant dans la pièce principale.

Un futon replié, deux chaises, un pouf à la taille du propriétaire des lieux, et une place restée vide. Un homme barbu, athlétique et dans la fleur de l'âge, une casquette en métal vissée sur la tête et un énorme cigare aux lèvres. Un lycanthrope imberbe et couvert de piercings, en train de s'exciter sur une console de jeu ... Et une très jolie femme aux formes parfaites, avec un visage d'ange, le regard d'un démon, et une longue chevelure rousse. Goretzh posa les pizzas sur la table.

- Tout ça ? S'écria Melkion. Mais on en a pour la semaine !

- Hein ? Mais quesquidit ? Une Pour toi, une pour Laureena, une pour cet empaillé qui est tout le temps à la bourre, une pour Sparky, et le reste pour moi ! protesta le mutant.

- Ton appétit me surprendra toujours, Gori, dit Sparky.

- Ta mère ! Je suis au régime, ça se voit pas ?

- N'empêche, bel appartement, mes félicitations. Cette idée de se pacser pour obtenir un prêt, fallait y penser ! Pas trop petit, quand même ?

La Lionne Rousse se prit à glousser de plaisir :

- Oui, mais c'est notre petit nid d'amoooooour !

On cognait de nouveau à la porte. Ce fut au tour de Laureena de se lever et d'ouvrir la porte.

- Aaaaah, on ne t'attendait plus, Sophet ! Comment vas-tu ? On se fait la bise ?

Une forme torturée se tenait recroquevillée sur le pas de la porte, dans un fauteuil roulant style Louis XIV. L'infirme leva péniblement la tête vers la jeune femme, mais on sentait une grande volonté dans son regard.

- Toujours un plaisir de venir vous voir, ma belle. Pour me faire pardonner de ce retard, je suis passé chez le fleuriste. Tiens !

- Oooh Fallait pas ! Des pensées ! Comme c'est mimi ! Allez, c'est décidé, je te fais la bise.

Aussitôt dit, aussitôt fait.

- Euuuuh... Dis-moi, Soso, t'as changé d'après-rasage ?

- Non, pourquoi ?

- Oh, comme ça... Entre !

- T'étais où, crâne de puce ? Eructa Melkion.

- Tu crois que c'est facile de monter quatre étages avec ce %/@# de fauteuil ?

- Cigare ?

- Pas de refus.

Melkion sortit un énorme briquet de sa poche. Une flamme encore plus grande, de la taille et de la forme d'un oiseau de proie, s'en échappa. Sophet pris une longue bouffée, et renversa la tête en arrière.

- T'as mis quoi, là-dedans ?

- Du keltois...

- Tiens ?

- ... Roulé sur les cuisses des Fiannas.

L'oeil du nécromancien borgne se mit à briller, et les deux comparses éclatèrent d'un rire mâle et gras.

Alors ! On joue ?

-----

- ...Et alors je leur ai dit "feu à volonté !" et ils sont partis dans tous les sens ! J'ai pas compris ce qui arrivait !

- Deux cartes, coupa sèchement Laureena.

- Va savoir ce qui se passe dans la tête d'un fusilier, eh ! T'en est où, Sparky ?

- Presque au boss ! Euh... Filez moi trois cartes.

- Tu devrais te concentrer sur ton jeu, Canigou, tu va te faire plumer pour la deuxième fois. Eh ! C'est pas bientôt l'heure de "qui veut gagner des rognons" ?

- J'arrive pas à supporter le présentateur, là, comment il s'appelle... ?

- Baal.

- Ouais, sa tête me revient pas. Pfff... Quatre cartes.

- Quatre ? T'es sûr, Melki ?

- Ouais, allez, amène !

- Amen !

- Très drôle, tête d'os.

-----

Deux heures plus tard...

- Quinze P.A., et un bout de pizza pour voir.

- Je suis.

- Fiente de Troll.

- Je me couche.

- Tu veux que je te cloue la casquette sur la tête ? Attrape une manette, je vais te flamer.

- Ca devient trop gros pour moi, j'arrête aussi.

- Et bien ! Si c'est trop gros pour Goretzh, où va le monde...

Sophet contre Laureena !

- Alors, ma douce, on bluffe ?

- Nous ne sommes plus ensemble, Sophet. Tu m'auras pas comme ça. Trente de mieux, et je mise mon Cri de Gu erre en plus.

- Houlà ! C'est du sérieux ! s'écria Sparky.

- Je suis, en misant mon Eclaireur.

Tu es Eclaireur, Sophet ? C'est quoi ce gag ?

- Très pratique, tu te places en dernier sur le terrain, sachant qu'après tu bouges plus beaucoup, ça vaut mieux...

- Bien pensé.

- Ah ouais, ça, pour arriver le dernier, tu es champion !

Laureena esquissa un sourire.

- Carré de dames !

Sophet étouffa un juron. Brelan de dix.

-----



# SéSé la sanguinaire, fauve d'Alahan

**Bonjour SéSé.**

**Tu as 23 ans, et tu as une formation artistique.**

**Ancienne rôliste, tu joues depuis plus d'un an dans l'univers d'Aarklash, où tu commences à te faire un nom au sein d'une assemblée typiquement masculine... Comment une personne raisonnable et sensée comme toi en est arrivée à pousser du plomb sur de la feutrine verte ?**

Je ne suis pas raisonnable et sensée, déjà. En plus, je suis un garçon véritablement manqué. J'ai commencé à jouer parce que j'en avais assez de voir mon petit ami scotché devant l'écran de son ordinateur, et que j'ai flashé sur les Lions lors du salon de la maquette 99...

**Pourquoi les Lions ?**

Parce que je les trouvais beaux, et parce qu'ils sont vraiment équilibrés pour commencer à jouer au wargame. Et maintenant j'ai les Barbares ! (me dit-elle en me secouant comme un prunier).

**Et... Pourquoi les Barbares ? ^\_^**

Ca, j'aurais dû m'en douter ! Parce qu'ils me plaisent carrément : ils sont très fins, et très beaux aussi. Ils ont une bonne tête, ça change des « boîtes de conserves », même si je ne dénigrerai pas les miennes !

**As-tu des adversaires favoris ?**

Je joue souvent contre les morts-vivants. Les wolfens sont sympas, les gobs sont... Verts. Je mets les Gobs et les Nains dans le même sac, ils sont marrants. En fait, toutes les armées sont bien ! Il n'y que les Griffons et les Alchimistes, je n'accroche pas...Je les aime moins.

**Ton coup de cœur ?**

Le garde royal... J'aime bien les paladins, aussi... Et les pantins morbides... Mais j'en ai marre que le Questeur récupère mes troupes. Le chasseur de Ténèbres, il a du style, avec son grand chapeau et son manteau. Je peux relire, là ?

**Non. Et ton coup de Rhââââ ?**

Les nains ont un peu des têtes de méchants, les gobelins ont l'air vicieux... Même s'ils sont marrants, ils devraient l'être plus ! Les Alchimistes, ils font trop « tueurs à gages ».

La figurine que j'aime le moins, c'est le Troll de Guerre.

Chez les miens, c'est Arakan le Duelliste : c'est physique, il n'y a pas d'explication...

**Quelles sont tes impressions sur le jeu ? Y a t'il des points forts ? Des points faibles ?**

Bien évidemment ! Il n'y a jamais de jeu parfait ! Je lui reprocherais son manque de réalisme, mais à la rigueur, ce n'est pas gênant. Sinon, il est simple et les règles sont courtes, ce qui est bien avec ma mémoire qui retient ce qu'elle veut...

Ah ! Si : on ne tire pas à travers ses armées !

**Comment aimerais-tu voir évoluer le jeu ?**

Je veux de la « troupaile », et MA cavalerie ! Je voudrais aussi avoir un « petit bidule » (NDLR : un familier). J'en ai déjà deux, mais je les ai fait moi-même... Je voudrais le « vrai »...

Par contre, j'en profite pour dire que chez Rackham, ils ne devraient pas annoncer ce qu'ils ne peuvent pas sortir... Ou alors, faire des sorties plus régulières, même si il y a des périodes à vide.

Plus de décors ! Ils sont très très bien, mais il en faut plus ! Par contre, les décors en plomb, c'est un peu lourd. Ca me fait fabriquer mes propres décors !

Mais ils ne peuvent pas tout faire en même temps.

**Et Rag'narok ?**

Des grosses batailles ? Ce que ça pourrait m'apporter en plus de Confrontation ? Je préfère mes petites parties « pépères »... Mais ça peut être un plus, si c'est basé sur le même concept. Si il est totalement différent, j'aurai du mal à l'assimiler.

C'est une bonne idée, mais ça va faire acheter beaucoup de figurines, avec pleins de blisters identiques, à acheter et à peindre, c'est pas évident.

Je vais acheter, pour l'histoire des armées, mais je ne jouerai peut-être pas avec...

**Un petit message à nos lecteurs ?**

Toutes les filles qui jouent à Confrontation ne sont pas des bêtes curieuses, même si nous sommes peu nombreuses. D'ailleurs, heureusement qu'on est pas nombreuses !

# Bidouilles

## Règle alternative d'activation des unités

Lors de la constitution de la pioche, les deux joueurs font chacun leur tas avec leurs propres cartes d'armée dans l'ordre qui leur convient. Chaque joueur peut mettre une carte de côté, en réserve, et le joueur ayant remporté le jet de Discipline : 2. Chaque joueur place la dite pile devant lui, dos visible (face cachée) et à côté sa, ou ses, carte(s) de réserve. Le joueur ayant remporté le jet de discipline choisie qui commence. Les joueurs, en alternance, pioche une carte de leur tas et active l'unité (mouvement). Un joueur peut décider d'user d'une carte de réserve au lieu de piocher."

## Familiers: options...

Voici deux suggestions pour parfaire les familiers que j'aime déjà:

1) Les diabolins et souffles sont sous le contrôle de l'adversaire. Néanmoins, il seront toujours activés en même temps que le mage auquel ils sont rattachés et déplacés avant ou après le mage (au choix de l'adversaire). Ses familiers n'attaqueront que les figurines les agressant, que ce soit au corps à corps, par le tir ou la magie.

2) Lors du jet d'Incantation de vos familiers, il vous est permis de choisir un familier autre que celui généré parmi les résultats inférieurs. Exemple: si vous invoquez un Aspic, vous pouvez décider de lui préférer un Zéphyr, un Panache, Volupté ou même (si vous êtes maso) un souffle.

## Armes à poudre : Bourrez !!! Bourrez !!!

Les troupes et personnage usant d'arme à poudre peuvent décider à chaque tour de bourrer leur armes. Il mette plus de poudre que nécessaire. Cela donnent plus de force aux projectile mais risque de tout faire exploser...

La décision doit être prise et annoncé avant le tir. Les dégâts de l'arme sont lus une ligne plus bas mais un malus de -2 est appliqué au test de Tir. Sur un 1 au jet pour tirer, un incident survient, lancer un second D6 sur le tableau suivant et assumez en le résultat :

1 à 2 : L'arme explose, elle est donc inutilisable jusqu'à la fin de la partie. L'utilisateur subit une touche de Force égale à celle de l'arme en question, avec une ligne plus bas...

3 : L'arme s'enraye et est inutilisable jusqu'en fin de partie.

4 : Le tir ne part pas, vous ne pouvez pas tirer avec le prochain tour.

5 : Le tir rate sans autre effet.

6 : La détonation est très forte : le tir touche sa cible mais 2 lignes plus bas au lieu d'une. Elle doit refroidir et est donc inutilisable le tour suivant.

Option : appliquez ce tableau pour les pistolets de défense lors des corps à corps. Auquel cas, les mêmes effets s'appliquent mais au corps à corps et les 1 aux jets pour toucher (avec l'Att) auront les mêmes conséquences qu'un 1 aux jets de tir.

## Adeptes Spécialistes:

Adeptes des Ténèbres obscures	(Alchimistes, Béliers, Akkyshans)
Adeptes du Feu flamboyant	(Griffons)
Adeptes de la Terre impassible	(Nains)
Adeptes de l'Eau tumultueuse	(Wolfens, Daikinees)
Adeptes de l'Air libre	(Gobelins)
Adeptes de la Lumière éternelle	(Lions)

Normalement, un adepte a accès à 2 domaines de magie, mais certains mages choisissent de se spécialiser dans leur élément premier. Le mage ne subit aucune restriction de classe quand aux choix de ses sorts, pourvu qu'ils soient de son peuple (un mage d'acheron pourra piocher parmi les sorts de questeur mais pas dans ceux des mages de Dirz). De plus, il est considéré comme ayant un score de Pouvoir de +2 vis à vis des minimums de pouvoir requis des sorts de son élément. Une fois par partie, ils peuvent ajouter +3 à un de leurs jets d'Incantation.

Seuls les mages purs (non guerrier-mage) peuvent se spécialiser dans leur élément premier. Les shamans Keltois ou orques ne peuvent pas se spécialiser.

## Qui fait le malin, tombe dans le ravin...

Lorsque vous effectuez un jet de compétence et que vous pouvez le relancer (sur un 6 donc), vous n'y êtes pas obligé car... les 1 succédant sont toujours des échecs automatiques. Exemple: 6-6-1 au dé est un échec.

Cela s'applique évidemment aussi aux relance dû à 5 comptant comme des 6 grâce à une aptitude ou compétence comme Bravoure, Brute épaisse, Fanatique ou tutti quanti.

## Commandement mineur

Tous les personnages bénéficient de la compétence de Commandement mineur. Le Commandement mineur ne s'applique qu'aux troupes et personnages du même type. Exemple: un personnage archer lion commandera les archers d'Alahan et les autres personnages archers lions inférieurs mais pas les lanciers, paladins et autres troupes. Le commandement mineur ne permet pas de se joindre à un état major.

## Heumes abyssaux (Spécial élite)

Le commun des mortels croient que, lorsque des leurs tombent sous les coups des forces du mal sans en perdre la vie, ils sont emmenés, une fois la bataille achevée, dans l'antre des Maudit pour y mourir sacrifié dans d'horribles souffrances, sous le regard rieur des sombres seigneurs et leur corps dévoré. Cela n'est hélas pas toujours le cas... Seuls quelques érudits, hauts paladins et l'Inquisition Akkylannienne perçoivent l'infâme vérité, un sort pire encore attend certains malheureux : leur corps est offert en hôte à un démon, un incube. Les Heumes abyssaux « naissent » ainsi, par la volonté des nécromanciens et prêtresses akkyshannes. Les yeux du réceptacle se révulsent pour toujours à la vue de leur forme véritable lorsqu'ils se présentent pour le rituel de possession. Qu'importe, la vision de l'âme est supérieure aux faibles sens mortels...



Mvt	10	Tir	-	Équipement : Epées de givre, Armure Lourde.
Ini	4	Peur	7	Compétences : Créature démoniaque, Ambidextre, Bretteur PA : 50
Att	4/8	Disc	-	
def	4/8	Pou	-	

### Spécial :

- Les Heumes Abyssaux n'ont pas besoin de ligne de vue pour charger.
- Assassin ne fonctionne pas sur eux ni éclaircur à moins de 20 cm (avec ou sans ligne de vue).
- Vous ne pouvez prendre qu'une seule unité de Heumes abyssaux supportant un maximum de 4 guerriers.
- Seuls Acheron et les Akkyshans peuvent les invoquer.
- Créature Démoniaque : idem aptitude Mort-vivant
- Epée de Givre: lire une ligne plus bas.

Figurines : Yeux sombres de l'armée des Dévôts du jeu Chronopia (Target Games). (Dark Eyes, blister de 4 figurines, +/- 70 FF)

## Gurkan la bête (Héros guerrier Keltois)



Gurkan le maudit, Gurkan l'exilé, Gurkan le déchu ou Gurkan la bête... Les surnoms et sobriquets se cumulent sur cet individu au passé trouble. Certains s'entendent à dire qu'il serait un ancien Sessair, second fils du chef de clan qui fut banni par ce dernier après avoir tué son aîné pour régner. D'autres racontent que ses mœurs violentes l'ont amené à tuer la fille d'un druide... Quelque soit le bien fondé de ses rumeurs et ragots, il est certains que ses frères ne désirent plus sa compagnie. Il ère de bataille en bataille, peu regardant sur ses employeurs pourvu qu'il ai sa hache couverte de sang. Il aime à commander les parias et les mercenaires de son peuple, espérant un jour fonder son propre clan et assouvir son immense désir de vengeance.

Mvt	10	Tir	-	Citation : « MEEUURRRTTTT !!!!! »
Ini	5	Cour	7	Équipement : Hache à 2 mains, Armure légère de cuir clouté, Collier de dents d'orques.
Att	7/8	Disc	2	Compétences : Mercenaire, Furie Guerrière, Commandement: mercenaires Keltois, . Crie de guerre: 7.
def	3/5	Pou	-	PA : 80

### Spécial :

Gurkan est enivré par la fureur des combat, aussi, lorsqu'il use de sa Furie guerrière, il gagne non pas un dé supplémentaire, mais un dé supplémentaire par adversaire. Par exemple, Gurkan affronte 3 zombies. Il bénéficie comme tous de 4 dés, le sien et un par adversaire. Par contre, s'il use de sa furie guerrière, il gagne 3 dés, soit 7 dés d'attaque en tout !!!

Gurgan ne peut rejoindre une armée de Sessair.

Figurine conseillée : Barbare TSR - WOC40013

## Loups

S'il y a bien une chose qui puisse symboliser la terreur dans le cœur des hommes, c'est très certainement le hurlement des loups, les soirs de pleines lune... Ses animaux, ordonnée en meutes sont d'excellent chasseurs, ils sont les rois de la forêt durant l'hivers. Leurs origines cousines avec le peuple Wolfen font d'eux des alliés naturels et jamais de mémoire de shaman d'Ilyla l'on a entendu parler d'affrontement entre ses fils de la Lune.

### Spécial

Mvt	20	Tir	-	Équipement : Férocité, crocs
Ini	2	Peur	3	Compétences : Animal, Mercenaire: Wolfen, Charge du loup, charge bestiale
Att	3/5	Disc	1	PA : 20
def	1/5	Pou	-	

### Champion mineur loup

Mvt	20	Tir	-	Équipement : Férocité, crocs
Ini	3	Peur	5	Compétences : Animal, Mercenaire: Wolfen, Charge du loup, charge bestiale
Att	4/6	Disc	1	PA : 25
def	1/5	Pou	-	

### Spécial :

Charge du loup: le malus de charge infligé par les loups est cumulatif entre eux. Deux loups infligeront un malus de -2, trois loups, un -3. Notez que le malus ne peut dépasser -3 (cf FAQ). De plus, le cumul n'est pas compatible avec les autres types de troupes : 2 loups chargeant avec deux non-loups infligeront un malus de charge de -2, pas plus.

Animal: Un de vos personnage doit se trouver à distance de mouvement (celui du personnage) lorsque leur carte est réveillée pour que les loups puissent recevoir des ordres. Si ce n'est pas le cas lorsque leur carte est activée, vous ne pourrez pas décider de leur mouvement et ils devront se diriger chacun vers l'adversaire qui leur est le plus proche même si celui-ci est déjà engagé par d'autres figurines.

Chaque carte, une petite meute, doit contenir un chef de meute et de 2 à 4 autres loups. Le chef de meute octroie son Courage aux autres loups de la carte s'il reste à 20 cm ou moins. Tant qu'il est en vie, lui et les loups de sa meute (à 20 cm de lui) peuvent recevoir des ordres jusqu'au double de la distance de mouvement des personnages de votre armée.

Figurines conseillées : Loups funeste GW (Mordheim ou Battle: Contes Vampires).

### Kénelm le vieux loup (Héro guerrier Keltois (et loup))

Kénelm est l'aîné du clan Aar'n'kork. Bien qu'ayant laissé au mains de son fils la destinée de la tribu, il conserve une influence notable. Mais jamais il n'en abuse, préférant passer son temps avec les loups qu'il admire tant. Vivant en ermite dans les montagnes, sur le territoire qu'adopta par la suite une jeune tribu Wolfen, il apprit d'eux après s'être fait accepté, non sans peine. Ayer'darlk, leur chef, apprit pour sa part à considérer la sagesse du vieux loup et accepte avec un certain plaisir sa compagnie lors des chasses ou des quelques occasion de défendre le territoire...

Mvt	10	Tir	-	Équipement : Epée, Bouclier
Ini	5	Peur	6	Compétences : Furie guerrière, Course, Charge du loup.
Att	5/7	Disc	4	PA : 50
def	5/5	Pou	-	

### Spécial :

Kénelm ne peut rejoindre qu'une armée Sessair ou Wolfen.

Charge du loup: idem loups. Kénelm est alors considéré comme un loup dans ce cas.

Kénelm est un vieux de la vieille, aussi, les chefs sessairs apprécient ses sages propos. Il est souvent à leur côté pour les seconder dans le combat à l'aide de son expérience. Kénelm peut se joindre à un personnage Sessair ayant Commandement. Il agit alors comme un état major mineur (bonus de +1 au lieu du standard "+2").

Votre armée keltoise peut comprendre des loups. Vous pouvez en prendre jusqu'à 4 pour un coût de 15 PA (au lieu de 20), les loups se déplaceront avec Kénelm (avec sa carte) qui sera alors le chef de meute. Les loups bénéficieront de son courage. Par contre, si Kénelm meurt, les loups feront un test de panique à difficulté de 7. S'ils échouent, ils fuiront. S'ils réussissent, ils attaqueront la figurine responsable de sa mort et le joueur keltois ne pourra leur faire faire autre chose avant qu'ils ne l'aient tué.

Figurine conseillée : Barbare Keltois n°04

## Ernst le jongleur (Héros)

Née de l'Amour condamné entre un templier et une barde de la cours d'Alahan, le jeune Ernst subit souvent les humiliations et le mépris durant sa jeunesse, symbolisant aux yeux du monde l'accomplissement d'une passion réprouvée. Il est possible qu'un désir de gagner le respect de tous ou de racheter la faute de ses parents l'ai amené sur la voie des armes... Quelque en soit la raison, c'est un chemin qu'il arpente avec ardeur, excellent au maniement de l'épée, arme noble et vertueuse. Les gens d'Alahan et d'Akkylanie l'accepte désormais avec enthousiasme dans leurs rang, notamment depuis le fait d'armes dont il s'est acquitté lors de la bataille de Temlahir où il défit à lui seul le champion adverse et son escorte, désorganisant ainsi l'armée orque.



Mvt	10	Tir	-	Équipement : Épée, Armure.
Ini	5	Cour	5	Compétences : Mercenaire (Akkylanie et Alahan), Bretteur.
Att	6/8	Disc	5	PA : 85
def	6/7	Pou	-	



### Spécial :

Ernst joue de l'épée comme un jongleur manie ses accessoires, créant un véritable bouclier autour de lui. Il ne peut être engagé par plus de deux adversaires.

Ernst pratique la contre attaque avec une certaine aisance, aussi, la difficulté des parades de contre-attaques n'est augmentée que de +1 au lieu de l'habituel +2.

Ernst est un maître de l'esquive. Avant que l'adversaire n'effectue sa première attaque, il peut sacrifier un de ses dés de défense, tout adversaire désirant le toucher doit battre son score actuel de défense +2. Ernst ne peut le faire qu'une fois par phase de combat.

L'on conte à travers les royaumes d'Alahan et d'Akkylanie les exploits d'Ernst, en passe de devenir une légende vivante. Si un barde d'Alahan est à distance de mouvement, Ernst à droit à une relance (en plus de celles pouvant être offerte par les bardes).

Figurine conseillée : Guerrier TSR - WOC40004

## Ramirez Lazare (Nécromancien)

Ramirez Lazare se distingue de ses "collègues" par son désir de puissance au delà de tout, même des critères Acheroniens usuels. L'on murmure qu'il désirerait fonder sa propre baronnie voire même... de prendre un jour la place du duc Feyd Mantis lui même !!! Aucun de ces propos n'a pu être vérifié, ils sont même contredit à chaque seconde, tant le zèle de ce Nécromancien talentueux est exemplaire. Depuis peu, il parcourt Aarklash, en quête de savoirs oubliés... Cela l'a amené à la tombe du légendaire Kalihënooss...

Mvt	10	Tir	-	Équipement : Grimoires, anneaux cabalistiques, ingrédients, épée bâtarde, armure d'airain.
Ini	4	Peur	5	Compétences : Nécromancien, Adeptes des Ténèbres obscures.
Att	5/5	Disc	6	PA : 85
def	3/8	Pou	6	

### Equipement : Spécial :

Ramirez peut avoir jusqu'à 3 familiers de ténèbres.

Ramirez commence la partie avec 8 gemmes de Ténèbres.

Bénédictio du sombre Duc: Ramirez est sous le regard "protecteur" du Duc d'Acheron, aussi, il peut relancer n'importe quel jet de dés (même l'un de l'adversaire) interagissant avec lui (comme un jet de blessure le ciblant ou un de ses jets d'incantation). Ceci, une fois par partie.

Figurine conseillée : Kothmar, Evil Priest (Reaper Miniature, 2153)



Voilà, c'est tout pour cette fois. La prochaine cuvée contiendra des géants, une bande de trois fiannas et un article sur les règles de tournois.

**Maître Inquisiteur Solkan**

Qui fait le malin, tombe dans le ravin: idée de Murat.

# Scénario

Le groupe du Griffon gagnait peu à peu du terrain, le voleur du talisman maudit allait enfin payer pour son audace.

Dérober un artefact détenu par le Conseil de l'Inquisition n'était pas une simple affaire courante, il fallait le récupérer à tout prix et en secret pour éviter de jeter tout discrédit sur l'ordre.

Une petite bande de mort vivant commandé par un sorcier des ténèbres fuyait devant un groupe de templiers lancés à sa poursuite.

Le nécromant du bélier suivi de ses serviteurs maléfiques arriva dans une petite clairière au centre de laquelle se trouvait une sorte de tertre. Après un rapide tour du mégalithe il découvrit une sépulture toute fraîche. Enfin la chance allait lui sourire, un tombeau Wolfen, voilà qui allait arranger ses affaires. Il lui faudrait moins d'une heure pour réussir à ramener par delà la mort le défunt Wolfen.

Mais un jeune chasseur tapis dans les fourrés n'avait rien perdu du manège du nécromant, devant l'horreur d'une telle profanation son sang se mit à bouillir, il lutta pour ne pas se jeter sur ce sorcier noir. Seul, il le savait son action serrait vouée à l'échec, il parti donc le plus vite possible prévenir Julkyx son chef de patrouille.

Dès la fin du rapport fait par le chasseur la petite bande de Wolfen se mit rapidement en route, enfin de l'action, que de noms à tisser sur les bandelettes des murmures par le shaman à leur retour près de la horde.

La bataille commence lorsque les wolfens attaquent les MV dans la clairière juste avant la fin de l'invocation du Wolfen Zombie.

Surface de jeu 1 mètre sur 0.8 mètre.

Le terrain est une clairière entourée de bois éparses. Un tertre ou tout décor ressemblant à un tumulus est placé au centre de la clairière, l'arrivée du Wolfen zombie se fera par l'entrée de la structure.

## Placement

Le nécromant est placé immédiatement au plus près de l'entrée du tumulus, la zone de déploiement pour le joueur du bélier correspond à un cercle de 25 cm de rayon ayant pour centre le tumulus placé au milieu de la surface de jeu.

Le déploiement s'effectue ensuite suivant les règles de bases.

La zone de déploiement pour le joueur Wolfen est d'une profondeur de 10 cm sur un seul bord de table qu'il choisit et qui ne peut être celui le plus proche de l'entrée du tertre. ( en fait le Wolfen ne doit pas pouvoir tirer sur le nécromant au premier tour de jeu pour éviter le coup de chance qui lui fait gagner la partie en un seul tir ).

L'arrivée des griffons se fait par un des côtés tiré au sort à la fin du tour 5, ils commencent leurs mouvements en collant le bord avant de leur socle sur le bord de zone de jeu extérieur, ils peuvent charger dès le premier tour.

MV obligatoire un nécromant + un wolfen zombie aucune autre figurine n'ayant pas la compétence mort vivant.

un seul spectre possible dans ce cas le coût en PA du nécromancien doit être supérieur à celui du spectre.

Le nécromancien ne peut rien faire les deux premiers tours de jeu il est en transe, il joue normalement à partir de la phase de récupération de mana du tour deux sa réserve étant vide.

Le wolfen zombie apparaît pendant le tour deux (phase de magie- sort incontrôlable) sur le lieu de sa tombe si le nécromant n'a pas été engagé au corps à corps ni n'a subi de blessures depuis le début de la confrontation.

Il doit se trouver du début de la partie jusqu'à l'apparition du Wolfen zombie à moins de 10cm de la sépulture.

Total PA 400 comprenant le prix du nécromant du bélier et du Wolfen zombie.

Wolfen obligatoire un seul prédateur du nom de Julkyx et un chasseur minimum.

pas de personnage, maximum un arbalétrier et pas de mercenaire.

Total PA 250 comprenant le prix du prédateur et du chasseur.

Les wolfens doivent, soit tuer le nécromant, ou si l'invocation a réussi tuer le wolfen zombie puis sortir de la table par le bord de leur entrée. Cette attaque est un raid à la fin du 5eme tour les Wolfens décrochent qu'elle que soit les résultats de l'engagement car malgré la fureur des combats ils ont perçu l'arrivée imminente d'un troisième protagoniste.

## Tour 6

Arrivée de la troupe du griffon composé d'un seul personnage qui peut être un lanceur de sort

un seul inquisiteur (non obligatoire) et au moins deux templiers.

Total PA 400 comprenant le prix du personnage et des deux templiers.

Les griffons doivent détruire le nécromancien avant la fin du tour 10 car à l'issue de ce tour la nuit tombe et utilisant les pouvoirs de l'Amulette d'Invocation des Ténèbres ( l'artefact volé pour ceux qui dorment) celui-ci fait apparaître trois spectres sonnant le glas des preux Griffons.

Nota: Cette bataille a été écrite dans le cadre de jeu d'un club et tient compte de la connaissance des règles ainsi que du niveau tactique des joueurs. Il est conseillé d'adapter la difficulté aussi bien en variant les tours de jeu que les PA des différentes armées, le but étant de passer un bon moment.

Nota 2: Dans le cadre du jeu en mode aventure; considérer cette bataille comme un acte I; les conditions de jeu sont inchangées, prévoyez en plus un don surnaturel et un mentor ne participant pas à cette confrontation, n'oubliez pas de prévoir les ombres et l'élixir pour chaque aventurier. Les différentes suites sont à venir.

ECRIT ET TESTE PAR LE CLUB DE PLOUVIEN AHN AL NAPHRA.

Scénario dédié à Pascal de Mythe et Légende de Brest pour son accueil et sa gentillesse.

Toute ressemblance avec des faits réels n'est que le pur fruit du hasard.

**PAPOUX SOLITAIRE WOLFEN**

# La ballade de la Lionne

(première Partie)

Un reflet roux dans les hautes herbes et un froissement dans la lumière du petit matin. Une douce vapeur qui s'évaporait des feuilles chauffées par un soleil déjà haut dans le ciel. Laureena Tilius marchait en tête de sa petite troupe, ses trois fidèles paladins et quelques hommes du baron Illem, des faucheurs aguerris. Malgré la fatigue, elle se sentait bien, foulant de ses pieds le sol de son pays. Elle avait tant souffert pour le défendre, pour s'imposer en tant que guerrière, chevalier parmi les glorieux chevaliers d'Alahan, une femme et pourtant aussi forte et courageuse que n'importe quel homme. Les batailles récentes avaient beaucoup demandé aux valeureuses troupes d'Alahan, et elles profitaient d'un de ces très rares moments de répit afin de se reposer. Mais il n'y avait que peu de repos pour la Lionne Rousse, et elle patrouillait depuis une semaine en visitant un à un les villages bordant les frontières. Des marches longues et fatigantes mais nécessaires pour assurer leur protection et la cohésion du royaume. Utiliser des chevaux était bien sûr impossible, tant à cause de la nature du terrain que pour garder une certaine discrétion. La Lionne et deux paladins ouvraient donc la marche, suivis des faucheurs et de son dernier homme, qui s'occupait des arrières. C'était les faucheurs qui avaient conseillé ce chemin par les hautes herbes. Deux d'entre eux étaient natifs de la région et leur avaient déjà fait gagner un temps précieux. Ils arrivèrent dans une sorte d'éclaircie dans cette mer verte, à peine un cercle d'herbe fraîchement coupée. La Lionne avait eu à peine le temps de penser que cela ferait un piège idéal qu'une ombre monstrueuse se dressait sur elle. Un minotaure barbare tenant un énorme morceau de bois. Et il n'était pas seul.

Le roi conversait doucement avec un barde dans une des salles élevées du Château. La lueur des chandeliers faisait trembler leurs ombres sur les murs tendus de tapisseries. Il avait fait halte avec une partie de l'armée dans le Duché de Stonefal, sur le chemin du retour vers le cœur d'Alahan. La victoire avait été trop amère, et si la joie de la délivrance les précédait, les soldats survivant étaient encore hantés par les souvenirs des peurs, des souffrances et des morts. Aussi le Duc avait écourté les cérémonies, et il ne restait d'éveillé que le souverain et Halleck, musicien du Duché, un érudit en légendes du nord, qu'il ne se lassait pas d'écouter.

- Ainsi donc, les armées naines et elfes s'étaient alliées pour combattre les armées du nécromant Feyd-Evor. Ces temps là étaient plus heureux, sans divisions, sans méfiances.

Il soupira.

- Les choses étaient plus simples. Il y avait nous et les ténèbres.

- Oui mon sire. Mais nous accomplissons des choses encore dignes d'être chantées.

- Mon ami, excuse ma mélancolie, je suis las ce soir. J'ai l'esprit encombré de sombres images qui ne veulent pas se laisser oublier.

L'écuyer du roi entra précipitamment dans la pièce et s'agenouilla.

- Sire, le Baron Illem d'Harkon désire vous entretenir d'une affaire de la plus haute importance. Il a reçu des informations qui demandent la réunion d'un conseil restreint.

Le roi fronça les sourcils. Illem n'était pas du genre à réveiller une armée pour rien.

- Que le conseil se réunisse dans la tente de commandement ! Immédiatement.

- Bien sire.

L'écuyer se retira.

Halleck regardait le roi avec un léger sourire.

- L'action est parfois un excellent remède contre la tristesse.

- Tes paroles sont sages, mais j'ai peur que cette fois le remède soit pire que le mal. Je n'aime pas les nouvelles qui arrivent par des nuits comme celle là.

En tant qu'hôte, le Duc de Stonefal présidait le conseil, à la gauche du roi. Les autres étaient ensuite répartis selon leur noblesse, les Ducs, Barons, et généraux. Il parla le premier.

- Nous sommes réunis en urgence pour un problème qui ne menace pas notre royaume, mais qui demande néanmoins toute notre attention. Je laisse la parole à Illem d'Harkon.

Le roi ne se souvenait pas avoir déjà vu le Baron si embarrassé. Même quand ils avaient combattu ensemble, même acculés dans la plus mauvaise des batailles. Il avait du mal à trouver ses mots.

- Mon sire, mes frères, j'ai reçu ce matin un message. Il venait m'annoncer qu'une de nos patrouilles de frontière avait été attaquée il y a deux jours. A cela rien d'exceptionnel, mais la suite était plus alarmante. Il s'agissait de la troupe de la Lionne Rousse.

Il laissa se calmer le murmure provoqué à l'évocation de ce nom. L'héroïne avait beaucoup de partisans, surtout parmi les jeunes généraux.

- Des villageois avaient trouvé les cadavres de ses deux soldats, ainsi que de son lieutenant et de trois de ses faucheurs.

Il leva la main cette fois pour faire le silence.

- Plus loin ils trouvèrent le quatrième faucheur, gravement blessé, ainsi que Rautha, chef de mon escouade, un carreau empoisonné dans le dos, mais encore vivant. Ces nouvelles, bien que tragiques, ne justifiaient pas cette réunion. Heureusement, les villageois avaient un antidote assez efficace. Rautha fut sauvé. Il est arrivé il y a moins d'une heure maintenant. Si vous le permettez, je pense qu'il devrait faire lui-même son récit.

Le roi hochait faiblement la tête.

- Qu'il entre !

Il entra, titubant, couvert encore de la poussière du voyage.

- Messires, sire. Nous étions entre deux villages, près du désert. Nous avons été attaqués. La Lionne, contre notre avis, avait voulu traverser un champ immense de hautes herbes, pour aller plus vite. Nous... nous étions en tête, la Lionne et ses hommes couvrant les flancs.

Sa parole était hachée, on voyait qu'il faisait des efforts pour tenir debout. On ne savait pas si la fatigue, les séquelles de sa blessure ou la douleur de revivre les événements qui lui était le plus pénible.

- Au milieu des herbes j'ai entendu un bruit, et Rala tomba en arrière. Elya fut décapité par une hallebarde de ces maudits alchimistes. Nous fîmes un cercle avec les paladins pour les tenir en respect avec nos armes, mais ils étaient trop nombreux. Notre seul espoir était la Lionne, mais elle avait disparue. Nous pensions qu'elle allait les prendre à revers, nous aurions pu alors les exterminer tous. Ils s'approchaient inexorablement.

Sa voie tremblait de plus en plus.

Elle n'est pas venue. Ils allaient nous désarmer, Ethern, un des paladins, a chargé à ma droite, pour tomber aussitôt. Nous l'avons suivi, et seuls Meli et moi sommes sorti de l'encercllement. J'ai reçu un carreau au passage. Nous en avons tué trois, les autres ont vaillamment combattu,



mais ont succombé aussi. Il restait un arbalétrier et nous deux, je l'ai abattu avant de m'évanouir.

Personne ne respirait plus dans la tente.

- Ce n'était pas fini. Oh, j'aurais préféré mourir plutôt que de voir ce que j'allais voir ! J'étais adossé à un arbre quand je me suis réveillé. Meli m'avait traîné là après la bataille, à l'abri derrière une racine. J'entendais à peine sa respiration, il était couvert de sang, quand j'entendis des voix. C'était encore ces créatures inhumaines. Ils venaient prendre les corps, pour on ne sait quel usage innommable. Je m'apprêtais à mourir quand je la vis. La Lionne était là, tremblante de peur, à portée de vue. Un hallebardier, puis deux arrivèrent près de sa cachette. Elle a...

Le faucheur chancela et regarda son Baron, comme pour chercher dans son regard la force de continuer le récit.

- Mon fidèle, ta bravoure n'a d'égal que ta loyauté. Je sais que tu hésite parce que tu va blesser beaucoup de gens puissants ici. Tu connais la portée de tes paroles, et cette retenue fait ton honneur. Mais pour le bien des Lions et de leur réputation, tu dois tout dire.

- Oui.

Il regardait le plancher, comme soudain résigné.

- La Lionne s'est levée, elle a reculé contre un arbre, a lâché son épée, et s'est rendue. Sans combattre. Elle les...

- Continuez.

La voix du roi était douce mais ferme.

- Elle les a suppliés de ne pas la tuer. Ils l'ont ligoté puis emmené.

Rautha s'écroula, vaincu par la fatigue et la tension.

Dans la tente ce fut une explosion de cri d'indignation, d'interpellations outrées.

- Silence messires.

Le roi se retourna vers le Baron, le visage marqué à la fois par la tristesse et la colère.

- Ton homme est un brave parmi les braves. Qu'il soit traité comme l'un de nous !

Deux soldats l'aiderent à se relever et le conduisirent en dehors de la tente.

Puis Orgyn se tourna vers l'assistance.

- Ces... Ce récit est pour moi quelque chose de terrible. J'ai fait confiance à la Lionne. Pire, j'ai cru en elle et lui ai confié une de mes meilleures armées. Elle les a mené au combat, victorieuse à chaque fois. Elle a siégé au coté des plus courageux. Elle a été la première femme à accéder à un tel honneur dans l'histoire d'Alahan. Comme vous, je suis en colère. J'ai été trompé. Nous avons tous été trompés.

- Il faut être ferme sire. La punition doit être à la hauteur de la déception.

- Oui, mais elle nous échappe.

- Il n'y a rien à faire.

Orgyn, le cœur serré, laissa s'apaiser les exclamations de ses sujets. Il repensait au Baron, son fidèle compagnon de bataille. Ils ne se connaissaient pas beaucoup, éloignés par les exigences du protocole et du royaume, mais il avait toujours trouvé à ses côtés le Baron Illem, épée fidèle et vaillante, tranchant les cous des ennemis, essayant les assauts les plus forts et donnant de sages conseils. Il avait toujours été réticent à donner à la Lionne de hautes responsabilités, voire même à l'accueillir dans les rangs des guerriers. Il avait essayé de s'y opposer en réunissant un groupe de mécontent parmi la vieille noblesse. Mais les fait glorieux de la Lionne avaient parlé en sa faveur, et les généraux plus jeunes avaient fait pencher la balance en la faveur de la jeune femme. Et lui, le Roi, avait été de cet avis. Aujourd'hui, il doutait de la justesse de ces choix.

Le Baron senti la détresse du roi.

- Les villageois ont signalé une troupe d'Alchimistes au bord de la frontière. Je leur ai ordonné d'effectuer des reconnaissances, mais ce ne sont pas des soldats. J'ai peur que cela ne soit pas très efficace. Je pense qu'ils l'ont enlevée pour lui faire subir les pires expériences. Nous devons éviter cette humiliation supplémentaire.

Ethyn le vigilant fermait la marche. Il était mal à l'aise sur ce terrain, dans des herbes souvent plus hautes que les hommes, empêchant toute visibilité. Il avait déjà remarqué plusieurs traces de passage récent sur une piste parallèle à la leur. Attendant la prochaine halte pour le signaler, il restait attentif. Bien que cette région soit réputée tranquille, les faucheurs étaient nerveux depuis ce matin. Ils avaient beaucoup chuchoté entre eux avant le départ, et le paladin se demandait s'ils n'avaient pas simplement peur que leur raccourci n'en soit pas un. Ils ne connaissaient pas bien la Lionne, elle était dure mais juste, et les soldats du baron avaient déjà prouvé leur valeur. Ethyn eut juste le temps de comprendre que quelque chose n'allait pas en voyant le canon de l'arme du faucheur le plus proche se diriger vers lui. Des bruits de pas précipités, des frôlements, puis plus rien.

Les minotaures ne sont pas lents comme on pourrait le penser, leur point faible réside plutôt dans leur manque d'équilibre, et elle savait comment les battre. Celui-ci avait de l'expérience, les premières passes permirent aux deux opposants de se mesurer. Ses compagnons étaient invisibles, mais des bruits de détonation lui indiquèrent qu'ils étaient aussi occupés qu'elle. Au bout d'un moment elle se rendit compte que quelque chose clochait. Ce n'était pas un combat à mort. Le barbare voulait seulement la capturer. Elle évita un coup de l'énorme massue de justesse et trancha l'avant-bras de son adversaire. Le Minotaure se retourna du mauvais côté et elle lui planta profondément son épée dans le dos, tranchant des muscles puissants, rompant des tendons épais comme des cordes. Il poussa un rugissement de douleur et s'écarta en titubant. La Lionne prit le temps de souffler et de regarder autour d'elle. L'un de ses paladins combattait mains nues un guerrier barbare, roulant dans la poussière. Les deux épées gisaient sur le sol. Les autres avaient disparu, mais elle entendait les échos d'autres batailles dans les herbes. Bon sang, combien étaient-ils ? Que voulaient-ils ? Le barbare qui avait repris ses esprits la chargea sauvagement, lui touchant l'épaule. Elle n'avait pas été assez rapide, et il lui sembla que son dos explosait. La douleur lui coupa le souffle, et

le monstre poussa un cri de victoire. En un éclair, elle vit Arwynn étendu par terre, le visage en sang, le fidèle Arwynn, une de ses plus fines lames. La lionne posa un genou en terre, ferma les yeux un instant, avant de se ruer en hurlant sur son adversaire, ajoutant une balafre de plus au poitrail du barbare, elle frappa et frappa sans cesse, le faisant reculer toujours plus jusqu'à ce qu'il trébuche hébété, couvert de sang. Tremblante de rage, elle mis un pied sur son bras, prête à lui enfoncer son arme dans la gorge.

- Pourquoi ?

Elle avait hurlé. Le Minotaure respirait péniblement, elle enfonça un peu plus loin l'épée, faisant couler le sang.

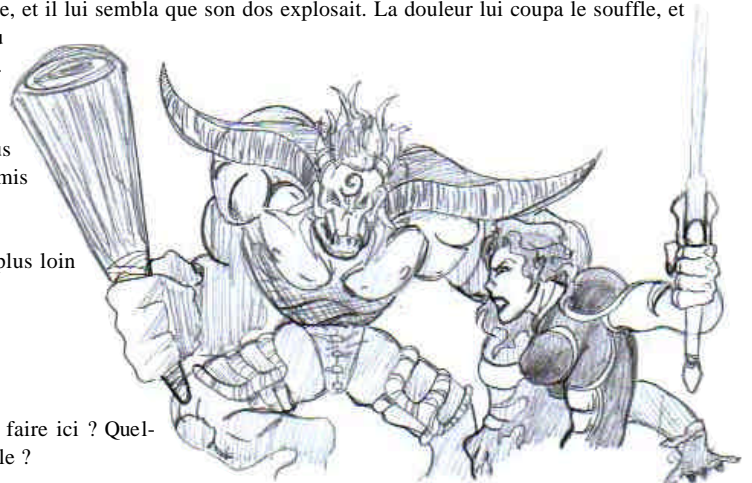
- Le baron.... Sa voix était rauque, déformée.

- Quel baron ? Parle !

- Payé....pour vous capturer.... Illem...

- Illem !!

Elle releva son arme de surprise. Qu'est-ce que le Baron d'Harkon venait faire ici ? Quelqu'un avait-il tendu cette embuscade croyant qu'il ferait parti de la patrouille ?



Une douleur intense lui fit lâcher son épée, comme un coup de fouet. Son arme fumante pointée sur elle, Rautha s'avavançait, suivi des autres faucheurs et de trois guerriers barbares.

- Ne bouge pas, Lionne.

Quel mépris il mettait dans son nom ! Elle commençait à comprendre l'inconcevable.

- Tu es notre prisonnière.

Les barbares l'encadrèrent pour la ligoter soigneusement. Elle eut à peine le temps de se ressaisir qu'elle tombait assommée d'un revers de bouclier.

Les traîtres avaient couvert sa tête d'une cagoule et enveloppé son corps dans un grand manteau gris. Le monstre la transportait depuis des heures sur son épaule, comme un vulgaire sac de grain. La Lionne souffrait dans tout son corps, la main transpercée, l'épaule cassée, mais ce n'était rien. Elle était furieuse, furieuse contre elle-même de s'être fait piéger, furieuse contre ses lâches qui avaient tué ses hommes. Comment des Lions pouvaient être si corrompus, si bas, pour tuer leurs frères et œuvrer à la destruction de leur royaume ? Tout cela seulement parce qu'elle était une femme ? Elle ne pouvait y croire. Qu'elle volonté maléfique était donc impliquée dans cette trahison ? Elle devait lutter pour ne pas laisser l'impuissance saper ses forces. Elle était vivante. Ils voulaient la tuer, mais indirectement, avec une mise en scène. Quoiqu'ils fassent, elle aurait peut-être alors une chance infime de s'échapper. Son petit frère lui avait appris qu'il y avait toujours une solution, une alternative. Son espoir s'évanouit d'un coup quand on lui enleva sa cagoule.

Elle était au bord du désert, une étendue désolée de rocher comme seul horizon. Les traîtres avaient disparus, elle était seule avec les barbares. Seule à méditer leurs conversations pendant le trajet.

- Il fallait l'arrêter. Elle va transformer nos chevaliers en soupirants mous et inutiles, et nos femmes vont vouloir se battre plutôt que de rester à leur place.

- Oui, mais les autres....

- Crois-tu qu'ils se seraient rangés à notre opinion ? C'est à croire qu'elle leur avait jeté un sort !

- Oui, c'est une sorcière, c'est pourquoi elle était si forte !

Le reste était de la même qualité, mais elle ne voyait qu'une chose : Le baron Illem d'Harkon, noble parmi les nobles, avait payé des mercenaires pour la capturer, et ses fidèles soldats étaient morts. Et Rautha, chef d'une escouade de faucheurs, avait participé à cela. Les faucheurs sont des gens simples, et courageux, elle les avait fréquentés longtemps lors de son apprentissage. Comment le Baron avait-il pu les transformer ainsi ?

Elle répondrait plus tard à ces questions. Il y avait d'autres problèmes plus immédiats à résoudre, en premier lieu se libérer. Et vite. Mais elle était blessée, affaiblie, et choquée par la situation. Jamais elle n'aurait pu penser cela d'hommes qu'elle estimaient êtres les meilleurs d'Alahan.

Le Baron entra dans les maisons de repos du château. Rautha était là, entouré par les soignantes et un barde, dans une pièce isolée.

- Laissez-nous, je vous prie.

Il ferma la porte derrière le barde.

- Je vois que tu vas mieux.

Le faucheur tourna la tête vers lui. Illem d'Harkon affichait un sourire ironique.

- Vous aviez raison maître. Ils n'ont eu aucun soupçon. Même ceux qui étaient hier béats devant la Lionne n'y ont vu que du feu. Aujourd'hui ils demandent sa tête. Il n'y a plus qu'à la laisser mourir en enfer.

La voix du baron se fit plus dure.

- Non, il y a mieux à faire. Certains de nos soldats, voire des hommes plus haut gradés, pourraient ne pas voir l'évidence, et en faire une martyre. La ruse même pourrait être éventée par quelqu'un de trop curieux.

Rautha se releva, comme soudain guéri de ces graves blessures. D'un geste son maître lui fit signe de se rallonger.

- Les conséquences de ton intervention ont dépassé mes espérances. Le roi est furieux contre elle, enfin il voit l'évidence, même si nous avons du l'aider un peu.

Le baron se pencha sur lui.

- Ecoute, je ne veux pas seulement me débarrasser de cette chose qui ramolli nos guerriers, de cette femelle qui prétend se battre comme un homme. Je veux qu'une telle idée redevienne impossible, comme cela était dans nos anciens codes. Je veux l'humilier, la faire retourner à sa place, elle et toutes celles qui auraient des désirs aussi fous. Je veux la détruire.

Il avait mis tant de haine et de mépris dans ces mots que sa voix était devenue rauque. Il serait les poings en tremblant. Il y eut un silence. La chambre qu'ils occupaient était tendue de tapisseries racontant des glorieuses batailles. Il fallait redonner du courage aux convalescents, et de l'orgueil aux mourants qui se succédaient ici. Illem d'Harkon se tu et regarda l'une d'entre elle pendant un temps qui parut une éternité. Il s'était maîtrisé, et parlait maintenant avec une sorte de jubilation contenue.

- Le roi a décidé de faire un exemple. Il va la juger.

- En son absence ? C'est contraire à nos ....

- Là réside l'inspéré. Cette nuit même part une expédition avec nos soldats les moins fatigués. Ordre du Roi. Pour aller la chercher, où qu'elle soit. La ramener pour que nous puissions montrer à tout le royaume le vrai visage de Laureena Tilius, cette Lionne peureuse, honte des chevaliers d'Alahan.



La nuit tombait sur le désert. Ils avaient marché longtemps depuis le lieu de l'attaque, et ils longeaient maintenant la bordure des terres fertiles. Le Minotaure avait du mal à soutenir sa propre carcasse. Laureena le remarqua avec satisfaction. Elle aurait dut le tuer sur place. La petite troupe s'arrêta. Il y eut un silence terrifiant. Le monstre mugissait sourdement, elle se demandait s'il s'agissait des effets de la douleur ou de ceux la peur. Soudain, sans un bruit, sortirent de derrière un chaos de pierres noires trois guerriers scorpions, avec leurs robes sombres et leurs hallebardes immenses bardées de mécanismes compliqués. Ils se déplaçaient d'une façon étrange, presque éthérée, avec une grâce terrifiante. Leurs voix étaient presque un murmure, et le barbare qui récolta le tribu de la trahison dut s'approcher avec répugnance pour tendre l'oreille, et il se retira vivement.

La négociation fut donc rapide, les mercenaires partant rapidement, visiblement soulagés. Changeant de géoliers, la Lionne s'enfonça dans le désert. Elle marchait comme dans un mauvais rêve, un de ces cauchemars dont on ne peut s'échapper qu'en se réveillant couverte de sueur, en tremblant. Elle avait l'impression d'être escortée par des fantômes, des silhouettes qui semblaient glisser dans le silence de la nuit, sans hésitation, guidés seulement par la lueur verte de leur regard. Un regard sans yeux, caché derrière d'étranges lunettes et qui vous transperçait comme un vent glacial. Une éternité plus tard ils arrivaient. Une masse sombre tranchant dans la clarté du désert. L'entrée ne fut pas plus bruyante que le voyage. La Lionne était épuisée tant moralement que physiquement. Elle fut jetée dans une cellule noire, à même la roche dure et froide et plongea dans les ténèbres.

Abel regardait l'horizon avec une de ses sentinelles. Avec sa petite troupe de lancier ils avaient avancé précautionneusement dans le désert pendant plus d'une semaine, jusqu'à tomber sur un oasis fortifié, au creux d'une petite vallée. Ils n'étaient pas dans les zones profondes du désert, mer infinie de dunes de sable fin, mais dans un paysage chaotique, rocheux, propice aux embuscades, à la dissimulation. Le royaume des Alchimistes de Dirz.

Ils ne devaient pas être plus d'une douzaine dans ce petit cercle de verdure, mais ils voulaient rester discrets, pénétrer plus en avant dans le territoire ennemi.

- Tu as vu ?

- Nous avons eu raison de ne pas attaquer. La garnison se renforce.

- Non, Reisl. Il s'agit d'autre chose. Allez me chercher Hayat.

Le lancier parti avertir l'inquisiteur, laissant seul Abel sous le soleil matinal déjà brûlant. Tous supportaient très mal les températures élevées, mais aucun n'aurait laissé son armure derrière lui. Hayat arriva rapidement.

- L'air brûle déjà comme le seuil de l'enfer. Abel, nous devrions être à l'abri depuis plus d'une heure.

- Il y a un fait nouveau, inquisiteur. Des guerriers scorpions sont arrivés. Ils amenaient un prisonnier. Ou plutôt une prisonnière.

- Et ?

- Je n'ai pas pu me tromper. Cette armure, cette chevelure. Ils ont capturé la Lionne Rousse.

- Oh ! Je vois. Combien de guerriers en plus ?

- Au moins quatre. D'autres ont pu arriver cette nuit par le défilé.

- Cela va être juste. Mais nous sommes bien reposés. Il est impossible de laisser un soldat d'Alahan aux mains de ces monstres. A plus forte raison la Lionne.

- Nous attaquerons au crépuscule.

Abel et l'inquisiteur partageaient le même calme, la même maîtrise de soi. C'est pourquoi ils avaient été envoyés ensemble pour cette mission, avec des soldats triés sur le volet. Ils n'en laissaient rien paraître, mais savoir qu'un allié de cette importance était aux mains de leurs ennemis jurés les avaient secoués. Le soir, l'attaque était prête.

### **Let's fight**

L'affrontement se déroule sur une surface de 90 par 120 comportant bon nombre de dunes.

Les Griffons et les Alchimistes se déploient sur une bande de 20 cm, chacun de leur côté.

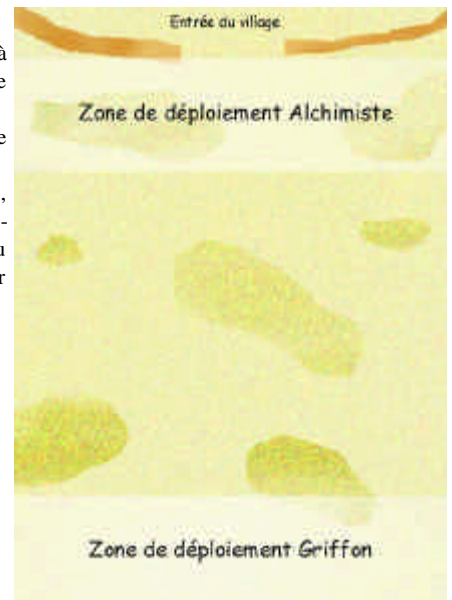
Les forces du Griffon se composent de Abel, d'un inquisiteur et de 130 points d'armées, qui serviront à acheter les autres troupes, sortilèges ou équipements. Il ne peut y avoir d'autres personnages dans cette troupe, et plus de deux exemplaires d'un même blister de troupe.

Les forces de Dirz se composent de 200 points libre, le seul personnage a pouvoir faire partie de cette troupe est Vargas Metatron, mais sa présence n'est pas obligatoire.

L'affrontement se déroulera sur 8 tours. Les forces du Griffon devront soit avoir anéanti leurs adversaires, soit fais rentrer au moins deux figurines dans le village avant la fin du 8ème tour pour gagner. Les Alchimistes gagneront de deux manières, soit ils mettront en pièces leurs ennemis, soit ils attendront la fin du 8ème tour. En effet à cet instant il sera trop tard, les alchimistes ayant eu le temps de terminer leur plan.

Si les Alchimistes gagnent, lire l'épilogue 1.

Si les Griffons gagnent, lire l'épilogue 2



### **Epilogue 1.** Victoire des Alchimistes.

La troupe d'Alahan, guidée par Rautha, arriva aux abords du désert. Les villageois n'avaient pas été plus loin, remplis de crainte superstitieuse. Aucune indication d'une direction possible pour orienter les recherches.

Alahel, s'assis, laissant s'échapper sa frustration.

- Ce n'est pas possible. Nous n'avons aucune chance de la retrouver maintenant qu'elle est sur leur territoire maudit ! C'est toutes les armées d'Alahan qu'il nous faudrait !

Rautha s'assit près de lui. Il ne savait pas où était la Lionne, mais il connaissait les instructions des mercenaires.

- J'ai l'intuition qu'elle n'est pas loin. Les alchimistes ont aussi souffert du combat, et ils ont du se reposer avant d'aller plus profond dans le désert. Les gens du coin savent qu'il y a des avant-postes alchimistes vers le sud-est, là-bas.

- D'accord, allons-y. De toute façon, il faut bien commencer quelque part.

Le faucheur marchait d'un bon pas. Il avait été soigné par une magie puissante, et se sentait bien. Ses amis n'avaient jamais mis en doute ses paroles, et il avait l'honneur d'être accompagné par Alahel le messager, l'aventurier, le héros. C'était dire l'importance que donnait le Roi à cette affaire.

Deux heures plus tard un éclaireur signala une fumée épaisse. Devant eux brûlait un oasis alchimiste. Aucun signe de vie. Ils pénétrèrent sans problème dans la place.

Rautha retourna du pied le cadavre d'un arbalétrier.

- C'est étrange. On dirait que quelqu'un nous a devancé.

- Ils sont bien morts en tous cas. Et je sais qui les a tués.

Dix pas plus loin, à l'ombre d'une tour de garde camouflée, un lancier Griffon et un guerrier scorpion étaient unis dans la mort. La conclusion était assez facile.

- Ils se sont entretués. Ni les Griffons ni ces monstres n'auraient laissé de cadavre derrière eux.

Dans sa voix il y avait une sorte de vibration, l'infime espoir que celle qu'il cherchait soit au fond d'une cellule, à les attendre.

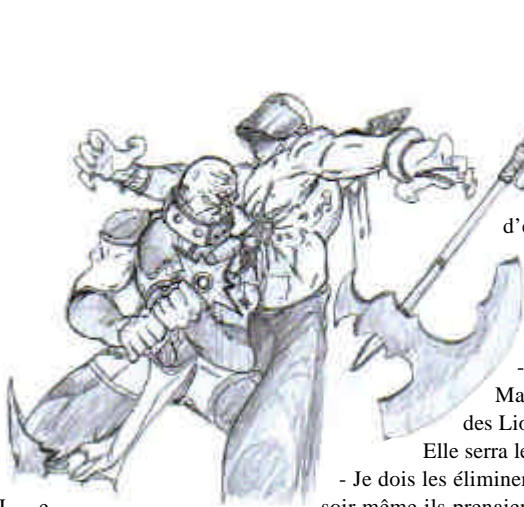
Un appel leur parvint du milieu des palmiers. Deux paladins étaient immobiles devant un bûcher. La troupe les rejoignit. Au milieu des cendres on devinait

des restes humains mêlés à une armure calcinée, fondus, mais qui ne laissait aucun doute. La Lionne Rousse ne serait pas jugée par ses pairs. Elle avait périé ici, dans le désert.

Alahel pencha la tête pour se recueillir. Rautha étouffa un rugissement de colère.

A suivre...

## Epilogue 2. Victoire des Griffons.



Abel essuya le fil de son épée à l'aide d'une robe de guerriers scorpions. Ces démons avaient chèrement défendu leurs vies et beaucoup de ses hommes étaient tombés. Il se tourna vers la Lionne Rousse. Malgré ses blessures, elle souriait.

- Et bien Lionne, cette lutte pour votre libération vaut bien un récit.

- Votre aide vaut bien plus que ça, vaillant Griffon. Mais néanmoins vous aurez le récit.

- Nous verrons cela plus tard. Ils ne font pas bon rester trop longtemps dans un lieu de ce genre, surtout si on vient d'y mettre le feu. Mais je gage que l'histoire au moins vaut le coup d'épée.

Il parti rassembler ces hommes, laissant Laureena seule au milieu des cadavres alchimistes.

- Oui, l'histoire vaut le coup. Mais elle n'est pas finie.

Elle regarda les étranges forme humaines à ses pieds, puis sa main, portant la blessure que lui avait infligé Rautha, ce maudit traître.

- Quant à vous, vous êtes des monstres pour ces hommes, des créatures d'apparences humaines. Mais maintenant, je sais qu'il y a d'autres monstres qui ont une forme humaine, qui ressemblent à des Lions.

Elle serra les poings.

- Je dois les éliminer. A tout prix.

Le soir même ils prenaient leur première halte. Les guerriers Griffons étaient fatigués, et ils avaient quitté le territoire ennemi le plus vite possible. Leur troupe n'aurait pas résisté à un assaut organisé. Un camp rapidement dressé dans la forêt à la nuit tombée, dans les odeurs rassurantes du territoire Lions qui leur faisait oublier les miasmes du désert des scorpions. A part les sentinelles, tous étaient rassemblés près du feu, faisant cercle autour de la Lionne Rousse. Ils restèrent silencieux pendant son récit, et longtemps après. Abel resta songeur, à l'image de ses hommes, regardant fixement le feu alors que Laureena s'endormait. Un tel individu serait rapidement pris en charge par l'Inquisition chez les Griffons, mais il connaissait bien les Lions, et si il n'approuvait pas leur attitude, il les respectait. De valeureux combattants, courageux, mais parfois avec une naïveté énervante. Ils n'avaient pas assez été à l'école de la duplicité. Hayat s'assit près de lui.

- Les hommes ont confiance en elle.

- Moi aussi, inquisiteur. Allons nous coucher, l'aube nous apportera un nouveau jour que je pressent bien chargé.

- Merin vous garde.

- Ainsi que tous les Griffons.

Il leva les yeux vers les étoiles.

A suivre...

Voilà, nous vous avons présenté la première partie d'une longue campagne qui se déroulera sur plusieurs mois, qui verra la Lionne traverser bon nombre de continents, affronter ou s'allier à divers peuple. Rendez vous donc dans le prochain numéro des chroniques d'Aarklash pour la suite.

**Alain Schmitt & Skal**



# Comment ça marche?

Salutations, cet additif de dernière minute est une extension de la rubrique Bidouilles. Ici, seront exposés les explications, rulings et errata des points de règles litigieux de Confrontation et un jour, nous gardons espoir, de Rag'Narok.

*Maître Inquisiteur Solkan*

## La défense soutenue

Voici le texte originel de la Défense soutenue (DS). Il est plus explicite (et sans ambiguïté) que le texte de la FAQ (frappé en dernière minute pour respecter les délais). A ceci, s'ajoute une précision.

"Un guerrier qui réussit au moins un jet de Défense obtient gratuitement un dé de Défense soutenue. Ce dé sert à effectuer un jet de Défense qui, pour être réussi, doit battre une difficulté de 2 points supérieure à la difficulté initiale. Tant qu'il réussit son jet de Défense soutenue, le joueur en obtient un autre gratuitement, mais à chaque fois la difficulté augmente encore de 2 points. Vous pouvez ainsi défendre autant d'attaques que la chance vous le permettra. La Défense soutenue n'est pas cumulable avec la Contre-attaque et elle est autorisée à tous les guerriers, et pas seulement les personnages."

De plus, les dés de DS ne peuvent servir à l'utilisation de l'Ambidextrie.

## Guerrier-mage

Seuls les personnages Guerrier-mages peuvent utiliser la Contre-attaque. Les Guerrier-mages de base gardant leurs autres aptitudes comme lancer des sorts après avoir couru ou chargé et d'éviter le malus de récupération de mana au corps à corps.

# Petites Annonces

## **Ventes**

- Vends figurine de SARDAR LE PUR, parfait état, non peint, mais sans les cartes allant avec...

Prix à débattre !!!

Envoyez un mail :))

nox\_quinquin@yahoo.fr

## **Achats**

- Je recherche les figurines de Jeunes Nains sur Razorbacks.

Si vous en avez et que vous n'en voulez plus, contactez-moi; on se mettra d'accord sur un prix...

A plus et merci d'avance!

attentontour@caramail.com

- Si vous avez un jeune nain qui ne vous sert à rien ou que vous n'utilisez plus, contactez-moi, on se mettra d'accord sur un prix.

compere.alain@wanadoo.fr

- Je suis prêt à reprendre une bonne partie de vos Gob en Rab

écrivez moi.

Noyarc@hotmail.com

- Je recherche un crapaud de combat, si vous en avez un a vendre, envoyez moi un mail svp

hector\_lavigne@hotmail.com

## **Echanges**

- Alahel le magnifiquement sous-couché, peut-être même peint après Noël, se verrait bien rejoindre une nouvelle armée. Saphon le prêcheur ou un mort-vivant pourrait le remplacer.

Al.coughlin@voila.fr

# What's next ?

Malgré le retard de ce numéro (encore toutes nos excuses), nous vous donnons rendez-vous dans le prochain numéro (en espérant qu'il sera à l'heure). Toute l'équipe de la rédaction et ses correspondants dans le monde entier sont déjà en quête d'informations pour vous concocter un numéro inoubliable pour Noël.

Donc selon toute vraisemblance vous devriez pouvoir y trouver au moins :

- Les Nouveautés du mois de décembre (Nous prions chaque jour le saint News à ce sujet)
- De nouveaux scénarios inédits
- Encore pleins de bidouilles
- De nouveaux dessins
- Encore des PA (si vous pensez à nous en envoyer !)
- La suite de la campagne de Skal et
- En exclusivité mondiale, un magnifique double poster centrale de la Lionne Rousse en Père Noël !
- Une rubrique ou il sera question d'argent
- Un dossier exclusif avec les règles complètes d'un nouveau jeu de figurine aux qualités encore jamais égalées et qui vous permettra même de jouer avec toutes vos figurines. Quand vous l'aurez vu vous ne pourrez plus jouer à autre chose.



Après toutes ces bonnes nouvelles il est malheureusement temps de nous quitter. Comme d'habitude nous espérons que vous avez prit plaisir à lire ce numéro et que vous l'avez apprécié. Une fois de plus n'hésitez pas à nous contacter pour donner votre avis.

**Phoenix**