



# 04

# CHRONIQUES d'AARKLASH

Les nouveautés  
à la loupe

Des scénarii  
inédits !!!

Des articles de  
fonds et techniques

De l'humour

Des illustrations  
à vous couper le  
souffle !

Un feuilleton à  
rebondissement

Et c'est des bénévoles  
qui l'ont fait !



# Édito

Noyeux Joël à tous et Bonne Année !!



Voilà les formalités sont remplies. Nous pouvons passer à des choses moins sérieuses.

Tout d'abord toutes nos excuses : le superbe jeu annoncé le mois précédent ne vous sera pas livré. La cause en est un Minotaure qui est venu frapper à la porte de chez moi pour réclamer la boîte que nous venions de mettre des mois à réaliser. Non mais franchement ces Minotaures y se gênent pas. Si je me retenais pas .....

Vous retrouverez, dans ce numéro, vos rubriques habituelles plus quelques nouveautés. Nous tenons de plus à vous annoncer l'arrivée d'un petit nouveau au sein des chroniques, Jacint. Vous l'avez tous remarqué je suppose, nous venons aussi de changer la couverture et la mise en page de votre lecture favorite.

Bien sur une fois de plus nous sommes à votre écoute pour des critiques, remarques et toute aide sera la bienvenue.

Argh j'allais oublier : Que l'année 2001 soit remplie de jolies figurines et que Ragnarok arrive.

Phoenix

redaction\_caveau@egroups.com

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

Alain  
François Bruntz  
Jacint  
Knédryr  
Magnus Nico  
Phoenix  
Skal  
Solkan

### Grapheux

Cover : Myriam Benabdallah  
Intérieur :  
Myriam Benabdallah  
Chrono Mav  
Shingen  
Skal

# Sommaire

- 2 Edito, par Phoenix
- 3 Critiques News, par Skal, Phoenix, Solkan et Knédryr
- 16 Il était une fois un seigneur Liche..., par Knedryr
- 17 Le jardin des délices par Magnus Nico
- 19 Pour 100 F t'as plus rien ? par Phoenix
- 23 Et si Logren..., par Skal
- 27 L'évasion de la Nécromancienne, par Jacint
- 30 La balade de la Lionne, par Skal, Alain et Phoenix
- 35 Quand les Nains rencontrent les Gobs, par François Bruntz
- 37 Bidouilles, par Solkan
- 38 Comment ça marche, par Solkan
- 39 Organisation d'un tournoi, par Solkan
- 43 Errata.

# 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 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**.  
Les dessins et textes présentés sont © leurs auteurs.

# Critiques News

## Guerrier Skorize

Mvt	10	Tir	-	Citation : « tu as beau vouloir nous échapper, notre poison coule déjà dans tes veines. »
Ini	4	Cour	4	Équipement : fléau étrangleur, robes d'acier, bouclier, griffes dorsales.
Att	4/5	Disc	4	Compétences : Mutagène; éclaireur.
Def	4/7	Pou	-	PA : 39

## Les pinces du Scorpion

Les guerriers Skorizes forment l'avant garde des nuées alchimiques. Ils éliminent les poches de résistance, semant le doute et la discorde dans le camp adverse. Ils sont également chargés de surveiller les territoires du nord de Syharhalna et de ralentir toute force qui tenterait d'y pénétrer.

Les Skorizes sont dotés d'un équipement particulier, qui les rends redoutables. Ils respirent des gaz toxiques identiques à ceux que l'on trouve dans les cuves génitrices. Les substances neurotropes dont leur organisme est saturé donnent aux Skorizes une résistance exceptionnelle aux dommages. Quelle que soit la blessure qui élimine un Skorize, même un TUÉ NET, il ne s'écroule qu'à la fin du tour de jeu. Il reste efficace jusqu'à cet instant fatidique.

Les Skorizes utilisent également la techniques dite « des pinces du Scorpion ». Lorsqu'il charge, un Skorize inflige un malus supplémentaire de - 1 en Initiative, Attaque et Défense à un seul adversaire. C'est le terrible effet de son fléau étrangleur. Une fois son adversaire « emprisonné », ses griffes dorsales viennent frapper sa cible. Elles offrent au Skorize un Dé de combat supplémentaire valable contre la cible enserré dans le fléau.

La technique des pinces du Scorpion est inefficace contre toutes les troupes montées ou celles qui utilisent un socle autre que d'infanterie (25mm par 25mm). Plusieurs guerrier Skorizes ne peuvent utiliser cette technique de combat sur un même adversaire.

Non content d'être absolument superbe, et je pèse mes mots, les guerriers Skorizes se paient le culot d'être de bonnes figurines. Équilibré partout, avec de bons scores initiaux, ils vont rejoindre mon armée très rapidement. Mais ce qui fait la véritable force du skorize ce sont ses capacités, tout d'abord son "double" malus de charge combiné avec éclaireur, voici une association qui devrait faire des dégâts dans les rangs ennemis. Ensuite sa capacité à ne pas mourir sur le coup, chouette, lorsque vous savez qu'il va mourir, vous mettez tout en attaque, ainsi vous avez des chances de voir votre Skorize emmener son ennemi avec lui dans la tombe. Pour terminer un petit conseil, n'oubliez jamais de mettre dans votre armée des Skorizes et des tireurs, ainsi votre adversaire sera pris entre deux "pinces". Il devra gérer une attaque venant de derrière et des tireurs qui, grâce à mutagène, peuvent devenir des Dieux du tir au pigeon.

Skal

Dans la lignée des Chasseurs keltois, voilà un nouveau type de troupe très orienté "assassinat"... En effet, leur double malus de charge allié au dé supplémentaire ne laissera que bien peu de chance de survie à leur infortunée victime. Les Skorizes bénéficiant eux aussi de la compétence Éclaireur, leur tâche n'en sera que facilité. Toute l'efficacité résidera dans la subtilité de leur déplacement : ces guerriers assassins doivent charger, non le contraire... C'est l'un des rares cas où l'utilisation de Mutagène pourra être rentable dans la caractéristique de Mouvement

Solkan

Après les chasseurs keltois voici de nouveaux éclaireurs. Voilà une très bonne troupe pour les alchimistes. La gravure est magnifique. Il va falloir se méfier de ses nouvelles troupes au fort potentiel. Heureusement qu'elles coûtent un nombre raisonnable de points. Voilà une troupe qui réservera bien des mauvaises surprises aux adversaires des alchimistes..

Phoenix

## Sopht Drahas, le roi des cendres

Mvt	5	Tir	-	Citation : « Je suis celui par qui les ombres arrivent »
Ini	2	Peur	12	Équipement : trône mortuaire, linceul, épée bâtarde.
Att	7/8	Disc	-	Compétences : Mort vivant, tueur né, adepte des ténèbres et du feu.
Def	4/9	Pou	-	PA : 149

Sopht Drahas est le plus puissant nécromant résidant à Cadwallon. Même s'il est loin de rivaliser avec les grands maîtres d'Acheron, il est l'ambassadeur des Obscurs, celui qu'il faut convaincre lorsque l'on veut négocier avec la baronnie maudite. Le roi des Cendres est une liche très particulière, ni tout à fait mort, ni tout à fait vivant. Sa carcasse pourrissante est vieille de plusieurs centaines d'années.

Il fut vaincu autrefois par celui qui est aujourd'hui son maître. Freyd Mantis usa de sa magie afin d'en faire un serviteur. Il en résulte une étrange et puissante métamorphose qui fit de lui l'esclave de son trône à jamais ... Son pouvoir corrompu lui permet de se déplacer en contrôlant les âmes tourmentées qui se dégagent sans cesse du trône. Mais le jour est venu pour lui d'instaurer le règne des ténèbres en devenant le nouveau duc de Cadwallon. Car il est celui par qui les Ombres arrivent ...

Commençons par le seul point noir de ce brave Sopht, son prix, pas coût en PA, son prix en pépètes réelles, 220 francs en moyenne ça fait cher ! Bon, ceci étant dit, passons à tout ce que j'apprécie en cette vieille liche ! Tout d'abord la figurine est très belle, vraiment impressionnante, ensuite même s'il a un coup en PA assez élevé il le vaut parfaitement. Pour terminer, voici un personnage avec une histoire digne de ce nom, par le biais de ses deux scénarii pack (celui de la boîte et l'additionnel) on en apprend plus sur son triste passé. Si seulement il pouvait en être ainsi pour chaque personnages.

Skal

Sopht, si attendu, se révèle être un puissant magicien (Pou 7) doublé d'un bon combattant (Att 7, Tueur né) et assez robuste (For 8, End 9). Sa Peur est formidable, elle sera une seconde armure, bien peu pourront se permettre de le charger. Les Familiers de Feu ou de Ténèbres pourront lui être utiles pour compléter son arsenal avec de subtils +1 en Attaque, Brute épaisse ou Furie guerrière... Revers de la médaille, son coût est très élevé, le limitant aux parties d'Incarnation ou à haut niveau de PA. Ceci s'expliquant entre autre par son statut d'Aventurier et de son exotique Tueur né. Malheureusement, cela ne s'arrête pas là, sa médiocre Initiative le contraindra à subir les tirs et incantations de tous ses adversaires avant de pouvoir enfin à son tour riposter ... De plus, sa malédiction a plus d'une facette, dont la soumission au Duc Freyd Mantis n'est pas la plus handicapante : le mouvement de 5 cm et la taille de son trône entraveront ses mouvements (la course interdisant la possibilité d'Incarnation) et feront de lui une cible de choix (tir sur grosse cible et corps à corps par le surnombre). L'on peut aussi regretter l'absence de socle, permettant de déterminer le nombre maximum d'adversaires ainsi que protéger la figurine en elle-même pendant le jeu. Ma suggestion est de l'adapter sur un socle carré de 50 x 50 mm avec un maximum d'adversaires de 8 fantassins ou cavaliers et 6 de créatures. Une belle pièce de collection... dans ma vitrine, au vu de la difficulté de transport.

Solkan

Son profil ne pose pas de problème et correspond bien à l'idée que l'on se fait de lui. Par contre si la boîte est jolie, je regrette le prix de vente (pour moins cher je peux avoir 2 Killyox ou 3 Élémentaires).

Phoenix

Lame de Torture

Pour minimum : 6

Coût : 40

Ces terribles armes sont les plus connues des armes démons. Chacune de leurs apparitions s'accompagne de massacres et de guerres.

Ces lames ne sont confiées qu'aux plus fidèles serviteurs d'Achéron, par le grand duc Freyd Mantis en personne. Une lame de torture exige une grande maîtrise de la magie des ténèbres pour pouvoir être créée. Car il faut pactiser avec certains esprits démoniaques afin qu'elle donne toute la mesure de ses pouvoirs. Ces derniers sont parfois même cachés et les détenteurs de telles armes doivent payer un lourd tribut afin de les découvrir.

Une lame de torture est animée d'une volonté propre. Elle peut se battre seule en quittant la main de son maître et

attaquer un adversaire situé à 10 cm de lui. A la fin de la phase de mouvement, désignez la figurine que vous souhaitez engager avec la lame de torture. Elle combattra en utilisant les caractéristiques de son porteur, qui ne peut être blessé, puisqu'il n'est pas au contact. Ces armes sont indestructibles et ne disparaissent que si leur porteur vient à mourir.

Si le possesseur d'une lame de Torture choisi de combattre l'épée à la main il bénéficie d'un bonus d'un Dé au corps à corps.

Spécial : Les lames de torture sont réservées aux magiciens maîtrisant les ténèbres.

Ah, voici une épée vraiment sympa, pouvoir se battre au corps à corps sans risquer de se prendre des baffes, c'est chouette non ? Bon, par contre je vais certainement en refroidir plus d'un, il n'y a que les mages d'Acheron qui peuvent utiliser cette lame. Si vous espérez l'utiliser avec Kayl Kartan ou avec le futur mage niveau 2 de Dirz il vous faut y renoncer. Désolé. ^\_^

#### Skal

Cet objet, bien que fort coûteux est un investissement de choix si son porteur en est digne (bonnes stats de combat). Le dé supplémentaire obtenu au corps à corps est déjà un atout formidable. Mais c'est surtout sa capacité d'attaquer à 10 cm du porteur qui fait la puissance de ce ténébreux artefact, le mage pouvant effectuer autant d'attaques qu'il dispose de dés, sans le moindre risque de contre-attaque ou de mauvais coups.

Dans le cas de Sophet, cela porte, en duel, à 4 le nombre de dés au corps à corps. Trois attaques de For 8 et de difficulté de parade minimum de 9... Bien peu pourront y survivre. Sophet ne pourra plus sortir sans elle dès que vous y aurez goûté. Jointe avec une paire de Familiers de Ténèbres ou de Feu, la capacité de destruction en sera accrue, pouvant porter à 4 le nombre d'attaque à distance. A cela s'ajoute la possibilité de prendre des malus de -2 en Att et Def pour obtenir des dés supplémentaires.

Si l'adepte de Dirz (Mutagène) met la main dessus, le carnage suivra ses pas. Cette Lame de Torture pourrait être surnommée la Moissonneuse des ténèbres ...

#### Solkan

Voilà une arme bien dans l'idée des ténèbres, polyvalent et destructeur en perspective. Heureusement que le coût est de 40 points étant donné l'avantage qu'elles peuvent donner en combat.

#### Phoenix

#### Acte 1 La quête des ombres :

Normalement cela ne devrait pas être trop difficile à réaliser. Attention cependant aux tireurs et aux éclaireurs. Méfiance donc dans votre placement.

#### Acte 2 La quête de ombres :

Seulement trois tours pour éliminer un personnage ennemi avec Sophet, voilà qui ne va pas être une partie de plaisir. De plus en cas de défaite les conséquences sont très lourdes.

#### Acte 2 L'ange vengeur:

Acte à répétition par excellence. Une bonne idée et pas trop de difficulté car même en cas de défaite les conséquences ne sont pas lourdes.

#### Acte 3 La quête :

Classique pour l'aboutissement des aventures du seigneur Liche.

#### Sentence :

Avec cette carte d'expérience Sophet devient encore plus difficile à approcher.

#### Le sang de la discorde :

Attention voilà l'effet d'arrache cœur du spectre disponible pour les magiciens des ténèbres. Heureusement cela ne marche toujours que pour le tronc.

#### La marche des ombres :

Aboutissement logique de l'évolution de Sophet voilà son pouvoir le plus redoutable.

#### Phoenix

## Barde d'Alahan 2

Mvt	10	Tir	4	Citation : « Je connais déjà ton destin. »
Ini	4	Cour	6	Équipement : épée Elfique, dague de lancer (force 1, portée 5 – 10 – 15), harpe.
Att	3/3	Disc	4	Compétences : Bravoure, initié de la lumière, guerrier mage..
Def	5/3	Pou	4	PA : 36



Avec une meilleure défense et un tir augmenté d'un point, la barde est à mon humble avis bien meilleur que son homologue masculin. Seul petit détail un peu curieux, son épée Elfique. Vu le bas niveau de force de la Barde il semblerait que cette épée soit guère efficace, ou alors c'est la Barde qui est vraiment très faible.

Skal

Cette gentille demoiselle n'est pas une simple figurine alternative du barde d'Alahan fournie avec deux nouveaux sorts dans le blister, mais bien une variante du premier. Ses stats ont bénéficié de quelques changements : un point d'Attaque a été transféré en Défense, un point de Force est perdu mais la capacité de Tir passe de 3 à 4 (ce qui vous permettra de moins être pénalisé par le mouvement ou les portés un peu courte de la dague). Sa capacité de Défense (5 !) compensera au contact sa bien faible résistance (3...) et lui permettra de mieux tenir face au surnombre et élites adverses. Et toujours, ce haut score de Pouvoir si utile pour les contres ... Un bon deal.

Solkan

Un peu moins de capacité d'attaque pour plus de défense voilà une figurine qui vient renforcer l'idée du rôle de "garde du corps" que peuvent jouer les bardes. Une bonne figurine même si je la trouve moins jolie que le premier barde.

Phoenix

<u>Chant mystique</u>			11 pa
Difficulté	9	Aire d'effet	Un personnage d'Alahan
Coût de lancement	2 gemmes de lumière	Porté	10 cm
Pouvoir minimum	-	Durée	Spécial

Pour avoir de nombreuses sagas à conter, les bardes doivent protéger les héros, tant physiquement que mentalement.

Si le barde réussit son jet d'incantation, il transmet une partie de son pouvoir au personnage, lui donnant ainsi une chance d'annuler un sort néfaste. Chaque magicien adverse voulant lancer un sort sur le personnage ainsi protégé verra sa difficulté augmenter du pouvoir du barde.

Cette modification sera appliquée lors du prochain sort lancé par le camp adverse sur le personnage bénéficiant de ce sort.

Spécial : ce sort est réservé aux bardes d'Alahan.

Voici un sort qui pour le moment me paraît peu utile, mais qui trouvera peut-être son utilité dans Ragnarok. En effet, pour le moment il est rare de sortir les magiciens dans des affrontements à 200 ou 300 points, mais dans des armées à 2000 ou 3000 points ça devrait devenir faisable.

Skal

Un jet de 5+ est requis pour la réussite de ce sort, pas bien grave au vue de la capacité de manas des bardes qui pourront sans problème s'offrir le luxe de dépenser quelques manas de plus. Deux de plus dès le premier tour d'ailleurs... L'effet est dissuasif, en effet, le pouvoir de 4 des bardes augmentera d'autant le seuil de réussite des sorts incriminés, déjà si difficile en condition normale. Hélas, ce sort ne vous est vraiment utile que si l'une de vos pièces est essentielle à votre réussite ... et totalement inutile si l'adversaire n'a pas de mage ou de sorts d'attaque.

Solkan

Voilà une très bonne idée. Le coût et la difficulté sont raisonnables.

Phoenix

<u>Que la lumière te garde</u>				9 pa
Difficulté	10	Aire d'effet	Un personnage d'Alahan	
Coût de lancement	3 gemmes de lumière	Porté	Contact	
Pouvoir minimum	-	Durée	Spécial	

Les énergies protectrices de la lumière sont partout où la pénombre cède la place à la clarté de Lahn. Elles fluctuent dans les arbres et les plantes, dans les animaux et les hommes. Les bardes apprennent, par leur chant, à maîtriser ses forces.

Ainsi un barde canalise la lumière dans les replis de sa cape. Il se place alors derrière un personnage, socle à socle. Sa cape enveloppe ce dernier de remous protecteurs.

Tant que le personnage est vivant, la cape le protège des coups adverses jusqu'à sa mort, le personnage gagne deux dés supplémentaires en combat qu'il doit obligatoirement placer en défense. Lorsqu'un personnage se place sous la douce bienveillance d'un barde, ce dernier disparaît. Son corps se confond avec celui du personnage ... Il est considéré comme mort.

Sa carte de référence est retirée du jeu.

Spécial : ce sort est réservé aux bardes d'Alahan.

Ouah ! bon ce sort doit être utilisé uniquement en dernier recours, c'est à dire lorsque celui ci est pratiquement mort. D'un coup vous perdez votre fig, mais le perso situé à coté, que vous payez si cher dans votre armée, devient bien mieux protégé. Par contre pour le lancer prévoyez d'investir des gemmes supplémentaires car avec un seuil de 10 il vous faudra sortir un 6 pour le réussir.

Skal

Ce sort, bien que fort coûteux (un total de 45 PA) et particulièrement difficile (un 6 est requis au jet d'Incantation), peut vous rendre de grands services. Il vous est conseillé d'attendre le 3° tour où, normalement, vous aurez suffisamment de mana pour lancer suffisamment de dés. Deux optiques sont possibles : utiliser le barde pour contrer, soutenir un personnage avec sa relance et n'user du sort que lorsque le barde est en passe de mourir. La deuxième, chercher à incanter au plus vite pour booster un personnage du Lion : Laureena ? Alahel ? Arakan ? Ou bien Meliador ? En tout cas, un personnage qui mérite l'investissement... Les effets seront formidables, le bénéficiaire pouvant user des 2 dés pour se protéger et restant libre d'assigner les siens en Attaque ou en Défense. Dans les scenarii où il faut tenir un lieu, une passe, ou couvrir une retraite, cela pourra faire un malheur. C'est LE sort des bardes, toujours utile, face à n'importe qui. Un MUST. Une HORREUR si combiné à Ange Gardien

Solkan

Un nouveau sort pour aider vos personnages à survivre mais pour 45 points bénéficier de 2 dés en défense cela reste un peu cher. Un sort à réserver aux situations d'urgence ou à mettre de coté pour l'utiliser dans Ragnarok.

Phoenix

## Gardien des Sépultures

Mvt	15	Tir	-	Citation : « Vos cadavres honoreront mes ancêtres. »
Ini	4	Peur	8	Équipement : couperet, hache, masque d'os, osselets de protection
Att	4/9	Disc	1	Compétences : Tueur né, bond. PA : 41
Def	3/5	Pou	-	

### Celui qui protège l'éternité

Les sacrilèges commis par de nombreux peuples ont provoqués l'apparition d'une nouvelle caste au sein du peuple Wolfen : les Gardiens des Sépultures. Ces derniers se sont fait garant de l'intégrité des tombes de toutes les meutes. Ils ont fait vœux de protéger la tombe d'un frère, d'un père ou d'un ami ... Certains gardien parcourent Aarklash à la recherche du cadavre animé de leur proche, pour qu'il retrouve enfin la paix du repos éternel. Ils essaient également de retrouver les armes ou objets tribaux qui ont été dérobés.

Les gardiens des sépultures sont capables d'une violence extrême, lorsqu'ils combattent les « pillers de tombes ». Contre les morts-vivants d'Achéron, les Alchimistes de Dirz, les Guerriers du clan des Drones et les Gobelins de No-dan-kar, ils bénéficient de la compétence furie guerrière.

Du fait de leur proximité avec les morts, les gardiens sont totalement insensibles à la peur. Ils vivent au milieu des tombes, inlassablement tourmentés par les esprit de ceux qui ne connaissent pas la paix de l'éternité.

Les gardiens des sépultures ne sont pas des personnages.

Chouette troupe, tout d'abord pour le coté graphique. Chaque nouveau wolfen semblant être toujours plus beau que le précédent, une fois de plus les sculpteurs ont fait des merveilles ! Bon, même si je ne joue plus wolfen je n'en suis pas insensible à la puissance de celui ci, que vous réserverez de préférence à vos parties contre des "pilleurs de tombes". En effet une init de 4 combiné à furie guerrière, tueur né et une force de 9, ce wolfen devrait nettoyer les rangs adverses. Je ne sais pas pourquoi mais mes alchimistes ne vont pas les apprécier

### Skal

Variation intéressante du Prédateur, le Gardien des Sépultures perd un point en Attaque et en Défense pour en gagner un en Initiative, Peur et obtenir Bond en plus de sa Furie Guerrière conditionnelle. Son mouvement de 15 cm couplé à l'aptitude Bond en feront une pièce très intéressante dans les terrains difficiles et encombrés.

### Solkan

Les scores d'attaque et de Def des guerriers , une Init de 4 (au lieu des 3 habituels) et la peur du prédateur 2 lame, voilà une figurine équilibrée au coût raisonnable. De plus la compétence bond lui permet plus de mobilité notamment pour passer au dessus d'adversaires. Elle est jolie mais surtout elle est accompagnée d'une carte de background. On en découvre un peu plus sur les wolfens. Les bonus sont logiques et bien dans l'esprit du type de figurine.

### Phoenix



## Arkhos, Commandeur Templier

Mvt	10	Tir	-	Citation : « Si j'avance, suivez moi ! Si je recule, tuez moi ! Si je meurs, vengez moi ! »
Ini	6	Cour	7	Équipement : Épée de commandement, Dague de Justice, Symbole de Ferveur, Armure de plaques
Att	6/9	Disc	9	Compétences : Fanatisme, Bravoure, Furie guerrière, Bretteur, Commandement.
def	7/10	Pou	-	PA : 123

### Les Maîtres du Temple

Les Templiers forment une caste à part dans la hiérarchie des armées du Griffon. Ils sont l'élite des troupes akkylanniennes. Selon les lois de l'Empire, ils ne rendent compte qu'au Grand Maître du Temple, et à leur Commandeur suprême : le Pape lui-même.

Lorsque les Templiers sont menés au combat par un Personnage appartenant au Temple, comme Arkhos, ils lui vouent une confiance indéfectible.

Ils ne peuvent bénéficier que de la Discipline et du Courage de ce Personnage et d'aucun autre.

Leur allégeance aux "Maîtres du Temple" est totale. Au point que les Templiers gagnent un bonus de +2 au Courage et en Discipline lorsque l'un d'entre eux est présent à distance de Commandement. Quand un état-major templier est complet, le bonus qu'il confère est donc de +3 en Cou et Disc.

Spécial : Ceci ne concerne pas les Templiers de l'Inquisition. Ces derniers appartiennent à un corps d'armée différent.

Bon, c'est vrai Arkhos est cher en Pa, mais avec ses 6 en init combiné à Bretteur il doit dépoter dans les rangs de troupes de base. Son 9 en discipline permet désormais aux Griffons d'égaliser les maîtres anciennement incontesté en ce domaine, les Nains. Personnellement j'attends de pouvoir le tester, mais à mon avis il vaut son coût. Par contre vous ne le sortirez certainement pas pour une partie inférieure à 400 pa, et même dans ce cas, uniquement si votre adversaire accepte lui aussi d'utiliser au moins un quart des pa en personnages.

#### Skal

Arkhos est le premier héros du Griffon, tant attendu par les joueurs akkylanniens. Bien que cher et donc destiné, en temps normal, aux parties d'au moins 400 P.A., il demeure d'un rapport qualité/coût on ne peut plus convenable pour un personnage. Sans doute l'un des rapports le plus intéressants depuis Pilzenbir. Attention toutefois, il ne faut pas se leurrer, sa résistance de 10 ne l'immunise pas aux mauvais coups et une attaque d'épée-hache en pleine tête le tuera aussi sûrement qu'un simple Templier. Et ce n'est pas la seule façon de mourir sur Aarklah ... Loin s'en faut. Mais Arkhos n'est pas sans ressources, son Ini de 6 lui donnera la possibilité de lâcher sa furie guerrière et ses attaques de base 8 couplée avec Bretteur lui assureront une bonne protection, surtout s'il porte en plus une Armure du Griffon.

A noter que la figurine possède deux tête différentes : avec ou sans le casque. Une bonne idée. Dommage qu' Arkhos soit, à l'instar de Melkion, si chétif au milieu de ses collègues fanatiques.

#### Solkan

Première chose il est livré avec deux têtes à monter au choix . Merci M. Rackham.

Avec son 9 en commandement on se rend tout de suite compte de qui est le chef. La combinaison d'un 6 en Init avec Bretteur et Furie Guerrière est potentiellement très forte et peu devenir terrible avec l'armure du griffon. Cependant face aux problèmes posés par le surnombre tout ceci semble un peu cher. On réservera la donc l'utilisation d'Arkhos aux affrontements avec des valeurs très importantes en points (>400 point).

#### Phoenix

## Familier du Feu

Mvt	10	Tir	-	« Brasier purificateur, je te conjure ! Incandescent destructeur, je hurle ta juste colère. Brûles mes craintes ! Enflames mes forces ! Par les anneaux de Feu, fédérateurs de notre rage, que soit annihilée la foule entière de nos ennemis. »
Ini	3	Peur	3	Équipement : Livre de sort.
Att	2/4	Disc	0	Compétences : Bond.
Def	2/2	Pou	-	PA : 15

## Les Yeux de braises

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 de 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 à moins de 5 cm du magicien. Le magicien doit payer le coût en PA de la carte pour pouvoir invoquer le familier.

## Invocation des familiers

Résultat du jet	Nom du Familier	Modification aux caractéristiques
0 ou -	Feu Follet	-1 à toutes les caractéristiques (saut Mvt: -2,5)
1-5	Flammèche	+1 FOR
6 - 10	Porte brasier	Furie guerrière
11 - 15	Efrit	+1 FOR, Furie guerrière
16 - 20	Hélion	Possédé
21 et +	Drac	+1 POU, +1 FOR

Pour invoquer un Familier, le Magicien doit payer son coût en Point d'Armée.

Les Familiers ne s'allient jamais aux Guerriers Mages.

Un Initié ne peut s'attacher les services que d'un seul d'entre eux.

Un Adepté sait en commander deux.

Un Maître ne connaît aucune limite... il peut tous les soumettre.

Si j'ai un tant soit peu apprécié ceux de ténèbres, ceux là sont bien décevants. Les Familiers du feu (comme ceux de l'air) se sont vus ôter le peu de magie des familiers des ténèbres en perdant Dévotion pour être affublés d'un bond, inutile (car le mage ne l'ayant pas, le familier du feu ne pourra vraiment l'exploiter), en plus d'être ridicule. Cela est d'autant plus rageant que le seul bonus de pouvoir restant demeure inaccessible, même Sophet devra obtenir une suite de deux 6 achevée par un 2 (probabilité de 2,3 %). Le bonus de +1 en Force est dérisoire comparé à un +1 en Att ou +2,5 cm. Furie Guerrière peut se révéler intéressant pour les mages orientés combat. Quand à Possédé, même s'il est formidable, les mages d'Achéron ne l'apprécieront guère puisqu'ils perdent leur Peur dans le deal. En définitif, ce sont plus des familiers de combat qu'autre chose.

Solkan

On regrettera le bonus de +1 en For qui semble bien faible face aux 2D6 du jet de dommage.

Phoenix

<u>Piège igné</u>				21 pa
Difficulté	13	Aire d'effet	Un cercle de 5 cm de rayon	
Coût de lancement	5 gemmes de Feu	Porté	25 cm	
Pouvoir minimum	4	Durée	jusqu'à la fin du tour suivant	

Le Piège igné est un dérivé du célèbre Mur de Feu. Il permet au Magicien qui l'incante de donner une nouvelle forme au Mur de Feu. Il regarde intensément un combattant ami ou ennemi. D'un geste circulaire de la main, il dessine un cercle imaginaire autour de lui et des figurines qui sont en contact socle à socle avec lui. Ce cercle s'embrase, de grandes flammes bleutées s'élèvent. Les combattants disparaissent derrière elles.

Ce cercle de flammes est de 5 cm autour du combattant visé. Il est infranchissable, même par une créature volante, et bloque toute ligne de vue.

Voilà une version intéressante et innovatrice d'un ancien sort. Son utilisation aurait été très intéressante malheureusement avec sa difficulté de 15 cumulée avec un coût de 5 gemmes on se rend compte que le sort est quasi injouable.

Phoenix

<u>Ignition</u>				9 pa
Difficulté	Spécial	Aire d'effet	Une créature	
Coût de lancement	4 gemmes de Feu	Porté	30 cm	
Pouvoir minimum	3	Durée	Instantané	

Aarklash est au confluent des Royaumes élémentaires dont certaines des créatures peuvent y être invoquées. Les Magiciens sont autant capables d'appeler les manifestations élémentaires que de les repousser.

L'Ignition frappe les créatures dont l'élément est en opposition avec le Feu. Un Magicien qui souhaite bannir un élémentaire doit surpasser les talents de son invocateur. Il doit réussir un jet d'Incantation de trois points supérieur au jet d'Invocation de son adversaire. S'il y parvient, une créature invoquée se dématérialisera à la fin du tour.

Le sort classique anti-élémentaire.

Phoenix

<u>Possession fulminante</u>				31 pa
Difficulté	15	Aire d'effet	Les figurines d'une même carte	
Coût de lancement	5 gemmes de Feu	Porté	25 cm	
Pouvoir minimum	5	Durée	Jusqu'à la fin du tour	

Les manifestations du Feu sont innombrables : rage, folie, colère, apathie, fièvre ... A chaque état du Feu correspond un sentiment, qu'il soit humain ou non. On s'accorde même à dire que les humeurs des Dieux sont soumises à l'Élément Igné.

Le Magicien sait canaliser les sentiments de ses troupes pour les rendre encore plus dangereuses. Il invoque sur ses soldats la furie du brasier à son apogée. Les cheveux des combattants se dressent sur leur tête. Des étincelles crépitent sur tout leur corps.

Si la Possession est réussie, ces combattants ignorent les malus liés aux blessures. Ils ne sont pas soumis à la Peur mais doivent charger la figurine la plus proche.

Spécial : les Mort-Vivants et les créatures qui n'ont pas de score en Discipline ne sont pas affectés par ce sort.

L'idée semble bonne et le coût raisonnable en comparaison de l'effet mais la difficulté par contre est bien trop élevée. Voilà un sort qui ne risque pas de servir souvent.

Phoenix

<u>Nuage Météorique</u>				20 pa
Difficulté	12	Aire d'effet	Spécial	
Coût de lancement	5 gemmes de Feu	Porté	15 cm	
Pouvoir minimum	4	Durée	Instantané	

Un Magicien ne fait pas qu'étudier l'Élément qu'il manipule, il est l'incarnation de cet Élément. Ses chairs, ses os, son sang sont cet Élément. Pour un Magicien du Feu, Élément ostentatoire s'il en est, les manifestations sont évidentes.

Ainsi, le Magicien se baisse pour ramasser des petits cailloux. Il les presse dans son poing fermé. Après une courte Incantation, il les projette vers un adversaire. Au contact de sa paume, les gravillons sont devenus incandescents. Ils frappent la cible et les figurines qui sont en contact socle à socle avec elle. Puis, ils s'enfoncent profondément dans la chair. L'armure ne sert pas à grand chose contre ses projectiles dont la température approche celle de la fusion. Les projectiles infligent une Blessure de Force 0. Toute forme d'armure se révélant décorative, ignorez le score de Résistance lors du calcul des Blessures. En revanche, n'oubliez pas les éventuels couverts.

**Le sort spécial pour éliminer les pièces trop résistantes. Heureusement pour celui-ci la difficulté est justifiée.**

Phoenix

<u>Pyrotechnie</u>				11 pa
Difficulté	9	Aire d'effet	Un combattant équipé d'arme de tir.	
Coût de lancement	2 gemmes de Feu	Porté	10 cm	
Pouvoir minimum	3	Durée	Instantané	

Le Magicien invoque la puissance destructrice du Feu par d'amples mouvements des bras. De petites flammèches apparaissent au bout de ses doigts. Des étincelles commencent à crépiter autour du projectile d'une arme à distance.

Lorsque le tir atteint sa cible, une détonation retentit. La Force de l'arme est augmentée de moitié; arrondi au supérieur.

Spécial : ce sort fonctionne aussi bien sur les armes à corde ou à poudre, que pour les armes de lancer comme les javalots ou les haches. La Pyrotechnie doit être lancée avant que le tir ne soit réalisé. Il peut être lancé sur plusieurs combattants mais une seule fois par tour pour chacun d'entre eux.

**Moi j'en connais qui vont être content avec ce nouveau sort.**

Phoenix

<u>Volcanisme</u>				18 pa
Difficulté	15	Aire d'effet	Une surface de 5 cm de rayon	
Coût de lancement	5 gemmes de Feu	Porté	Personnel	
Pouvoir minimum	4	Durée	Instantané	

La Magie n'est pas un art sans danger, cela est particulièrement vrai avec la Magie du Feu. Un Magicien de cet Élément est souvent confronté à des phénomènes dits de "retour de flammes". Pourtant, l'utilisation de cet effet indésirable peut se révéler extrêmement destructeur... au dépend du Magicien bien sûr.

Le Magicien concentre son regard sur le sol. Soudain la terre se fendille et craque violemment. Une montée de magma envahit la faille ainsi créé. Le Magicien, debout sur la lave en fusion, provoque une éruption de gaz brûlants et de roche liquéfiée. La boule de Feu ainsi créée englobe une surface de 10 cm de diamètre autour de lui. Ce dernier est Tué Net et les figurines situées dans cette tempête de flammes subissent un jet de Blessures de Force 25.

**Le sort de la dernière chance. A utiliser avec d'extrêmes précautions quand le mage est sur le point de mourir ou alors pour éliminer à coût sur quelques figurines ennemies. En tout cas avec la perte de son mage et la difficulté à lancer se sort on ne risque pas de s'en servir souvent.**

Phoenix

Les sorts fournis avec les Familiers du Feu, bien que basés sur de bonnes idées, se révèlent décevants. En effet, même si les niveaux de Pouvoir minimum pour les posséder semblent les rendre assez accessibles, les scores de difficultés sont eux, totalement délirants !!! Sur les 4 sorts, l'on en a 4 affublés des difficultés suivantes : 12, 13 et par deux fois 15 ! Hal-lucinant et... injouable, même un mage aussi puissant que Sophet doit obtenir un 6 sur son premier dé. Et au vue du coût en mana, les possibilités de renforcement ou de lancers de dés supplémentaires sont bien réduites. Cela ajouté au fait que les sorts valent en moyenne 20 P.A., l'on obtient un assortiment bien peu utile. J'en resterai pour ma part aux sorts fournis avec l'Élémentaire de Feu. Décidément, ces sorts ci ne sont pas destinés à Confrontation, les Maîtres n'étant pas sortis (en plus d'être "un peu" hors format escarmouche).

Solkan

?

Pour ceux qui auront remarquer l'absence des critiques du thermo-prêtre dans le numéro précédent, vous les trouverez ci dessous. Toutes nos excuses, il semblerait qu'il nous ai échappé ou qu'un Gobelin soit responsable de ce sabotage.

### Thermo-prêtre sur Razorback

Mvt	15	Tir	-	Équipement : Hache à vapeur / For, Masque à vapeur / Peur, Armure thermique de razorback / mouvement Compétences : Dur à cuire, Initié de la Terre, guerrier Mage. PA : 73
Ini	1	Peur	4	
Att	4/9	Disc	6	
Def	6/10	Pou	1	

Aïe, encore un tank blindé pour les nains. Déjà que les razorbacks lourds portaient bien leur nom, mais là combiné avec un thermos prêtre ils deviennent monstrueux. Attention, je n'ai pas dit qu'ils étaient gros bill ou relevant de la catégorie "hold up", je dis simplement que les adversaires des nains vont encore une fois souffrir, et moi aussi lorsque je vais aller casser du nain. 10 en défense et dur à cuire c'était déjà pénible, mais en plus avec un mouvement boosté cela permet d'engager rapidement la ou les figs qui vous gênent, les tireurs par exemple. Le temps que vos ennemis tue le thermos prêtre vos renforts auront le temps de le rejoindre

Skal

Par rapport au thermo-prêtre fantassin, celui ci gagne pour 34 PA les bonus suivants : 7,5 cm, Att + 1, Def + 2 et Res + 3. Le mouvement doublé, boostable à la vapeur, lui offre de plus grandes possibilités tactiques, je ne vous l'apprends pas. Sa nouvelle attaque le rendra plus intéressant, lui laissant l'option de s'attaquer aux gros morceaux. Sa Défense de 6 couplée à un équivalent résistance de 15 (Res 10 + Dur à cuir) permettra de protéger ce précieux investissement et de l'engager, même seul, sans trop de risques au sein de l'armée adverse. Il sera la pointe de votre fer de lance ...

Solkan

Que les ennemis de Tir-Nâ-Bor tremblent car le Thermo-Prêtre sur Razorback a été repéré depuis peu de temps sur les champs de bataille d'Aarklash!

Et il a de quoi faire frémir ses adversaires ce Thermo-Prêtre car il chevauche une monture dont l'armure fait passer celle des razorbacks lourds pour un pauvre assemblage de plaques en carton! La figurine que nous proposent les habiles sculpteurs de Rackham est à la hauteur de tout ce qui a déjà été fait pour les Nains : le thermo-prêtre et son razorback semblent solides comme du roc et donnent vraiment à réfléchir à l'adversaire (même aux fragiles wolfens).

Que dire des caractéristiques? Elles n'ont rien de très étonnant et semblent même assez logiques avec ce qui a déjà été fait pour les bougres et les guerriers khor par exemple. On regrettera peut-être que le POU ne soit que de 1 car cela laisse la majorité des sorts des Thermo-Prêtres pratiquement infaisable.

Côté sort rien de transcendant non plus. La Thermo-Accélération est utilisable (DIF de 5 donc une chance sur deux de l'activer) et relativement intéressante pour envoyer le Thermo-Prêtre là où il faut quand il le faut. La Compression Sélective est elle-aussi intéressante pour booster les chaudières mais sa difficulté et ses risques sont élevés, elle ne devrait donc être réservée qu'aux situations les plus désespérées.

Le Thermo-Prêtre sur Razorback me semble donc être une bonne unité lourde naine mais son prix en PA limite son utilisation à des Confrontations relativement importantes (à partir 300 points uniquement). Par contre dans une troupe à thème "Razorback" ce Thermo-Prêtre est un choix incontournable!

François Bruntz



# Il était une fois un seigneur Liche...

L'arrivée de Sophet Drahas restera un évènement marquant dans le monde de la figurine. Cette pièce est tout simplement magnifique, sans même compter sur l'intérêt qu'elle représente dans les armées d'Achéron. Les collectionneurs de figurines, les amateurs de belles pièces, les participants aux concours de peintures, les joueurs passionnés, tous s'arracheront le Roi des Cendres et son trône mortuaire. Surmonté d'un ange déchu grimaçant, deux des enfants de Sophet en montent la garde au pied du petit escalier menant au siège du maître nécromant de Cadwallon. L'un de ces 2 fils porte la lame de Torture qui fut remise à Sophet par Feyd Mantis en personne, interdisant ainsi le passage à tout inopportuniste venu troubler le repos tourmenté de son maître. Comme si Sophet pouvait avoir besoin de protection...

En plus d'être splendide, cette pièce raconte une histoire. Deux histoires en fait : celle d'une équipe de passionnés concrétisant un vieux rêve en vous offrant le fruit d'un long travail à la fois artistique et technique, et celle de Sophet lui-même. Retournez la boîte et regardez le Roi des Cendres s'arc-boutant sur son trône, lui qui fut condamné il y a bien longtemps à rester prisonnier de celui-ci ; et le voilà qui se lève, qui le quitte enfin. Quel formidable pouvoir a-t-il rendu ce prodige possible ? Vers quel destin Sophet Drahas se dirige-t-il ? Cadwallon serait-elle devenue sienne ??? N'entendez-vous pas les lamentations de l'ange déchu déchirant l'atmosphère lourde, moite et nauséabonde des cloaques de la cité des voleurs ? Ne sentez-vous pas votre peau se hérissier au son des centaines de pantins qui s'animent lentement dans un désordre infini pour accompagner leur maître ? Les os d'ennemis torturés et d'alliés trahis se relèvent par sa seule volonté, pour sa seule gloire. Leurs visages morts articulent des paroles inaudibles entonnant des litanies maudites. L'armée des Ombres est en marche. Sophet Drahas est celui par lesquelles est arrivé...

Sophet Drahas est en édition limitée comme l'a été Irix, il y a déjà bien longtemps. Présentée sous la forme d'une très belle boîte tout en couleur (à noter qu'il s'agit de la première boîte proposée par Rackahm), cette édition se limite à 3000 exemplaires. Au lieu d'avoir une photo de la figurine de Sophet et de son trône sur la carte d'armée, les heureux détenteurs de cette pièce magnifique disposeront d'un dessin du Roi des Cendres. Comme pour Irix qui n'est plus disponible avec sa carte dessinée et la Babayagob qui n'est plus accompagnée de son crapaud de combat, le Roi des Cendres vous sera proposé avec une carte d'armée traditionnelle après l'épuisement des 3000 exemplaires de l'édition limitée. Il paraît même que le Pantin Morbide disponible uniquement à la VPC se serait introduit dans quelques boîtes, trop impatient d'attendre l'appel de son maître. Vous savez ce qu'il vous reste à faire...

Knédryr



# Le jardin des délices

A peine quelques minutes plus tôt, ce village semblait paisible, bercé de quiétude par les rayons d'une lune aussi pleine que mystérieuse.

Un voyageur aux mœurs nocturnes aurait trouvé là une invitation à la poésie, en cette belle nuit d'été. L'éclat argenté d'Ylia et le feu des milliers d'étoiles plongeait la contrée en pleine féerie ; qui sait combien de serments, combien de rêves et d'idylles pouvaient trouver un dénouement en ces quelques heures magiques ?

Cependant, un voyageur avisé aurait immédiatement su que quelque chose de surnaturel allait se dérouler en ce lieu et dans peu de temps : le guerrier aurait su que la pleine lune est un véritable soleil pour les prédateurs qui rôdent dans les bois à la recherche de proies aveugles. Le chasseur aurait été nerveux, car aucun animal ne se faisait entendre, comme à l'approche d'un grand danger. Le gardien du cimetière aurait été paniqué à la vue des innombrables feux follets qui naissaient sur les pierres tombales.

Et maintenant, tout n'était que flammes dévorantes, furie sanguinaire et cris inhumains. Une légion d'Achéron semait la désolation et la mort sur la région, et les stratèges du royaume d'Alahan avaient su prédire avec justesse quel village allait être leur prochaine victime. Les faucheurs, éclaireurs de l'armée royale, avaient les premiers donné l'alarme en brisant le silence de la nuit de leurs mousquets, alors que les mains des morts déchiraient en retour le manteau de la douce terre. Des lueurs étranges et envoûtantes émanaient de la forêt, et des silhouettes inquiétantes se dessinaient alors que les archers, un par un, au son du cor, allumaient les pointes de leurs flèches au brasero de la colère.

Un peu plus loin, des guerriers chargés de veiller au repos des morts dans le cimetière sortant de l'ombre comme les zombies sortaient des mausolées en quête de vie à consommer.

Au milieu des monstrueuses poupées de chair, des spectres luminescents s'échappèrent du caveau des notables avec un long hululement sinistre. En réponse à cette promesse de sang et de mort, les haches sacrées de trois gardes royaux dépêchés spécialement se mirent à scintiller à la lumière de la lune ronde et indifférente, alors qu'un mage récitait des mots de pouvoir, donnant courage et détermination aux lanciers qui l'accompagnaient.

Des coups de feu et des éclairs déchiraient les ténèbres dans les vergers aux alentours. Une avant-garde de centaures morts-vivants avait brisé la charge des chevaliers du Lion sur le village, où deux escouades infernales menées par un guerrier-crâne et un questeur d'Achéron semaient la désolation. Les faucheurs intervenaient pour libérer les cavaliers d'élite de la ronde infernale des centaures qui les harcelaient de leurs flèches étranges et terrifiantes, mais c'était sans compter sur un renfort inattendu de goules nécrophages qui fit irruption des buissons et des taillis omniprésents.

C'est dans une oliveraie qu'Athim fut soudainement séparé de son groupe de paladins par une volée de flèches meurtrières. Alors que la mort courait, volait et rampait tout autour de lui, il cherchait un ennemi à renvoyer en enfer, un ami à aider, une vengeance à accomplir.

Il vit un centaure d'Achéron galoper sortir de la nuit et y retourner soudainement, un chevalier disparaître à sa poursuite, le visage d'un faucheur s'illuminer d'un éclair alors qu'il déchargeait son arme sur une cible inconnue, et quelque chose passer à quelques centimètres à peine de son visage en un grand battement d'ailes.

La fureur et la peur grandissaient en lui à parts égales.

Un sifflement, un craquement, une silhouette difforme et extraordinairement rapide, et la goule fut sur lui en un clin d'œil. Elle balança en direction du visage du paladin ses deux bras armés de hachoirs émoussés avec un cri animal. Athim arrêta les deux lames en parant avec son épée sacrée et fit un pas en arrière. L'âme damnée fit de même, feulant atrocement. Son visage, ou plutôt ce qu'il en restait, ne faisait pas entièrement face à son ennemi ; aveugle, la goule sentait la présence du paladin. Un être qui vit dans les ténèbres absolues doit apprendre à survivre sans aucune lumière. Le dos d'Athim se voûta. Il tenait fermement son épée, et son regard irradiait la haine. Les armes de la goule tournaient dans ses mains comme si elles avaient été des extensions de son être. Son nez arraché humait l'air à la recherche d'autres victimes potentielles.

L'air était lourd, il commença à pleuvoir.

Le duel durait à présent depuis bientôt quatre minutes, une éternité dans ce genre de combat. La goule menait des assauts rapides et répétés pour épuiser son adversaire en armure, profitant de ses deux armes pour tenter de passer sa garde

d'acier sacré. Elle avait réussi à le blesser à une cuisse, empêchant une retraite rapide qui lui aurait permis de profiter de l'allonge de son épée.

Autour d'eux, le combat faisait rage. Plus de cinq cent soldats des deux armées s'affrontaient dans, et autour d'un village d'à peine cinquante âmes. Un terrible wolfen zombie avait prit feu après que des lanciers lui eurent jeté le brasero qui servait à allumer les flèches des archers au visage, et il avait propagé le feu purificateur au clocher du village au terme d'une course folle sous les tirs des archers que sa faux démesurée avait épargnés.

Un des deux hachoirs de la goule fendit l'air en direction d'Athim, et se ficha dans le tronc d'un olivier. Le paladin en profita pour tenter une charge complètement déséquilibrée, usant du poids de son armure pour essayer de porter un coup mortel à son adversaire. Son épée décrit un large arc de cercle devant lui à la recherche de la chair de l'ennemi, mais c'était sans compter sur la surprenante agilité de la goule qui accompagna le mouvement de la lame avec son autre hachoir, pivota le long du bras du paladin en sortant un poignard empoisonné de sa ceinture et porta un coup avec celle-ci dans les reins de son infortunée victime.

Le paladin posa un genou à terre avec un râle de surprise. Son regard n'avait rien perdu en ténacité, il n'était pas vaincu, juste blessé, même si le poison brûlait sa chair. Ses yeux se posèrent de nouveau sur la goule, qui levait ses bras vers le ciel pour poignarder son adversaire entre les omoplates. Athim hurla sa colère et se releva d'un bond, faisant passer et repasser son épée devant lui comme un voile mortel, un rideau d'acier frivole, inconscient du danger et de la douleur. La goule fit un bond sur le côté, puis en arrière, puis encore, et encore... Athim ne lui laissait pas le temps de reprendre son équilibre, de retrouver ses repères dans l'espace. Le monstre d'Achéron heurta un tronc, et s'en servit comme pivot à une manœuvre acrobatique qui lui permit d'esquiver de justesse le coup du paladin. Avec l'énergie de sa fureur, Athim chargeait son adversaire qui peinait à se remettre debout.

La goule usa de ses deux armes pour attraper l'épée du paladin avec une tenaille digne d'un maître. Les deux visages se trouvèrent un instant proches l'un de l'autre ; Athim failli une seconde être mordu au visage. Avec une force surhumaine, le paladin releva son arme, brisant l'enchevêtrement de métal qui le liait à son ennemi, soulevant légèrement la goule beaucoup plus légère que lui.

Son épée sacrée sembla scintiller.

Il chargea violemment la goule, l'emportant de son épaule sur plusieurs mètres, avant d'arrêter sa course contre un arbre dans un craquement sinistre. Il ne voyait pas que son arme canalisait l'énergie ambiante, la colère, les éclairs, les cris... La lame craquait d'énergie meurtrière, manifestation du pouvoir de la vie sur la mort.

La silhouette torturée du nécrophage autrefois humain cessa une seconde de gémir, de bouger, de se moquer de son adversaire, de faire tourner ses lames dans ses mains. La goule était sonnée, alors que des feuilles tombaient de l'arbre et se collaient sur les corps mouillés par la pluie et la sueur des protagonistes.

Athim sentit une force invincible guider son bras. En cette même seconde où la goule maudite semblait inerte, une éternité s'écoulait en son esprit. Toujours il se souviendrait de cette image de la mort sous l'arbre, prête enfin à fléchir sous l'inexorable puissance de la Lumière.

Son arme s'abattit avec la force et la lumière aveuglante de mille étoiles, ignorant l'acier des armes en parade, la chair fragile, les os friables et le bois complice...

La goule et l'olivier s'effondrèrent en une courte et intense gerbe de sang mêlé de sève, de feuilles, d'acier et de bois, coupés en deux.

Athim aurait voulu ne pas en croire ses yeux, mais il ne put se résoudre à cette facilité. N'écoutant que son courage, il courut aussi vite que son état l'y autorisait en direction du village.

Mais la bataille était déjà finie.

L'aurore annonçait la fin du combat et embrassa les vainqueurs de sa douce lumière.

Magnus Nico

# Pour 100 F t'as plus rien ?

*Attention : Ceci n'est ni un catalogue ni une publicité pour les produits Rackham. Il s'agit simplement d'une constatation et d'un guide qui peut trouver son utilité auprès des nouveaux comme des anciens joueurs.*

Confrontation est réputé être un jeu «pas chère». Où l'on peut commencer à jouer dès ses premiers achats de figurines. C'est pourquoi, il nous est tous (je pense) arrivé un jour de nous trouver face à une personne nouvellement convaincue de se mettre à Confrontation. Dans ce cas en générale, survient alors la fameuse question piège : « Bon alors tu vois j'ai 100 F à dépenser qu'est-ce que je peux acheter comme figurines. ».

Cette nouvelle rubrique va apporter une réponse à ce type de question en établissant des propositions de liste d'armée. Mais pour une fois notre budget ne sera pas en points mais en bon argent.

Les listes qui sont fournies ici ne le sont pas dans un but d'optimisation avec les figurines «les plus fortes». Il s'agit juste du plaisir d'aligner le plus possibles de figurines différentes sur la table de jeu pour le moins de sous possibles. Si ces configurations ne sont pas les meilleures possibles, elles sont cependant jouables (Attention nous ne nous occupons pas des valeurs en points).

Les tarifs utilisés sont ceux de la VPC. Attention cependant il n'est pas tenu compte des éventuels frais de ports.

Pour un Budget d'environ 100 à 500 F nous souhaitons nous offrir un maximum de figurines différentes en respectant différents critères.

Pour ce premier N° nous commencerons par un peuple fier et valeureux (n'en déplaise à certains), qui est le symbole de la lumière sur Arklash. Et oui vous l'avez deviné je veux parler de Lions d'Alahan.

## Phoenix

### Les Lions d'Alahan

Type de figurine	L'ensemble des figurines pour 729 F	L'Etat Major pour 133 F	Les figurines avec du POU pour 194 F	L'ensemble des personnages pour 231 F	L'ensemble des non personnage pour 498 F
Lancier du Lion	3				3
Archer d'Alahan	3				3
Faucheur d'Alahan	3				3
Paladins d'Alahan	6				6
Garde Royale	2				2
Barde d'Alahan	2		2		2
Musicien du Lion	1	1			1
Porte-Drapeau du Lion	1	1			1
Agonn l'Ardent	1	1		1	
La Lionne Rousse	1			1	
Sardar le Pur	1		1	1	
Méliador le Céleste	1		1	1	
Alahel le Messager	1			1	
<b>Total Figurines</b>	<b>26</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>21</b>

**Sans magie (Guerrier Mage autorisé cependant)**

Type de figurine	Sans respecter le contenu des Blisters					En respectant le contenu des Blisters				
	100,00 F	192,00 F	292,00 F	397,00 F	500,00 F	96,00 F	204,00 F	308,00 F	402,00 F	520,00 F
Lancier du Lion	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3
Archer d'Alahan	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3
Faucheur d'Alahan	1	2	2	3	3		3	3	3	3
Paladins d'Alahan	1	4	6	6	5		3	6	6	6
Garde Royale			2	2	2			2	2	2
Barde d'Alahan					1				1	1
Musicien du Lion				1	1					1
Porte-Drapeau du Lion										
Agonn l'Ardent					1					1
La Lionne Rousse					1					1
Sardar le Pur										
Méliador le Céleste										
Alahel le Messager				1	1				1	1
<b>Total Figurines</b>	<b>6</b>	<b>11</b>	<b>16</b>	<b>19</b>	<b>21</b>	<b>6</b>	<b>12</b>	<b>17</b>	<b>19</b>	<b>22</b>

**Avec Etat Major mais sans magie (Guerrier Mage autorisé cependant)**

Type de figurine	Sans respecter le contenu des Blisters					En respectant le contenu des Blisters				
	133,00 F	197,00 F	292,00 F	397,00 F	500,00 F	133,00 F	204,00 F	308,00 F	402,00 F	520,00 F
Lancier du Lion		2	3	3	3			3	3	3
Archer d'Alahan		2	3	3	3			3	3	3
Faucheur d'Alahan			2	3	3				3	3
Paladins d'Alahan			2	6	6		3	3	6	6
Garde Royale					2					2
Barde d'Alahan										
Musicien du Lion	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Porte-Drapeau du Lion	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Agonn l'Ardent	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
La Lionne Rousse										
Sardar le Pur										
Méliador le Céleste										
Alahel le Messager					1					1
<b>Total Figurines</b>	<b>3</b>	<b>7</b>	<b>13</b>	<b>18</b>	<b>21</b>	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>12</b>	<b>18</b>	<b>21</b>



**Avec un magicien niveau 1**

Type de figurine	Sans respecter le contenu des Blisters					En respectant le contenu des Blisters				
	101,00 F	201,00 F	301,00 F	402,00 F	496,00 F	97,00 F	205,00 F	297,00 F	402,00 F	496,00 F
Lancier du Lion	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3
Archer d'Alahan	1	2	3	3	3		3	3	3	3
Faucheur d'Alahan		2	2	3	3			3	3	3
Paladins d'Alahan	1	2	4	6	6		3	3	6	6
Garde Royale			2	2	2			2	2	2
Barde d'Alahan				1	1				1	1
Musicien du Lion										
Porte-Drapeau du Lion										
Agonn l'Ardent										1
La Lionne Rousse					1					1
Sardar le Pur	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Méliador le Céleste										
Alahel le Messager					1					1
<b>Total Figurines</b>	<b>4</b>	<b>10</b>	<b>15</b>	<b>19</b>	<b>21</b>	<b>4</b>	<b>10</b>	<b>15</b>	<b>19</b>	<b>21</b>

**Avec Etat Major et un magicien niveau 1**

Type de figurine	Sans respecter le contenu des Blisters					En respectant le contenu des Blisters				
	182,00 F	202,00 F	298,00 F	406,00 F	490,00 F		182,00 F	308,00 F	402,00 F	520,00 F
Lancier du Lion			2	3	3			3	3	3
Archer d'Alahan			2	3	3			3	3	3
Faucheur d'Alahan			2	3	3				3	3
Paladins d'Alahan		1	1	4	6				3	6
Garde Royale					2					2
Barde d'Alahan					1					
Musicien du Lion	1	1	1	1	1		1	1	1	1
Porte-Drapeau du Lion	1	1	1	1			1	1	1	1
Agonn l'Ardent	1	1	1	1	1		1	1	1	1
La Lionne Rousse					1					
Sardar le Pur	1	1	1	1	1		1	1	1	1
Méliador le Céleste										
Alahel le Messager										
<b>Total Figurines</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>11</b>	<b>17</b>	<b>21</b>		<b>4</b>	<b>10</b>	<b>16</b>	<b>21</b>



**Avec un magicien niveau 2**

Type de figurine	Sans respecter le contenu des Blisters					En respectant le contenu des Blisters				
	103,00 F	199,00 F	299,00 F	396,00 F	502,00 F	103,00 F	199,00 F	303,00 F	396,00 F	502,00 F
Lancier du Lion	2	3	3	3	3		3	3	3	3
Archer d'Alahan		3	3	3	3		3	3	3	3
Faucheur d'Alahan	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3
Paladins d'Alahan			5	6	6			3	6	6
Garde Royale				2	2			2	2	2
Barde d'Alahan					1					1
Musicien du Lion										
Porte-Drapeau du Lion										
Agonn l'Ardent				1					1	
La Lionne Rousse					1					1
Sardar le Pur										
Méliador le Céleste	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Alahel le Messager					1					1
<b>Total Figurines</b>	<b>4</b>	<b>10</b>	<b>15</b>	<b>19</b>	<b>21</b>	<b>4</b>	<b>10</b>	<b>15</b>	<b>19</b>	<b>21</b>

**Avec Etat Major et un magicien niveau 2**

Type de figurine	Sans respecter le contenu des Blisters					En respectant le contenu des Blisters				
	188,00 F	204,00 F	300,00 F	394,00 F	496,00 F	188,00 F	284,00 F	392,00 F	496,00 F	
Lancier du Lion			2	3	3			3	3	
Archer d'Alahan			3	3	3		3	3	3	
Faucheur d'Alahan		1	2	3	3		3	3	3	
Paladins d'Alahan				2	6			3	6	
Garde Royale				1	2				2	
Barde d'Alahan									1	
Musicien du Lion	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
Porte-Drapeau du Lion	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
Agonn l'Ardent	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
La Lionne Rousse										
Sardar le Pur										
Méliador le Céleste	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
Alahel le Messager										
<b>Total Figurines</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>11</b>	<b>16</b>	<b>21</b>	<b>4</b>	<b>10</b>	<b>16</b>	<b>21</b>	



# Et si Logren...

Beaucoup d'entre vous attendent, avec une certaine impatience, le numéro 3 de Ravages afin de connaître enfin toute la vérité sur Logren. A part Isabeau la secrète, qui porte d'ailleurs bien son nom, Logren est un des personnages qui fit beaucoup couler l'encre en supposition et supputations diverses. Alors qui sera-t-il ? Quels seront ses allégeances ? Loin de vouloir taper sur les plates bandes de Ravages, voici quelques propositions, à ne surtout pas trop prendre au sérieux. ^\_^

## Un Nain

Mvt	10	Tir	-	Compétences : Dur à cuire, Bond
Ini	2	Cour	7	PA : 78
Att	6/8	Disc	7	
Def	5/6	Pou	.	

Rien à sa naissance ne laissait supposer de l'étonnante destinée de Logren, fils de braves Nains travaillant la pierres amoureusement. Nain normal, du haut de ses 1 mètre 20 il eut une enfance relativement facile, une bonne scolarité. Son caractère jovial et une certaine facilité dans le lancer de pichets en firent un leader né, ne ratant jamais une occasion de faire la fête ou de se battre, ce qu'il a toujours fais très bien, soit dit en passant. Ayant suivi un entraînement intensif il eu le suprême honneur de devenir guerrier Khor. Hélas une erreur lors du passage de permis, une stupide histoire de créneau, le priva de razorback. Cela ne le découragea aucunement, et c'est fièrement qu'il partit taper du gob. Au cours d'un affrontement contre des alchimistes, il passa par mégarde dans un portail grésillant. L'effet ne fut pas immédiat, c'est seulement en rentrant chez lui, histoire d'aller fêter la victoire entre copain que cela commença. Il grandissait et maigrissait. Les plus grands spécialiste Nains se relayèrent, mais rien n'y fit, en désespoir de cause l'un d'entre eux proposa de l'amputer, ce qu'il refusa évidemment. En une semaine la transformation fut finale, il était passé de l'éta parfait de Nain à celui d'humain, une sorte de régression en quelque sorte. Aigrie et amère, Logren parcourt depuis le pays a la recherche d'alchimistes afin de retrouver son état originel.

## Un humain d'Alahan

Mvt	10	Tir	-	Compétences : Bravoure, Furie guerrière
Ini	6	Cour	8	PA : 75
Att	5/8	Disc	3	
Def	4/6	Pou	.	

Petit cousin lointain de Meliador, Logren est un peu la fierté de la famille. Si le fait que le magicien ne soit qu'adepte vu son âge vénérable fait de lui un vilain petit canard, Logren est considéré comme une sorte de demi Dieu. Dans les tavernes et cours il est connu comme l'homme au 100.000 conquêtes. Véritable pourfendeurs de morts vivants, il est aussi réputé pour son amour des femmes. Vivant sans cesse sur la route, Logren traverse les villages, repeuplant petit à petit le royaume tout en le protégeant de ses ennemis. Dans certains milieux on raconte même que la Babayagob et Azael aurait un certain faible pour ses atours viriles. Suivant la mode, il n'est guère avare de ses charmes, toujours prompt à faire profiter ses admiratrices de ses talents cachés. Mais si il est si doué dans les relations humaines, il est aussi un guerrier émérite, voir même parfois un peu trop emporté. A plusieurs reprises il lui arriva de couper à travers les lignes ennemis pour ensuite revenir en se rendant compte que son armée ne l'avait pas suivit. Certaines Bardes raconte même que Logren ferait peur à Sophet lui même.

### Un Gobelin

Mvt	10	Tir	-	Compétences : renfort, éclaireur
Ini	5	Cour	3	PA : 80
Att	4/7	Disc	2	
Def	8/6	Pou	.	

Peu courageux, Logren suscita toujours les sarcasmes de ses congénères de part sa petite taille et sa maladresse. Pourtant il le savait, une grande destinée l'attendait, il serait reconnu par les siens, deviendrait un être craint, il se marierait avec la Babayagob. Enfin, sur ce dernier point il n'était plus tout à fait sûr de le désirer, surtout depuis qu'il avait appris ce qui était arrivé à certains de ses anciens prétendants. Pourtant, après avoir consommé de l'alcool nain frelaté, un soir de fête il vainquit sa timidité et déclara sa flamme à l'élue de son cœur. Tout se passa bien, du moins dans ce dont il se souvenait et il eut la bêtise de lui piquer son balais pour faire une démonstration de ses arts guerriers. Si les autres Gobs en furent ravis, la Babayagob ne fut que guère heureuse et elle le transforma en crapaud. Désespéré, encore plus petit qu'avant, il quitta la tribu par une nuit sans lune. Des jours durant il erra sans but précis, tentant d'oublier son malheur. Comment cela se passa-t-il, même lui ne saurait trop le dire, un beau matin il fut ramassé par une douce fianna qui déposa un chaste baiser sur le dessus de ce crapaud qu'il était devenu. Caprice du destin, il se transforma en être humain, en une parodie de prince charmant. Désormais il était fort comme un homme et intelligent comme un Gob. Pour remercier celle qui l'avait ainsi transformée, il la ramena à la tribu, où elle servit de festin ce soir là. 50% humain, 50% Gob, il mène désormais sa petite tribu, s'infiltrant dans les villages humains et préparant l'attaque du reste de sa troupe.

### Un Griffon

Mvt	10	Tir	-	Compétences : Fanatisme, Bretteur
Ini	8	Cour	5	PA : 95
Att	6/8	Disc	4	
Def	6/3	Pou	.	

Ancien chasseur des ténèbres, Logren suivit la formation et les examens nécessaires à cette fonction, surclassant bon nombre de ses collègues. Toujours prompt à purifier et convertir, il n'était pas le dernier lorsqu'il s'agissait de se faire une petite soirée question. Malheureusement, si intellectuellement il était au point, il fut recalé à l'épreuve visuelle. Hors chez les chasseurs de ténèbres, tout comme chez les fusiliers une vision de 100/100 était nécessaire pour être reconnu et accepté dans ces ordres. Dépité, on lui permit cependant de devenir lancier, tâche bien peu passionnante. D'accord il allait pouvoir se battre, étripier, massacrer, piller, violer, dans le respect de Merin évidemment, mais pour lui les joies de la torture étaient terminées. Impossible de se délecter à nouveau du cri des suppliciés, des os se brisant, des hémorragies faisant durer le supplice sur des heures et des heures. Pourtant il savait bien qu'il était né pour ça, Merin l'avait créé pour le servir, pour ces fonctions.

Comme pour corroborer ses certitudes, Merin lui envoya bientôt un signe divin. Escortant un groupe d'inquisiteurs chargés de rapporter en territoire saint la sainte relique d'Antoine le bienveillant, ils furent attaqués par un flot d'alchimistes. Le combat fut terrible, ses frères tombèrent les uns après les autres et bientôt il resta seul contre une dizaine de guerriers de l'aube. Otant rapidement son armure, il se remémora les techniques qui lui avaient été enseignées lorsqu'il souhaitait devenir chasseur de ténèbres. Virevoltant, passant rapidement d'un adversaire à l'autre, tout en se servant de celui-ci pour gêner les autres, il les tua l'un après l'autre. Triomphant, il ramena la sainte relique et enfin son talent fut reconnu. Désormais il n'appartient plus à aucune caste mais continue à servir Merin, tuant et questionnant, savourant la vie.

## Un Orque

Mvt	10	Tir	-	Compétences : renfort, commandement (Orque et Gobelin), adepte de la Magie instinctive. PA : 84
Ini	3	Cour	6	
Att	5/4	Disc	7	
Def	4/7	Pou	4	

Fier d'être un Orque, la race bénie, Logren compte parmi les meilleurs shaman de sa tribu. Si ses frères considèrent les Gobelins comme des races misérables, lui il trouve en ces petite créatures une armée facilement manipulable. Leur promettant richesses et pouvoirs, il à rassemblé autour de lui une véritable foule d'adorateur Goblin. Ils le respectent, le craignent et l'adorent, le considérant comme le Dieu incarné. Appelé puissant Logren, grand Gana ou sublime tueur, sa réputation ne cesse de grandir. Si au départ seuls les Gobelins le suivirent, désormais les Orques eux même commencent à le considérer comme une véritable légende, un Dieu vivant.

Fort de près de 2.000 fidèles, il s'installa dans une petite crique non loin de Cadawalon, construisant une petite communauté et une statue gigantesque de lui même guettant la mer. Ce temple est connu sous le nom de Mandororque, lieu où les Gobs et les Orques peuvent se ressourcer en toute tranquillité, loin du tumulte des batailles. Cependant, depuis quelques mois, sa communauté grandissant encore, il devint nécessaire de conquérir les terres annexes afin d'étendre le Mandarorque. Dans un souci de diplomatie, il tenta de prendre contact avec ses voisins, usant pour cela d'un sort inventé par lui même, nommé l'Orque au cent mille visages. Capable d'assumer l'image qu'il désire, il passe la majeure partie de son temps "déguisé" en humain.

## Un alchimiste de Dirz

Mvt	10	Tir	-	Compétences : Mutagène, Régénération PA : 96
Ini	5	Cour	8	
Att	5/8	Disc	3	
Def	4/10	Pou	-	

Petit fils de Kayl Kartan, Logren était destiné à devenir un guerrier Skorize, recevant ainsi les mêmes griffes dorsales que son papy. Il fut donc opéré, mais contre toute attente, chose hautement improbable et jamais vu, il fit un rejet. Le greffe ne prit pas. Si il avait été un guerrier lambda les opérants l'auraient volontiers laissé mourir, le déclarant comme inapte. Oui mais là c'était le petit fils de Kayl Kartan, et si le vieux sorcier n'était pas très puissant, il était cependant réputé pour son sadisme et sa perversité. Seul lui pouvait imaginer ce qu'il aurait pu faire aux chirurgiens s'ils lui avaient annoncé la mort du petit Lolo, comme il l'appelait lui même. Tout fut donc fait pour qu'il survive, en toute hâte son corps fut donc gavé de drogue réparatrice afin qu'il cicatrise le plus rapidement possible, qu'il ne leur claque pas entre les mains. On lui fit plusieurs cc d'Atropine, NS, Chimie et Iono, examens et interventions aux noms connu seulement des bio-chirurgiens, et miraculeusement il survécut. Dépit par cet échec, Logren renonça au doux rêves de devenir un guerrier Skorize, mais là où un individu lambda aurait terminé comme paria de la société, le petit fils à Kayl fut pistonné afin de devenir aventurier. Parcourant le pays, il recherche de nouveaux sujets d'expérimentations pour son papy. C'est au cours de ses voyages qu'il découvrit l'étonnante nouvelle capacité de son corps à guérir.

### Un disciple d'Acheron

Mvt	12,5	Tir	-	Compétences : Mort vivant, Bretteur, Adeptes des 6 éléments. PA : 254
Ini	8	Cour	10	
Att	10/9	Disc	-	
Def	11/8	Pou	8	

Logren fut, en des temps reculés que certains qualifient désormais de légendaires, un puissant maître de guerre. Des années durant il mena à la victoire les troupes d'une nation désormais disparue et au nom oubliée. L'empire fut pourtant puissant, régna pratiquement sur le monde entier, ceci grâce à cinq anneaux, représentant les quatre éléments et le vide. Lorsque l'empereur périt, Logren choisit de se donner la mort en s'ouvrant le ventre, à la manière traditionnelle des guerriers de son époque. En signe de respect pour ce valeureux guerrier, il fut enterré avec les cinq anneaux, de part la mort il serait le seul détenteur et protecteur de cette puissance.

Son sommeil aurait dû être éternel, pourtant, à la suite d'un sort trop hâtivement lancé, Sophet le ramena à la vie, faisant renaître sur Aarklash un des plus grands guerriers qu'elle ait compté. Malheureusement, rendu quelque peu fou par la mort prolongée, Logren est désormais persuadé que l'empereur lui-même est revenu, sous les traits de Sophet Drahas. Le combat doit donc désormais reprendre et il sera là pour aider son empereur à reprendre la place qui lui est due. La puissance des cinq anneaux lui permettra de mettre à genoux les ennemis de l'empire.

### Un Wolfen

Mvt	12,5	Tir	-	Compétences : Tueur né, Furie guerrière, charge bestiale. PA : 153
Ini	6	Peur	4	
Att	8/8	Disc	2	
Def	7/6	Pou	-	

Si pour la majorité des wolfens la plus grande humiliation est de devenir un solitaire, c'est qu'ils ne connaissent pas le triste destin de Logren le maudit. Troisième fils d'une couvée de huit wolfens, Logren devint très vite un mâle dominant. Mu par une rage et un appétit sans limite, rien ne semblait faire peur à ce jeune wolfen. Alors qu'il n'était encore que guerrier il imposait déjà le respect auprès des prédateurs, voyant en lui un futur chef de meute. Tout en lui le prédestinait à cette haute tâche, tôt ou tard il aurait pris la place qui lui revenait, mais pour cela il aurait fallu qu'il possède un minimum de patience. Après seulement quelques dizaines de batailles, alors qu'il n'était toujours que guerrier, il lança un défi à Killyox afin de prendre le contrôle de la meute. Malgré la hargne et la férocité de Logren, celui-ci fut vaincu par le vieux chef relativement facilement. Comme le voulait la tradition, il fut donc rasé et condamné à devenir un solitaire. Persuadés qu'il avait compris la leçon, les anciens l'oublièrent et la vie reprit. Pourtant, à mesure que le temps passait sa réputation grandissait. Il était devenu pratiquement plus craint que Killyox lui-même, affectionnant les coups d'éclats grandioses et tapageurs. Il devint une sorte d'aiguille dans le flan des anciens, quelqu'un dont il fallait se méfier.

Un beau jour leurs pires craintes se réalisèrent, sortit de sa solitude forcée, Logren lança un nouveau défi à Killyox, qui refusa. Un solitaire ne pouvait en aucun cas tenter à nouveau sa chance, et surtout devenir chef. Pourtant il en fallait bien plus pour calmer Logren qui se jeta sur le chef, et eut ce coup-ci le dessus. Sans doute aurait-il gagné si les anciens n'étaient intervenus pour arrêter ce qui aurait été irréparable. Il fut donc décidé que la punition serait à la mesure de l'affront, Logren fut donc transformé en être humain. Vivant en reclus, accepté par les solitaires, il attend patiemment le moment où il pourra se venger des anciens.

# L'évasion de la nécromancienne

Frère Thomas tourna son regard vers son compagnon de toujours, frère Augustin. Ils se connaissaient depuis leur accession au rang d'inquisiteur.

- J'espère que l'escorte va bientôt arriver. Je ne me sens pas en confiance dans ce lieu maudit, dit frère Thomas.
- Je comprends tes inquiétudes et la seule présence de cette nécromancienne, même neutralisée, ne me plaît guère non plus, répondit frère Augustin.

Hier dans la soirée, ils avaient réussi à capturer la nécromancienne qui dévastait la région et ils attendaient, retranchés dans un bâtiment à l'extérieur du village que l'escorte promise par le légat arrive pour emmener l'impie à la forteresse voisine pour qu'elle soit châtiée. Pourtant, quelque chose dans l'atmosphère du matin déplaisait aux deux frères. Frère Thomas monta au dernier étage du bâtiment où guettait un fusilier.

- Rien à signaler ? demanda Thomas.
- Rien frère inquisiteur, mais avec cette brume, le regard ne porte pas bien loin. Et il me semble tout le temps voir des ombres bouger, répondit le fusilier.
- N'ayez crainte ! Merin nous protège ! Nous ramènerons cette chienne et elle subira le sort qu'elle mérite !
- Oui, frère inquisiteur !

Pendant ce temps, Augustin inspectait les deux frères templiers qui les accompagnaient. Ceux-ci gardaient la porte de la bâtisse et semblaient totalement insensibles à leur environnement. Pourtant Augustin savait qu'il pouvait compter sur les deux membres de l'ordre : ils étaient ce que l'empire avait de mieux à opposer aux forces impies des ténèbres.

—o—

Vargas porta son regard sur le bâtiment de l'autre côté de la rivière.

- Ainsi, c'est là que se trouve la sorcière ? demanda-t-il au guerrier de l'aube à ses côtés.

Le guerrier de l'aube hocha la tête affirmativement. Celui-ci avait assisté à la capture de la nécromancienne et avait rapporté la situation à Kayl Kartan. Ce dernier ne voulait pas laisser passer la chance de pouvoir expérimenter sur une servante d'Achéron ! Aussi avait-il décidé d'envoyer Vargas et une petite troupe la reprendre des mains des serviteurs du Griffon.

Vargas parcourut du regard la petite troupe qu'il commandait et sourit. « Ca ne devrait pas être trop difficile. » pensa-t-il. En quelques minutes, il donna ses ordres et la troupe alla rejoindre les positions assignées. Les deux arbalétriers se dirigèrent vers une colline proche pour pouvoir couvrir l'avance de leurs camarades. Vargas et l'oriflamme se mirent en route directement vers le pont menant à la bâtisse. Pendant ce temps, les deux guerriers de l'aube, devaient passer la rivière un peu en amont, à couvert pour prendre les défenseurs à revers.

—o—

Chagall avait reçu l'appel de sa maîtresse et s'était servi des parchemins qu'elle avait laissé pour invoquer une petite troupe de morts-vivants en se servant du cimetière du village voisin. Il devait la libérer avant qu'il ne soit trop tard. Il avait déjà traversé la rivière en aval de la maison où sa maîtresse était retenue : il connaissait le danger que représentait la puissance de feu des fusiliers, aussi ne voulait-il pas se retrouver en train de patauger et en train de se faire tirer dessus. Son plan était simple : avancer sur la maison et éliminer tous les serviteurs du griffon. Les six pantins ne faisaient aucun bruit en avançant à ses côtés, contrairement au squelette et aux deux zombies, tous en armure. Les humains allaient voir ce qu'il en coûtait de s'attaquer aux forces d'Achéron.

—o—

Le fusilier fut le premier à voir la menace arriver ! Cette fois, les ombres qui sortaient du brouillard ne disparurent pas et un oriflamme apparut, suivi de plusieurs autres silhouettes. Cela ne pouvait faire aucun doute.

- Alerte ! De l'autre côté du pont, des alchimistes de Dirz !

Frère Thomas regarda de l'autre côté de la rivière et vit lui aussi les formes quitter la brume.

- Que diable font-ils ici ? demanda-t-il à haute voix. Ne comprennent-ils donc pas qu'ils n'ont aucune chance ?
- Je ne sais pas ce qu'ils font ici, mais ils ne sont plus seuls, dit frère Augustin en indiquant le bois d'où sortaient un front de silhouettes décharnées.
- Par Merin ! Que signifie cette alliance ? s'exclama frère Thomas.

Comme pour le contredire, une partie des silhouettes obliquèrent et se dirigèrent vers les alchimistes.

—o—

Les troupes du griffon se rassemblèrent vers la porte pour empêcher quiconque de pénétrer à l'intérieur. Frère Thomas et frère Augustin commencèrent à préparer les gemmes du feu purificateur : les hérétiques et les impies allaient connaître la puissance de Merin. Seul le fusilier, à l'abri à l'étage, faisait feu sur les pantins qui avançaient silencieusement vers le bâtiment. L'un d'eux perdit un bras, mais cela ne ralentit nullement leur avance. Le reste des morts-vivants avançaient derrière les pantins, dans un silence lugubre.

Les arbalétriers furent en position sur la colline, mais ne purent s'occuper de la troupe du Griffon, car deux pantins, menés par un zombie, surgirent de leur côté de la rivière. Profitant de la lenteur des morts-vivants, ils réussirent à détruire le zombie, qui s'écroula d'un bloc et à faire perdre plusieurs os vitaux aux pantins, qui continuaient malgré tout à avancer. L'oriflamme, qui se dirigeait vers cette nouvelle menace décida de faire demi-tour dès que le zombie était mis hors de combat. Les guerriers de l'aube se mirent en route pour leur manœuvre de contournement. Vargas passa le pont et se mit à l'abri derrière un de ses piliers. Il pesta contre l'oriflamme qui aurait dû être à ses côtés. Il se retrouvait seul de ce côté de la rivière contre quatre membres de l'inquisition et une horde de morts-vivants, il ne voulait pas en plus servir de cible au fusilier !

Les pantins chargèrent finalement de manière chaotique, un d'entre eux fut fracassé par la hallebarde de Vargas, tandis que deux autres furent annihilés par les templiers. Le fusilier, n'osant tirer dans la mêlée qui se déroulait en bas commença à s'occuper des alchimistes, blessant l'oriflamme et pulvérisant la tête d'un des arbalétriers. Il n'eut pas le temps de savourer sa victoire, un carreau se ficha entre ses deux yeux... L'arbalétrier restant dut engager une mêlée contre les pantins morbides. Le sourire, qu'il abordait tout en brisant la colonne vertébrale de l'un d'entre eux, resta figé sur son visage, tandis que le deuxième pantin morbide lui faucha la tête d'un revers de faux.

Devant la maison, Vargas fut pris au cœur de la mêlée et se retrouvait contre les deux inquisiteurs et un des templiers. Il résista vaillamment en espérant recevoir de l'aide, mais finit par succomber devant l'épée en feu de frère Thomas. Son sacrifice permit néanmoins d'attirer l'attention des défenseurs, permettant ainsi à un des guerriers de l'aube de sectionner lâchement frère Augustin en deux, tandis que l'autre faisait le tour de la maison, espérant pouvoir s'y introduire discrètement. L'oriflamme se sentant coupable de la mort de Vargas se rua sur un des templiers, s'offrant ainsi une mort honorable contre l'élite de l'empire.

Frère Thomas, profita d'un moment de calme pour analyser la situation, le deuxième templier, qu'il avait perdu de vue durant le combat, faisait face à un squelette et au dernier pantin. Du sang coulait de ses blessures, mais son adversaire avait perdu chacun une bonne partie de leur structure. Un pantin traversait lentement la rivière, une tête accrochée au bout de sa faux. Il ne voyait par contre aucun des guerriers en armure de Dirz, ni les deux autres morts-vivants. Il se demandait où diable ils avaient pu passer. Il eut une réponse en partie lorsqu'un grand cri lui parvint de derrière la maison et que Chagall traînait un corps lacéré de coups. Il se rua sur la créature qui laissa le corps qu'il traînait et se prépara au combat. Chagall pensa avoir l'avantage : il n'avait encore subi aucune blessure alors que l'inquisiteur semblait épuisé par le combat précédent. Il perdit de son assurance lorsqu'il vit que les templiers réussirent à éliminer toute menace et se dirigèrent sur lui, pour prêter main forte à leur chef.

Aucun des protagonistes ne prêta attention aux bruits qui venaient du bâtiment. À l'intérieur, dans l'escalier, avait lieu une sanglante mêlée entre le zombie survivant et le deuxième guerrier de l'aube pour déterminer qui garderait le corps inconscient de la nécromancienne. Malgré toute sa maîtrise, le guerrier commençait à perdre espoir comme il voyait que ses coups traversaient le corps pourri du zombie et que les plaies se refermaient juste après. Lorsque subitement, il aperçut une faille dans la défense de son adversaire et en profita pour enfoncer profondément son épée-hache dans son corps. Il croyait avoir gagné, lorsqu'il sentit à son tour l'épée du zombie se frayer un chemin dans sa cage thoracique, sa vision devint trouble et ne put que deviner un semblant de sourire sur le visage décharné de son ennemi.

Dehors, la mêlée était indécise. Chagall, bien que seul, arrivait à parer les attaques de ses adversaires et à riposter, sans toutefois mettre en danger ses adversaires. À un moment, la goule s'écroula et fut en position de faiblesse, les templiers en profitèrent pour faire pleuvoir une pluie de coup sur celle-ci.

- Enfin, pensa frère Thomas, cette créature va payer !

Il profita de cette seconde de calme pour reprendre son souffle. Il leva la tête au ciel pour remercier Merin de cette victoire, lorsqu'il sentit une lame de métal s'enfoncer dans le défaut de son armure et lui percer la gorge ! Il put juste baisser la tête pour voir le sourire carnassier de Chagall, ainsi que les corps inertes des templiers qui gisaient dans leur sang...

« Quelle honte ! Se faire battre par ces êtres des ténèbres ! Une telle faiblesse mérite la mort... » pensa frère Thomas, avant de s'écrouler sans vie sur le sol.

—o—

La nécromancienne, maintenant libre de ses actes, décida de se venger de cet ordre orgueilleux qui avait voulu la mettre à genoux. D'ailleurs, cette vengeance, elle allait la mettre en pratique très vite.

- Allez vous mettre à vos postes ! ordonna-t-elle.

Les corps des membres de l'inquisition se mirent en branle dès qu'elle eut prononcé ces mots.

- Ceux qui viennent pour me chercher vont bientôt vous rejoindre, mes chers esclaves...

En regardant ses nouveaux jouets s'éloigner, Azaël sourit...

—o—

Forces en présence (150 pts par camp):

#### GRIFFON

- 2 inquisiteurs (un avec embrasement et l'autre avec châtiment incandescent)
- 2 templiers de l'inquisition
- 1 fusilier du griffon

164 pts

#### DIRZ

- Vargas Metatron
- 2 arbalétriers
- 2 guerriers de l'Aube
- 1 oriflamme du scorpion

150 pts

#### MORTS-VIVANTS

- Chagall l'Affamé
- 2 zombies en armure
- 1 squelette en armure (épée à 2 mains)
- 4 pantins morbides (armes improvisées)
- 2 pantins morbides (haches)

154 pts

Objectif du scénario:

- quitter la carte avec la nécromancienne (inconsciente) par le bord par lequel on est entré (DIRZ et MORTS-VIVANTS)
- garder la nécromancienne en sa possession (GRIFFON)
- éliminez toutes les forces ennemies (TOUS)

A noter que l'objectif du griffon semble plus difficile car il risque de se prendre les deux armées en même temps. Ce problème a été palié par deux moyens:

- la maison où est retenue la nécromancienne ne comporte que deux portes --> défense plus facile.
- le mort-vivant (moi-même) a splité ses forces en deux pour aller occuper Dirz (cf. règles spéciales sur le FAIR PLAY).

Règles spéciales:

- La figurine qui transporte la nécromancienne est limitée à son propre mouvement (pas de course ou de charge).
- La maison comportait 4 étages (dont le toit), impossible de charger sans ligne de vue, donc celui qui change d'étage prend le risque de se faire charger par ceux qui sont à l'étage d'arrivée.
- Les combats impliquant 3 camps sont résolus en simultanément (car dans la faq, il semble que cela ne soit pas officiel).
- On n'applique pas la règle de discipline complète (gain de la première carte, de la division des combats et deux cartes en réserve), mais celle de CONFRONTATION (test de discipline avant la phase de corps-à-corps): cela a notamment permis à un arbalétrier et au fusilier de se tuer en même temps (chacun touche à la tête...) !
- le FAIR PLAY est obligatoire. Si on constate que la victoire peut être accomplie trop facilement, il est du devoir de chacun de rééquilibré la partie du mieux qu'il peut pour la rendre intéressante au yeux de chacun. Les armées super-optimisées sont interdites ! (Tous les joueurs étant des rôlistes, on se prend plus facilement au jeu et on joue dans "l'esprit" de l'armée.)



Jacint

# La balade de la Lionne

(Deuxième partie)

## 2A La marche des scorpions

*Ce scénario fait suite à la victoire des Alchimistes dans la première partie de la campagne*

Laureena était lasse d'être trimbalée ainsi, les yeux bandés. La longue marche avait repris encore une fois, sous un soleil brûlant que les Scorpions semblaient ne pas subir. Elle avait cru un moment que les Griffons pouvaient gagner, mais l'espoir s'était vite envolé, et même la vision des derniers outrages et de la mise en scène organisée autour de sa prétendue mort sur le bûcher ne lui avait pas été épargnée, le souvenir en était encore pénible.

On l'avait dévêtue pour revêtir de son armure une femme, une villageoise visiblement droguée. Elles avaient ainsi sous la contrainte échangé leurs vêtements, et la malheureuse qui avait été droguée fut attachée sur un tas de bois. Ils avaient mis le feu et ri de ses contorsions dans les flammes. Elle s'était effondrée depuis longtemps, forme noirâtre recroquevillée, que les alchimistes s'amusaient encore autour du feu qui s'éteignait doucement. C'est alors que l'alarme avait sonné, et que les Griffons avaient attaqué. Un hallebardier l'avait jetée dans un trou dans le sable, recouvert d'une solide porte de bois. Elle n'avait rien vu de la bataille. Les alchimistes l'en avaient ressorti dès la bataille gagnée.

Sa tête était douloureuse sous la morsure du soleil. Un bandeau sur les yeux, des liens et des tromperies. Tout cela par la faute de ce traître de Baron, et de ses hommes. Perdue dans ses pensées, elle trébucha dans la poussière et le choc lui arracha un cri de douleur. Un Scorpion lui retira sans un mot son bandeau. Éblouie par la lumière, elle distingua les silhouettes de ces geôliers, Ils allaient silencieusement, d'un pas toujours égal dans un paysage vide et mort. Elle les avait vraiment entendus une seule fois, et ce n'était pas une expérience agréable. Ils avaient fêté leur victoire sur les Griffons, des cris étranges, des formes dans la nuit, des bruits de métal, de succion. Les bras attachés dans le dos, reliée par une chaîne solide à un pieu, elle les avait observés dépecer précautionneusement les restes de leurs adversaires, rangeant avec attention les bras, les cœurs, les têtes dans des récipients étranges. Avec horreur elle les vit achever un soldat Griffon en lui ouvrant le crâne avec les instruments cauchemardesques qu'ils portaient toujours sur eux. Le soldat eut la chance de perdre connaissance à ce moment-là, alors que ses tortionnaires riaient comme des enfants jouant dans les champs. La Lionne n'eut pas cette bénédiction et pu les voir accomplir leur immonde tâche jusqu'au bout, retirant le cerveau encore palpitant et le plaçant dans une boîte ornée de dessins étranges. Elle s'attendait à subir le même sort quand ils se tournèrent vers elle, souriants, certains mêmes bavaient sous leurs masques de cuir. Le premier eut un mouvement de recul quand elle lui cracha au visage, et il sortit une longue lame aux formes compliquées, tachée de sang. L'instrument lui arracha des morceaux de peau sur les bras, les épaules. Les autres l'encourageaient tandis qu'il s'amusait à la faire ramper dans la poussière pour éviter l'instrument de torture, tantôt à droite, tantôt à gauche. A chaque fois le Scorpion la blessait un peu plus, et elle serrait les dents pour ne pas leur donner ce plaisir supplémentaire. A chaque fois il se rapprochait de son visage, goûtant d'avance la joie de lui crever les yeux et de lui déchirer les joues et les lèvres.

Épuisée, elle ne pouvait plus bouger, elle sentait que le moment allait arriver où il allait la défigurer quand le scorpion roula en arrière, son arme violemment arrachée se perdant dans l'obscurité. La Lionne ne vit pas qui était intervenu, mais son agresseur rampa de terreur pour se recroqueviller contre une tente. Il y eut des cris, des ordres, une douleur dans le cou et elle sombra dans les ténèbres.

—o—

Le lendemain elle se réveilla au même endroit, couverte de poussière et de sang séché, mais toujours vivante. Un grand guerrier s'approcha d'elle avec un pot rempli d'une pâte malodorante et des bandages. Elle subit les attouchements immondes, et la douleur, lancinante mais supportable. Les monstres avaient réparé ses blessures plutôt qu'ils les avaient soignées. Elle devina que si elle était encore vivante, c'est qu'ils ne l'avaient pas voulu morte et la réservait à un sort pire encore. Les alchimistes avaient en effet d'autres projets en tête pour elle. Ils s'étaient mis en route dès la levée du jour, leur prisonnière les mains enchaînée et marchant encadrée par quatre soldats.

Deux d'entre eux, visiblement des maîtres scorpions, discutaient devant elle. La Lionne ne pouvait saisir leurs propos, mais ils semblaient commander la troupe.

- Maître, le sujet répond mal. Nous devons faire encore une halte.
- Bien Xao. Nous sommes en avance, ce n'est pas la peine de risquer de la perdre, surtout comme cela. Préparez le camp deux heures après la lune. N'oubliez pas que les frères hallebardiers auront besoin d'une injection cette nuit.



- Tout sera prêt Maître, et les armes seront affûtées. Le sujet doit-il être aidé ?  
 - Un peu de mélange noir atténué, et il tiendra encore assez longtemps. Notre petit minou sera parfait pour l'expérience de transmutation.  
 - J'utiliserais le sang d'un bras Griffon, il tenait une grande lance et s'est bien défendu. La couleur en est parfaite pour le mélange. Nos guerriers seront suffisamment rechargés pour arriver jusqu'à destination.

Un silence, et il ajouta :

- Aussi ils ne la toucheront plus sans notre autorisation. J'y ai veillé personnellement.

Le Maître souri sous le masque de cuir. Le disciple Xao était efficace, un de ses meilleurs élèves. Une telle incartade parmi les guerriers était bien compréhensible. On ne fait pas des surhommes sans risquer qu'ils ne soient pas toujours contrôlables. Celui qui avait voulu « jouer » avec leur minette ne le ferait plus. Il reprit :

- Quant à la petite chatte, elle sera bien préparée à ce qui l'attend. Les biochirurgiens lui arracheront lentement les griffes, puis le cœur, et ils remplaceront tout ça par quelque chose de mieux. De beaucoup mieux. Ensuite son âme lui sera rendue, et elle servira bien sa nouvelle patrie.

Il partit d'un rire sourd, étouffé. Le soleil se couchait sur les dunes couleur de sang quand la troupe s'engagea dans un étroit défilé de rochers noirs et secs.

Xao donna les ordres pour le bivouac. Il savourait d'avance les honneurs qui l'attendaient. Une moisson d'organes divers, des morceaux de Lions, de Griffons, tous conservés soigneusement dans les liquides sacrés pour les expériences futures, et un sujet de marque, solide, sain, de quoi réaliser un chef-d'œuvre. Son Maître était un professeur de qualité, encore une action comme cela et il gravirait les marches du pouvoir pour devenir lui aussi un Maître Alchimiste. Un sourire hideux se dessina sous le masque de cuir et il commença les rituels de préparation des potions.



— o —

Imaginez des créatures aussi laides et repoussantes que des gobelins, mais d'une taille et d'une carrure largement supérieures à celles d'un homme puissamment bâti, telle était l'immonde prouesse réalisée par les meilleurs technomanciens de Dirz. Une peau verte et pâle, un museau allongé et reptilien, des petites merveilles de manipulation. La Lionne pouvait observer les créatures depuis longtemps déjà. Elles étaient embusquées derrière un chaos de rochers à l'ombre d'un retraits de la falaise. Les alchimistes, trop détendu d'être sur leurs terres, avaient relâché leur attention. Les sentinelles étaient plutôt intéressées par les manipulations des maîtres que par la surveillance des alentours. Les orques bougeaient doucement. Un mouvement d'encercllement, elle en était sûre. Celui qui semblait commander la troupe était venu la voir tout à l'heure. Elle frissonnait encore du contact répugnant de ses doigts tâtant ses blessures, de cette boisson immonde qu'elle était obligée de boire. Il était reparti sans rien dire. Sa fièvre était tombée mais elle souffrait horriblement sur tout son corps, du sable et de la poussière dans ses plaies recouvertes d'une sorte de boue cicatrisante.

Elle ne savait pas grand-chose les orques, leur histoire était très fragmentaire, des rumeurs, des déductions, mais une chose était sûre : il s'agissait de créations des alchimistes, créations qui avaient échappé à leur créateur pour acquérir une existence indépendante. En quelques mois étaient apparues des bandes de ces monstres, écumant les frontières du désert, pillant, et cherchant un territoire où se développer. Les guerriers chacals. Puis ils avaient disparu un temps, on avait cru que les alchimistes les avaient éliminés ou en avaient repris le contrôle. Elle eut un rictus de satisfaction. En tout cas ses hôtes allaient bientôt avoir un gros problème sur les bras.

Dans le bivouac les chants avaient commencé dès la nuit noire, au rythme des tambours d'un musicien plongé dans une sorte de transe. Tous étaient absorbés par la vision de la ligne de guerriers agenouillés dans une répugnante parodie de prière, la nuque offerte au maître qui successivement leur plongeait dans le cou une énorme aiguille. Dans la seringue il y avait un liquide jaunâtre qui dégagait une lueur malsaine, et chaque scorpion recevait sa dose. Alors il se courbait doucement, les muscles tendus, pour s'écrouler sur lui-même, la tête sur les

genoux. La Lionne, fatiguée, ferma les yeux. Dégoûtée, elle repensait aux vertes prairies qui bordaient sa maison, aux jeux guerriers avec son frère, quand ils jouaient au gentil chevalier et au méchant mort-vivant. Laureena trouvait dans ces souvenirs de quoi tenir le coup et se reposer pour avoir encore la force de s'échapper à la première occasion. Elle allait réussir à s'endormir quand la sentinelle qui la surveillait hurla dans le silence glacé du désert.



## Let's fight

L'affrontement se déroule sur une surface de 90 par 120.

Les Alchimistes se déploient dans une zone de 20 par 30 au centre de la table, qui représente leur campement. La Lionne est placée au milieu du campement.

Les Orques se déploient à l'extérieur du campement et au moins à leur distance de mouvement normal de celui-ci.

Chaque camp dispose de 200 points. Les Scorpions ne peuvent comporter de guerrier Skorize, et le seul personnage déployable est Vargas Metatron.

La confrontation ne prendra fin qu'à l'élimination complète de la force ennemie.

Rappel : les Orques n'essaieront pas de tuer la Lionne, elle est considérée comme une valeur marchande, au même titre que les armes et les denrées, et non comme une ennemie.

Si les Orques l'emportent, rendez vous le mois prochain pour le scénario : La Lionne apprivoisée

Si les Alchimistes l'emportent, rendez vous le mois prochain pour le scénario : Une aide inattendue



## **2B Un combat fratricide.**

*Ce scénario fait suite à la victoire Griffon dans la première partie de la campagne*

Les soldats d'Alahan, guidés par Rautha, arrivaient en vue du désert. Malgré leur rapidité, quelques jours déjà s'étaient passés depuis l'épisode tragique de la trahison de la Lionne. De plus ils n'avaient aucune idée sur la façon de conduire les recherches, ni même quelle direction prendre. Ils s'arrêtèrent brusquement. Les éclaireurs avaient détecté une troupe qui venait droit vers eux.

- Prudence, les alchimistes ont pris de mauvaises habitudes par ici.
- La faute à la Lionne peureuse. Ils doivent maintenant fêter ça, les démons ! Qu'elle soit maudite !
- Nous sommes prêts à les recevoir. Déployez-vous.

Comme un seul homme les Lions prirent leurs positions de combat. Sans un bruit les soldats attendaient l'ennemi. Seul le faucheur ne pouvait s'empêcher d'être fébrile et donnait encore des ordres inutiles.

Alahel intervint.

- Silence Rautha. Ils arrivent.

—o—

Les Griffons avaient repris leur marche le long de la frontière. Ils prenaient leur temps avant de prendre une direction précise. La troupe Griffon n'avait pas d'ordre en dehors de l'élimination de leurs ennemis, et ils étaient encore loin de leur territoire. Ne pas pénétrer immédiatement dans le pays de la Lionne permettait aux soldats de se reposer et à leur chef de réfléchir. Abel savait que parfois le sens de l'honneur des Lions prenait souvent le pas sur leur intelligence. Aider la Lionne pouvait peut-être leur faire prendre conscience de leur aveuglement. Leur protégée avançait vaillamment malgré sa fatigue physique et son accablement. Trahie, abandonnée, elle ne voyait pas encore ce qu'elle allait faire le lendemain. La seule chose qui comptait pour le moment était de reprendre des forces.

Il est d'usage chez les Griffons dans ce genre d'expédition d'utiliser un seul éclaireur, placé très en avant de la compagnie mais relayé souvent pour préserver la vigilance. L'inquisiteur restait avec l'avant-garde, affermissant le moral des soldats après la bataille, redressant les fois vacillantes. Il ordonna une halte pour rejoindre Abel.

- Les hommes réagissent bien. Ils considèrent même la Lionne comme une « Griffon d'honneur ». C'est une bonne nouvelle. Qu'avez-vous décidé quant à notre rôle futur dans cette histoire ?

Le protecteur de la foi et le héros (Champion) Griffon avaient déjà discuté de cela dans la matinée. Leur protégée ne s'en était pas rendu compte, mais l'affaire ne se réglerait pas si facilement qu'elle l'espérait. L'inquisition connaissait bien la noblesse d'Alahan, Illem d'Harkon était un homme intelligent, et si il était à l'origine de cette sorte de complot, comme c'était probable, cela présageait des difficultés importantes. Sans compter les problèmes diplomatiques que pourrait causer cette histoire. Il était hors de question de laisser tomber la Lionne, mais il fallait agir avec précaution.

- Rien de plus que ce matin, Hayat. Il n'y a pas de bon choix. Nous ne pouvons pas arriver à la cour du Roi Gorgyn comme cela, sans l'avis de l'autorité papale. Nous pourrions simplement l'amener chez nous, mais son affaire empirerait pendant ce temps-là. Qui sait le mal qu'est en train de propager ce Baron ? J'ai rarement rencontré quelqu'un d'aussi pur que cette guerrière, je me demande comment il a pu développer une telle haine envers elle.

- Oui. C'est aussi mon sentiment. Cet homme pourrait provoquer des troubles dépassant les problèmes intérieurs Lions. La lutte contre le mal que nous menons ne souffre pas ce genre de personnage.

- L'Inquisition vous donne les droits d'agir en conséquence. Je n'ai pas ce pouvoir, inquisiteur. Il faudra sûrement que vous continuiez cette histoire. Au moins jusqu'à ce que nos supérieurs soient prévenus.

- Il en sera fait ainsi Abel. J'ai déjà pris certaines dispositions.

Il lui tendit un parchemin.

- Voici mon rapport pour l'Inquisition.

- Nous avons le temps pour cela. Je pense que la séparation devra se faire au grand carrefour, où vous pourrez vous perdre dans le flux des errants et des aventuriers qui passent par là.

- Il ne reste plus qu'à convaincre la Lionne.

- Laissons la encore tranquille. Il faut aussi qu'elle nous parle plus du Baron Illem d'Harkon. Toute information nous permettant de mieux le comprendre est primordiale. En attendant, reprenons la marche.

C'est à ce moment-là qu'un soldat vint prévenir les deux hommes qu'une troupe nombreuse de soldat d'Alahan approchait.

- Les événements se précipitent. Allons prudemment à leur rencontre.

L'inquisiteur acquiesça. L'inquiétude se peignait sur ses traits quand il alla prévenir la Lionne. Laureena réagi immédiatement.

- Je dois leur parler. Il y a un traître parmi nous, je dois leur dire absolument.

La troupe des Lions s'approchait. Il empêcha la Lionne de se précipiter vers eux.

- Mettez-vous en retrait. Je n'aime pas l'allure de cette troupe.

- Ils doivent savoir ce que cet homme a fait ! il a tué ses frères, il a...

L'inquisiteur intervint en douceur :

- Lionne, j'imagine qu'ils connaissent l'histoire, mais ce n'est sûrement pas la vôtre. Ces hommes ne sont pas en expédition de secours. Et mon instinct me dit que si le faucheur conduit cette troupe, c'est que son action lui a valu récompense.

Il la regarda dans les yeux. Laureena pris conscience de ce que voulait dire Abel. Elle prit soudain la mesure de l'imposture. Il la vit serrer les poings et d'un geste plaça ses lanciers autour d'elle. L'inquisiteur hocha la tête avec satisfaction. Ils auraient dû en parler avec elle avant, mais elle comprenait vite. Maintenant, il fallait jouer serré.

—o—

Les éclaireurs des Lions, placés en embuscade en avant du groupe de combat, firent le signe de reconnaissance signifiant « troupe alliée ». Alahel se détendit à la vue des premiers lanciers, et s'avança vers eux. Il reconnut Abel, et ils se saluèrent chaleureusement. Les deux guerriers s'appréciaient mutuellement, s'étant plusieurs fois rencontrés depuis les dernières années.

Pour Abel les choses se compliquaient. Alahel n'était pas n'importe qui, il l'estimait autant qu'un de ses frères d'arme. Mais il avait la tête froide et connaissait ses ennemis. Il y avait une chance de le raisonner.

- Salut ami, c'est un honneur de vous rencontrer sur nos terres.

- Un honneur aussi pour moi, fier soldat d'Alahan. Nous sommes ici pour vous amener de bonnes nouvelles : nous avons détruit un avant-poste Alchimiste dans le désert.

- En vérité une très bonne nouvelle. Malheureusement les nôtres sont moins joyeuses. Nous avons perdu une troupe ici récemment.

Rautha s'avança.

- Amis d'Alahan, j'étais de cette troupe. Nous avons été attaqué par les Scorpions, et...

Abel compris tout de suite que l'homme avait une grande influence. Il secoua la tête en voyant arriver la catastrophe. Il lui fallait tout de suite reprendre le contrôle de la conversation.

- Nous avons fait une promesse, et au nom de l'amitié qui nous unis, je vous demande de nous aider à la tenir.

Alahel profita de l'interruption.

- Nous sommes à la recherche de la Lionne et...
- Justement, cela la concerne.
- Vous l'avez vue !
- Oui.

Le faucheur sorti un de ses pistolets.

- Elle nous a trahi. Par sa faute mes hommes sont morts.

Les autres membres de la troupe des Lions levèrent leurs armes et accompagnèrent les malédictions du traître. Seul Alahel restait calme, et il gardait encore le contrôle de sa troupe. Avec l'aide de son inquisiteur, Abel pensait pouvoir apaiser l'affaire et gagner assez de temps pour discuter seul à seul avec l'aventurier Lion. C'était trop compter sur la patience de Laureena en face du faucheur. Elle se jeta sur lui avec un rugissement sauvage. Heureusement ils avaient prévu ce cas de figure. Abel eut juste le temps de tirer son arme et de se jeter sur Alahel. Ils roulèrent à l'écart entre deux buissons. Le reste se transforma en une mêlée furieuse et incontrôlable.

## **Let's fight**

L'affrontement se déroule sur une surface de 30 par 60. Au centre de celle ci, la Lionne et un faucheur représentant Rautha, au contact socle à socle dès le premier tour. Ni lui ni elle ne peuvent se désengager ce tour-ci. Les Lion sont déployés derrière une ligne située à dix centimètres en retrait de Rautha, les griffons se tiennent en retrait à même distance de la Lionne Rousse. Ni Alahel ni Agonn ne doivent être déployés.

Les deux camps bénéficient de 150 points, plus la Lionne Rousse et Rautha. La troupe Griffon doit au moins comporter un inquisiteur, représentant Hayat.

La confrontation ne prendra fin qu'à l'élimination complète de la force ennemie. Lorsqu'un Lion blesse la Lionne, on considère qu'il cherche plus à l'assommer qu'à la tuer. Les effets des blessures s'appliquent normalement, mais un tué net sera considéré comme un KO. Ces blessures étant non mortelles, si elle ne reçoit pas de nouvelle blessure durant trois tours, son niveau actuel remonte d'un cran. Les tireurs ont reçus l'ordre de ne pas prendre la Lionne pour cible, avec leur arme à distance.

Si les Griffons l'emportent, rendez vous bientôt pour le scénario : Les chemins de la vérité.

Si les Lions l'emportent, rendez vous bientôt pour le scénario : La route vers le jugement.

Skal, Alain, Phoenix

### Rautha

Mvt	10	Tir	5	Compétences : Bravoure, éclaireur, tir instinctif
Ini	4	Cour	6	
Att	5/3	Disc	4	
Def	5/3	Pou	-	

# Quand les Nains rencontrent les Gobelins

Durant l'une des guerres qui opposèrent les Nains de Tir-Nâ-Bor aux Gobelins de No-Dan-Kar, une bataille fit basculer l'issue de la guerre dans le camps des Nains.

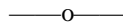
Tir-Nâ-Bor avait en effet noué des contacts avec le royaume d'Alahan en vue d'obtenir des renforts pour lutter contre les gobelins. Bien que réticent, Alahan envoya cependant un émissaire sur le principal champ de bataille afin d'observer l'ampleur de la menace goblin. Il arriva que l'émissaire, le propre neveu du Roi, fut capturé et retenu prisonnier par les Gobelins qui menacèrent de mettre fin à sa vie si Alahan intervenait dans le conflit qui les opposaient aux Nains.

L'armée Gobelin, se croyant ainsi à l'abri des forces d'Alahan, lança un assaut massif contre les positions de Tir-Nâ-Bor. Mais les Nains profitèrent de la confusion pour envoyer une petite troupe libérer l'émissaire d'Alahan. Les humains intervinrent alors immédiatement afin de laver l'affront et mettre fin à la menace des Gobelins. Ainsi fut impliqué le royaume d'Alahan dans les guerres Naines et Gobelins.

Le scénario qui suit permet de revivre l'un des passages critiques de la bataille qui amena finalement le royaume d'Alahan à soutenir les Nains contre leurs ennemis héréditaires.

Il retrace en fait deux Confrontations : la première met en scène la tentative de libération de l'émissaire d'Alahan par une petite troupe Naine et la deuxième l'assaut des gobelins contre un camp Nain où est retranchée la garde de l'émissaire.

L'originalité du scénario est que les deux batailles doivent être jouées simultanément car le résultat de la deuxième peut influencer les règles de la première...



## Bataille 1 : La libération de l'émissaire d'Alahan

Certains d'avoir éloigné la menace d'Alahan, les gobelins ont lancé une offensive majeure contre l'armée de Tir-Nâ-Bor. Mais profitant de la confusion, une petite troupe naine a traversé les lignes ennemies pour tenter de libérer l'otage des gobelins.

**Forces Naines** : 200 PA (pas de restriction)

**Objectif** : Libérer l'émissaire d'Alahan et le faire sortir du champ de bataille par n'importe quel côté de la table.

**Forces Gobelins** : 200 PA (pas de restriction)

**Objectif** : Empêcher la libération de l'émissaire d'Alahan.

**Déploiement** : Siège

Les gobelins se déploient dans un carré de 30 cm de côté, situé au milieu du champ de bataille

Les nains, qui ont profité de l'obscurité pour encercler le campement goblin, se déploient sur le reste du champ de bataille

**L'émissaire d'Alahan** :

L'émissaire d'Alahan peut être représentée par n'importe quelle figurine appropriée. Il est placé n'importe où dans le campement goblin mais au contact avec au moins une figurine goblin.

L'émissaire ne peut pas se battre.

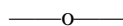
Si l'émissaire est au contact avec au moins un goblin, il ne peut pas se déplacer.

Si l'émissaire est au contact avec un nain et n'est pas en contact avec un goblin, il le suit dans ses déplacements sans dépasser 15 cm de mouvement par tour.

Si l'émissaire n'est au contact d'aucune figurine, il se déplace/fuit de 15 cm vers le bord de table le plus proche.

**Libération de l'émissaire d'Alahan** :

Si l'émissaire d'Alahan sort du champ de bataille, la mission des Nains est une réussite et immédiatement des signaux lumineux sont adressés au campement principal des Nains pour les informer de la nouvelle et donner l'occasion aux forces d'Alahan d'intervenir.



## Bataille 2 : L'assaut des gobelins

Cette bataille retrace l'assaut des gobelins contre un camp retranché Nain, camps dans lequel s'est retirée la troupe d'Alahan accompagnant l'émissaire avant qu'il ne soit enlevé. Les gobelins, en menaçant la vie de l'émissaire, ont neutralisé la menace d'Alahan et ont obtenu que ses forces n'interviennent pas dans le conflit mais si jamais l'émissaire est libéré par l'expédition naine, les choses risquent de mal se passer pour No-Dan-Kar.

**Forces Naines** : 200 PA (pas de restriction)

**Objectif** : Résister aux assauts des gobelins

**Forces Gobelins** : 300 PA (pas de restriction)

**Objectif** : Massacrer les nains jusqu'au dernier

**Forces d'Alahan** : 200 PA (pas de restriction)

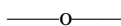
**Objectif** : Aider les nains lorsque leur émissaire aura été libéré

**Déploiement** : Bataille

La zone de déploiement des Nains représente leur campement. Les forces d'Alahan doivent être déployées dans cette zone sur l'un des bords de la table, chaque figurine d'Alahan ne devant pas être éloignée de plus de 5 cm d'une autre figurine d'Alahan.

**Les forces d'Alahan** :

Tant que leur émissaire est retenu prisonnier, les forces d'Alahan ne peuvent pas participer à la bataille (elles ne doivent ni agir contre les gobelins ni être attaquées par eux). Si l'émissaire est libéré par la force d'intervention naine, les forces d'Alahan peuvent intervenir dans la bataille dès le tour suivant cette libération.

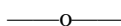


## Synchronisation des batailles

Il est très important que les deux batailles soient parfaitement synchronisées. Les tours de chaque bataille doivent débuter en même temps, cela implique que si le tour d'une bataille est plus long que son homologue dans l'autre bataille, alors il faut attendre sa fin pour continuer.

**Notez que** : "La libération de l'émissaire d'Alahan" débute deux tours avant "L'assaut des Gobelins".

**Exemple** : le tour 3 de la bataille 2 est terminé alors que le tour 4 de la bataille 1 ne l'est pas encore. Pour commencer le tour 4 de la bataille 2, il faut attendre que le tour 5 de la bataille 1 soit terminé.



## Ce qu'il s'est passé réellement

A la faveur de l'obscurité une petite troupe Naine infiltra les lignes gobelines pour localiser le campement où était retenu l'émissaire d'Alahan. Pour leur chance l'essentiel des Gobelins avaient été réunis en vue d'un assaut contre les positions de Tir-Nâ-Bor et les Nains repèrent facilement l'émissaire. Ce dernier était protégé par une petite force de Gobelins dont les membres semblaient déçus de ne pas pouvoir participer à la bataille à venir. Les Nains encerclèrent le camp avant de donner l'assaut au petit jour : pris de surprise les gobelins laissèrent le prisonnier s'échapper (le carreau d'arbalète fiché dans la gorge de son gardien aida bien ce dernier) mais les guerriers de No-Dan-Kar n'avaient pas dit leur dernier mot et tentèrent tout ce qu'ils pouvaient pour arrêter la fuite de leur précieux otage. La contre-attaque gobeline faillit briser la ligne de bataille des Nains mais elle intervint trop tard car alors que les gobelins se taillaient un passage dans les rangs de leurs ennemis, l'émissaire d'Alahan disparaissait dans un bois proche et des signaux lumineux étaient adressés au campement principal des Nains.

Il était temps car le grand assaut des gobelins contre les positions de Tir-Nâ-Bor avait commencé et les Nains, dépassés en nombre, étaient sur le point de lâcher prise. La nouvelle de la libération de l'émissaire arriva alors que les gobelins lançaient ce qu'ils croyaient être la dernière vague d'assaut : quelle ne fut pas leur surprise lorsque les troupes d'Alahan quittèrent leur petit campement pour fondre sur leur flanc. Pris entre deux feux, les guerriers gobelins durent finalement battre en retraite. Pour leur grand malheur le royaume d'Alahan venait de s'allier à leurs ennemis...

François Bruntz

# Bidouilles

Salutations, voici les bidouilles du mois.

## Eclaireur

Les éclaireurs peuvent se déployer de la façon suivante : pour chaque éclaireur, déployez dans des zones valides(\*) 3 marqueurs de la taille du socle(\*\*), la véritable position et deux leurres. Lorsque la carte(\*\*\*) est activée, déplacez les marqueurs comme une figurine normale. Tant que les marqueurs ne courent pas, ne tirent pas et ne passent jamais dans le champ de vision de figurines adverses, ils demeurent cachés. Dans le cas contraire, révélez le marqueur : si c'est un leurre, il est retiré du jeu, mais si c'est bien la réelle position de la figurine, alors cette dernière est placée à l'exact position du marqueur.

Option : Les leurres correspondants à une figurine révélée sont eux aussi retirés du jeu.

(\*) : comme l'indique la règle d'éclaireur, hors de portée de charge et hors de vision des troupes adverses.

(\*\*) : le mieux est de prendre des socles de Confrontation et d'user d'une de ces deux solutions :

1. placer sur la face visible de chacun des trois marqueurs une lettre correspondant à la figurine et un chiffre 1, 2 ou 3 (A1, A2 et A3 par exemple). Noter sur un papier la référence de la véritable position et des deux leurres (exemple : Figurine en A3 et leurres en A1 et A2).
2. placer sur la face visible de chacun des trois marqueurs une lettre correspondant à la figurine (exemple : A). Au verso, indiquer sur l'un des trois la figurine (son type aussi) et sur les deux autres, "leurre".

(\*\*\*) : Utilisez n'importe quelle carte autre qu'une carte d'armée de votre faction. Indiquez dessus les lettres correspondantes aux marqueurs activés ainsi que leur caractéristique de mouvement. Vous pouvez déclarer une caractéristique moins bonne, mais en ce cas, il faudra déplacer les marqueurs comme si c'était vraiment leur score. Vous pouvez aussi indiquer le score de mouvement déclaré sur la face visible.

—o—

## Familiers et Élémentaires

Voici trois nouvelles additions aux Familiers (dont deux concernent aussi les Élémentaires) en attendant les versions alternatives de « Bidouille » :

1. Lorsqu'un Familier meurt autrement que par l'usage de l'aptitude dévotion, son Magicien subit des pénalités de -1 à toutes les stats (même Pouvoir !) et -2,5 cm au mouvement, ceci pour représenter le choc mental dû au lien psychique brutalement rompu.
2. La règle d'interdit ayant été officiellement supprimée, voici une alternative. L'on ne peut contrôler simultanément des familiers (ou élémentaires) d'Éléments opposés. Dans ce cas uniquement, l'on considère que les Ténèbres ne s'opposent strictement qu'à la Lumière. Un Adepté d'Achéron est donc parfaitement libre de posséder à la fois un Familier des ténèbres et un Familier du feu tout en invoquant un Élémentaire de Feu.
3. Les Familiers sont comme les Élémentaires, des incarnations de leur éléments. Lorsqu'ils rencontrent un représentant d'un Élément opposé, on lit les dégâts une ligne plus bas pour les attaques qu'ils s'infligent entre eux.

Maître Inquisiteur Solkan

# Comment ça marche

## Combat multiple et Défense soutenue

Le Combat multiple est souvent sujet à de multiples interprétations. Voici quelques exemples et explications :

Les protagonistes :

- Les nains Grubs et Gurk.	7,5 / 0 / 3-7 / 4-8 / - / 5 / 6
- les squelettes Oscar et Cubitus.	7,5 / 0 / 3-6 / 0-5 / - / -5 / -
- Milos le centaure lourd.	15 / 2 / 6-5* / 3-9 / - / -7 / -

La situation de départ : Grubs et Oscar sont engagés depuis le précédent tour. Milos a une blessure grave.

- a. Cubitus charge Grubs. Grubs subbit un malus de -1/-1/-1 comme décrit dans les règles.
- b. Gurk va secourir son pote et charge Cubitus. Cubitus subbit aussi un malus de -1/-1/-1.
- c. Pour finir, Milos charge à son tour Gurk (malus donc) qui réussit son test de Peur et la phase de mouvement se termine...
- d. Le général cadavéreux (G-MV) ayant remporté le jet de discipline (en fait, c'est le général nain (GN) qui a foiré avec un joli 1 sur son dé) et c'est donc lui qui sépare la mêlée en deux combat de type [1 vs X]. Grubs et Oscar restent ensemble et Gurk, qui a voulu jouer au héros, se coltine à la fois Cubitus et Milos, le G-MV décide de commencer par ce dernier. A noter que malgré le fait que Cubitus soit séparé de Grubs, ce dernier conserve le malus de charge.
- e. Le G-MV, lui, doit choisir entre l'Ini de Cubitus, faible mais indemne, et celle de Milos, plus forte mais souffrant d'une blessure grave. Il décide ne pas tenter l'ange et choisit l'Ini de Cubitus. Le GN tire l'Ini de Gurk (0 et -1 pour la charge: -1) et obtient un 2 sur le dé pour un total de 1. Le G-MV tire l'Ini de Cubitus et un modeste 3 lui fait remporter l'Initiative.
- f. C'est au G-N de placer ses 3 dés dans ce combat (1 pour lui et 1 pour chacun de ses adversaire). Il en met deux en défense et 1 en attaque. Le G-MV, profitant de l'aubaine et espérant pouvoir rejoindre le second combat, met tout en attaque ...
- g. Le G-MV fixe les seuils d'attaque à 7 pour Cubitus (Att 3 - 1 => 5+) et à 10 pour Milos (4+). Les dés sont jetés et le G-MV obtient 5 et 6 pour Cubitus (deux attaques réussies) puis 3 et 5 pour Milos (une de ratée).
- h. Gurk va tenter de parer avec ses deux dés... Même si l'attaque de Milos est la plus dangereuse, il ne va pas essayer de la parer au vu de sa Défense réduite (Def 4 - 3 => 3) par rapport au seuil à atteindre (10 => 6 puis 1+), il lui faut parer au plus pressé ... Cubitus. C'est du 4+ qu'il faut obtenir et Gurk obtient 2 et 4. L'une est parée, Gurk obtient donc un dé de Défense soutenue, la difficulté des deux attaques restantes passe à 9 pour la deuxième de Cubitus et 12 pour celle de Milos... Gurk retente contre Cubitus et obtient un 6, parant de justesse. Il regagne un dé à difficulté +4 (Attaque de Milos à 14). N'ayant rien à perdre, Gurk use de son dé contre la dernière attaque. Il obtient un 6 puis un 4 pour un total de 13... La chance éhontée du nain a ses limites et l'attaque du Centaure passe le corps du barbu.
- i. Milos et Cubitus use du mouvement de poursuite pour engager Grubs et le combat entre Oscar, Cubitus, Milos et Grubs peut commencer. Les malus de Charge sont conservés.
- j. Une marche funèbre est entonnée pour le pauvre et si fragile Grubs...

Maître Inquisiteur Solkan

# Organisation d'un Tournoi

Vous désirez rassembler la communauté rackhammienne locale ?  
Quoi de mieux qu'un bon petit tournoi en guise d'appât ?  
Mais avant de l'annoncer, il vous faut le penser et le préparer...

## La Logistique

Il vous faudra la logistique: le matos (tables et décors), le local, les vivres. Ce sont les ingrédients siné qua non d'un succès. Le mieux est d'obtenir le soutien d'un club et/ou de votre magasin : l'un ou l'autre pouvant fournir le local (ou conseiller comment en avoir un), aider pour la buvette et prêter des décors. A tout cela, point de remède miracle, c'est au cas par cas qu'il faut s'y prendre (en fonction des possibilités offertes et de l'ambition du tournoi espéré).

En fonction de vos capacités d'arbitrage et d'accueil, il sera peut être préférable de limiter le nombre de participants total ou simultanés. Le nombre total est comme son nom l'indique le nombre de joueur participants au tournoi. Le nombre simultané est le nombre de participants à un instant donné, ce nombre peut donc être inférieur au nombre total.

## Le Règlement et l'Arbitrage

Les organisateurs, éventuellement secondés, vont énoncer un règlement. Certains d'entre eux assumeront le rôle d'arbitre, garants du respect des règles. Parmi les arbitres, un doit être désigné arbitre principal, il sera l'autorité suprême en cas de litige. Les participants s'engagent par leur inscription à respecter le règlement et les décisions des arbitres, le non-respect de cette chose pouvant entraîner l'exclusion du contrevenant du présent tournoi. Seuls les arbitres peuvent intervenir dans une partie, les autres participants ou spectateurs ont la formelle interdiction d'influer en quoi que ce soit, tout juste peuvent-ils aller chercher un arbitre.

Les arbitres peuvent eux aussi jouer mais il est conseillé d'être alors au moins 3 afin de garantir un bon niveau d'arbitrage, et aussi la possibilité d'arbitrer les parties où sont les arbitres. Un arbitre en position de joueur lors d'un litige perd son autorité face aux autres arbitres, même s'il est l'arbitre principal.

## Le Format

Le format de jeu doit être déterminé. Combien de P.A. ? De la puissance des armées découlera la durée de chaque partie et la place requise pour chaque plateau d'affrontement. Des tournois s'étalant sur une journée ou un week-end offre bien plus de possibilités qu'une seule après midi. Les formats les plus pratiques sont compris entre 200 et 300 PA. Mais opter pour un minimum de 250 est conseillé car certaines armées sont peu jouables en deçà (les armées ayant des troupes chères en PA). Ces parties seront suffisamment complètes et suffisamment courtes pour offrir à la fois le plaisir de jeu et le roulement nécessaire à un tournoi.

Un autre paramètre important est la création ou non de limitations de listes d'armées. Souhaitez-vous voir des adeptes dans une partie à 250 PA ? Acceptez vous que l'on puisse aligner telle ou telle figurine en grand nombre ? Autorisez vous les mercenaires(\*) et alliés ? A ceci, souvenez vous que même si le tournoi est une compétition, il est néanmoins basé sur un jeu, et un jeu, c'est conçu pour s'amuser : n'hésitez pas à mettre les limitations nécessaires(\*) au bon déroulement de votre événement. Il faut néanmoins éviter les limitations par blister, car celles-ci pénalisent les armées disposant de peu de choix (notamment les jeunes armées). Préférez donc les limitations en P.A. (mini/maxi).

Personnellement, j'interdirai les alliés et mercenaires(\*\*) pour conserver des armées autres que de vulgaires assemblages optimisés des meilleures troupes ainsi que les adeptes qui n'ont pas leur place dans des parties à moins de 300 PA (trop puissants pour ce format) et dont la présence pourrait déséquilibrer le jeu. De plus, le Fer, la Couronne et autres objets magiques fournies dans les scénarii-pack peuvent devenir déséquilibrés en dehors de parties d'Incarnation.

(\*) : Attention! Il faut demeurer objectif et ne pas interdire ou limiter à l'excès des troupes ne vous plaisant pas. Le mieux est de considérer des quotas génériques, valables pour tous.

(\*\*) : Si vous interdisez les mercenaires, pensez à noter une exception : les armées Sessairs et Druens doivent pouvoir garder l'usage des mercenaires Keltois qui sont la base de leurs armées. De plus, les jeunes armées pourraient se voir octroyer un petit quota de mercenaires si elles ne disposent pas d'assez de troupes (comme ce fut le cas des syhars jusqu'en Août).

## Les Armées des joueurs

Un paramètre important : les joueurs ont-ils la possibilité de changer leurs composition d'armée en cours de tournoi ou doivent-ils garder la même jusqu'à la fin ? La première solution risque d'entraîner des armées anti-cequejouel'adversaire et est donc à proscrire... ou à la rigueur, ne permettre que le changement d'une journée à une autre lors des tournois sur plusieurs jours. L'armée fixe est donc la solution la plus équitable. Il faudra que les participants remettent leur liste à l'arbitre avant leur première participation. La seule exception viable pourrait être une règle de réserve de sort comme décrit dans la rubrique Bi-douille du Cd'A n°XX.

## La fiche d'un joueur

Pour mieux gérer l'événement, il est conseillé de rédiger une fiche pour chacun des joueurs. Sur celle-ci, seront notés tous les éléments nécessaires à la gestion des joueurs, à savoir : nom, prénom, numéro (l'ordre d'inscription), tableau des rencontres et résultats, scores, etc. ...

## L'Application des Règles.

Il est recommandé de s'en tenir aux règles officielles : Confrontation, Incantation, Incarnation et la FAQ. Pour le cas d'Incarnation, n'en gardez que les updates et additifs de règles mais bannissez tout le système de quêtes et d'expérience (Dons, Elixir & Co).

Limitez au plus utile les éventuelles règles "maison" tout en veillant à ce qu'elles n'altèrent pas l'équilibre du Jeu. De plus, faites les bien connaître à l'avance.

Une option intéressante pourrait être de restaurer les critiques simples (1, 2 et 3 : Sans Effet // 4, 5 et 6 : Tué Net). Cela est plus expéditif/rapide/fluide.

## Le Temps

Il existe deux paramètres : le nombre de tours et le temps réel (chrono). Vous pouvez opter pour l'un ou l'autre mais le mieux est d'user des deux paramètres.

Lorsque le nombre de tours fixé est arrivé à échéance, les deux joueurs vont porter les résultats à l'arbitre. Si la partie n'est pas encore finie alors que le chrono sonne la fin de la ronde, terminer le tour des parties dont la phase de tir (ou autre phase ultérieure) est déjà entamée et avorter les parties dont le tour n'en est encore qu'à sa phase de mouvement. Il demeure préférable d'avertir à l'avance que la ronde en cours va se terminer à fin que les joueurs n'en entament pas d'autre et presse le pas pour le tour en cours (à 10 et 5 minutes). Pour le nombre de tours, 5 ou 6 sont un bon choix, allié à un chrono d'environ une heure.

## Le Plateau de jeu

Quelques conseils pour l'agencement : il faudra une surface de jeu d'au moins 80 x 80 cm par plateau de jeu dans le cadre de parties standards (de 200 à 300 PA). Numérotez les, ils vous sera plus aisé d'y envoyer les joueurs et de tenir les comptes.

Les décors sont un élément essentiel. Il vous faudra veiller à ce qu'il n'entrave pas le jeu tout en offrant des possibilités tactiques et de couverture. Deux optiques s'offrent à vous : un décors standard reproduit plus ou moins sur toutes les tables de jeu, ou varié à chacune d'entre elles. Dans le second cas, veillez à ce que les participants ne jouent pas plus de deux fois sur un même terrain.

N'oubliez pas non plus de déterminer la nature (facile, difficile ou impossible) des éléments de décors (collines, bois, etc.) une bonne fois pour toute et faite les connaître. En parallèle, adoptez ou non une règle de nage ou d'escalade.



## Les Conditions de Victoire

Il y a plusieurs façons de gagner une partie. L'organisateur en choisira une ou plusieurs selon ses désirs et possibilités :

- Cela peut être une partie de Confrontation normale, où le but est de dérouter l'armée adverse. L'on compte à la fin le nombre de PA abattus par chacun des deux camps, le plus sanguinaire remportant la partie. Il est possible aussi de compter les niveaux de blessure en leur appliquant un facteur comme 75 % de la valeur en P.A. pour les figurines en Critique, 50% pour celles en Grave et enfin 25% pour celles en Légère. La proportion de PA peut être modifiée selon les désirs mais ceci n'est qu'une option qui risque d'alourdir les comptes, la détermination du vainqueur, les rondes, le tournoi, ...
- Par rapport aux objectifs d'un scénario.
- Le système des défis. L'on oublie le nombre de tours, seul l'objectif compte. A chaque partie, les joueurs choisissent le leur (pouvant être différent de celui de leur adversaire). Le joueur le réussissant remporte le nombre de Points de Victoire qui y est lié à moins que l'adversaire n'ait lui aussi réussi le sien, auquel cas, les deux antagonistes n'en ont que la moitié. Ne pas remplir son objectif peut être sans conséquence ou faire perdre un nombre de PV (fixé par l'arbitre ou proportionnel à l'objectif visé). Exemple : Bernard et Bianca vont disputer une partie de 6 tours. Bernard choisi de Tuer la figurine la plus haute en PA (3 PV) alors que Bianca se risque à éliminer la totalité de l'armée de Bernard sans perdre plus de la moitié de ses PA (5 PV). Si Bernard réussit, il gagne 3 PV. Si Bianca réussit, elle gagne 5 PV. Si les deux réussissent, ils ne gagnent que la moitié des PV, c'est à dire 1,5 pour Bernard et 2,5 pour Bianca. Si les deux ratent, rien ne se passe.

## La Nature du Tournoi

Ce choix est en parallèle du Temps : allez-vous faire un Tournoi continu (quelques semaines ?) ou en un événement limité à un ou deux jours ? De ce choix découlera vos possibilités d'organisation des rencontres.

Si vous choisissez un Tournoi continu, il n'y a pas besoin de limitation de joueurs. Il faudra choisir un système de points capable d'établir une comparaison valable des résultats de joueurs n'ayant pas forcément réalisé le même nombre de parties. A cela s'ajoute un interdit simple : Un joueur ne peut pas rencontrer un même adversaire avant qu'il n'ait disputé X parties avec d'autres adversaires. Explication ( $X = 2$ ) : le joueur A rencontre B. A ne pourra affronter B qu'après avoir affronté deux autres adversaires, C et D par exemple. Cela donnerait le parcours suivant : A-B, A-C, A-D, A-B, A-E, A-D, A-C, A-B, etc.

Si vous optez pour un Tournoi limité, il vous faudra déterminer si la participation sera fermée ou ouverte. Lors d'une participation fermée, aucun joueur ne peut venir en cours de Tournoi, tous disputeront le même nombre de parties sauf désistement. Dans une participation ouverte, les joueurs peuvent venir et repartir en cours de tournoi, c'est un peu plus dur à gérer mais a le mérite de prendre en compte les manques de disponibilité des joueurs pas toujours libres lors de votre événement, l'organisation devra alors être fiable et flexible.

## La Mécanique des Rondes

Elle devront être menées avec rigueur pour que cela tourne correctement. La maîtrise de celles ci déterminera celle du tournoi. Ou le contraire. Car il va de soi que des joueurs attendant trop longtemps se lasseront, l'enthousiasme retombant alors en entrainant avec lui l'ambiance de l'évènement.

Plusieurs systèmes existent. En voici deux :

Rondes aléatoires Chaque joueur possède sa fiche, on mélange celles de tous les joueurs présents puis on effectue les ensembles (les paires dans la plupart des cas). Facile à gérer, il faut néanmoins éviter que de mêmes joueurs se rencontrent à plusieurs reprises.

Rondes par niveau Même chose que ci dessus mais avec quelques additifs. Avant de tirer au sort, l'on constitue des tas de niveaux, ces derniers regroupent les joueurs ayant le même nombre de parties gagnées, de condition de victoire remplies, etc. Des tas de fiches représentant les différents niveaux. L'on associe les rencontres de la ronde d'abord dans les piles les plus élevées (les meilleurs joueurs, donc) et l'on passe à la suivante. En cas de nombre impair de joueurs dans une pile donnée, l'on assortit le dernier joueur avec l'un de ceux de la pile suivante. Le mécanisme est répété jusqu'à distribution de toutes les paires. Encore une fois, il faut éviter tant que possible de faire se rencontrer plusieurs fois les mêmes joueurs. Donc, à la première ronde, il n'y a qu'une pile. La seconde : 2 - une pour les joueurs victorieux et l'autre pour les perdants. La troisième : 3 - une pour ceux ayant perdus les deux précédentes rencontres, une pour ceux n'en ayant remporté qu'une (n'importe laquelle) et la troisième pour ceux ayant remporté les 2 fois. Etc.

Ma préférence va aux rondes par niveau, les joueurs débutants éviteront de se faire constamment écraser par les ténors et ces derniers rencontreront des joueurs à leur mesure. Tous jouant à leur niveau, pour le plus grand plaisir de chacun. Les rondes aléatoires peuvent se révéler utiles dans le cas d'objectifs spécifiques au tournoi et rendant le classement en piles long, ardu ou hasardeux. Pour beaucoup, les rondes aléatoires conviennent mieux aux tournois limités mais ouverts.

### **Le Classement**

L'on compte le nombre de victoires de chacun des joueurs, c'est le palmarès de celui ci. Puis, dans un second temps, l'on ajoute pour chacun des joueurs la somme des palmarès de tous ses adversaires : cela donne le score de « départage », sa valeur. L'on classe les joueurs par Palmarès et, en cas d'égalité, par valeur.

Exemple : tournoi à 6 rondes. Pas de joueurs à 6 victoires. L'on passe à ceux en ayant 5 : Nanar, Juju et Bilou. Pour les départager, l'on fait la somme des palmarès de leurs adversaires rencontrés au cours des 6 rondes du tournoi. L'on obtient alors les valeurs suivantes : Nanar (17), Juju (19) et Bilou (14). Le classement est donc : Juju premier, Nanar second, Bilou troisième. L'on passe aux joueurs à 4 victoires et ainsi de suite. Cette méthode valorise à palmarès égal les joueurs ayant rencontré les adversaires les plus coriaces (palmarès plus élevés).

### **Les Lots : des gagnants, mais pas seulement...**

La distribution des lots, accompagnant l'annonce du classement, est la clôture d'un tournoi mais aussi le dernier souvenir qu'en auront ses participants. Dès lors, il s'agit de ne pas les décevoir. La solution ? Pas forcément de somptueux lots. Non... Mais une juste répartition, celle qui ne donnera pas l'impression que tous ont payé (dans le cas d'une cotisation) les lots des gagnants.

Comment faire ? Donner des lots aux premiers du tournois, les gagnants : normal. Mais aussi, un tirage au sort (parmi ceux n'ayant pas de lots, de préférence). Les tournois se doivent de rester un événement avant tout ludique, il faut éviter d'inciter les joueurs à venir pour gagner des lots réservés uniquement aux seuls gagnants (car craignant de dépenser des sous pour d'autres).

Un second point important est d'éviter le cumul de lots lié à la raffle de différents prix d'un même tournoi. Les exemples typiques sont les tournois se déroulant sur un week-end avec des lots pour les premiers de Samedi, de Dimanche et du Week-end, où certains joueurs gagnent plusieurs d'entre eux. Les remèdes sont simples : le décalage ou la redistribution. Il suffit de donner à ces joueurs le meilleurs d'entre eux et de décaler ceux restant, ou alors, de les mettre en tirage au sort. Illust-ration : Jojo est le premier de Samedi et termine deuxième du Week-end. On lui donne celui de second du Week-end car étant le lot le plus important des deux. Trois solutions :

- Le lot de la première place du Samedi ira au second, celui du second au troisième, celui du troisième au quatrième qui, dans ce tournoi, n'aurait pas été loti.
- Le lot de la première place du Samedi ira au second, celui du second au troisième, celui du troisième est mis dans les lots destinés au tirage au sort.
- Le lot de la première place du Samedi est tout simplement mis dans les lots destinés au tirage au sort.

Si vous pensez que certains peuples sont moins joués que d'autres, une bonne façon de rétablir l'équilibre est de proposer un petit lot pour le meilleur représentant de chaque faction durant le tournoi. Donc, une fois le classement effectué, prenez les premiers joueurs (non lotis) de chaque armée. Le 1<sup>o</sup> joueur gob, le premier joueur nains, le premier joueur mort-vivant, etc... Si, par exemple, le premier joueur Alchimiste a déjà eu un lot de par son classement, passer au second joueur alchimiste, etc...

Un beau geste, qui a toujours son effet, est quand l'un des organisateurs ou sponsor du tournoi remet le lot qu'il a gagné parmi ceux destinés au tirage.

Maître Inquisiteur Solkan

# Erratas

## Familiers

La règle énonçant l'impossibilité d'invoquer un familier avec un sorcier contrôlant l'élément opposé est officiellement supprimée.

Bien que ne requérant aucune gemme de mana, une invocation de familiers demeure un jet d'Incantation. Il vous est donc possible de dépenser des gemmes supplémentaires pour lancer plus de dés à fin d'obtenir un meilleur score tout comme pour une invocation d'Élémentaire.

## Guerriers Skorizes

Leurs capacités ne durent que pendant le tour qui a vu leur charge et uniquement contre un adversaire qu'ils ont chargé. Un Skorize chargeant la figurine A puis, se faisant chargé par une figurine B ne pourra user de sa technique que contre A mais pas sur B. De plus, le tour suivant, le Skorize ne bénéficiera plus de sa technique. Il faut donc s'arranger pour tuer la victime dès la charge pour rentabiliser au mieux cette capacité. La technique inclus à la fois le double malus de charge et le dé supplémentaire, elle est indivisible (et ne peut être répartie entre plusieurs victimes).



Coup de cœur de Skal ^\_^ (dis monsieur Rackham, la plume qui vole au vent, tu vas faire comment ?)