



# 05

Les nouveautés  
Décortiquées

Des rapports de  
batailles épiques

La suite de la  
ballade de Lionne

De nouvelles  
illustrations

Des règles  
alternatives

Une interview  
exclusive

Et le tout fait par  
des passionnés !

# CHRONIQUES d'AARKLASH



# Édito

Salutations,

Voici le numéro 05 des Chroniques d'Aarklash qui, je l'espère, vous complera.

Ce fanzine évolue et nous tenons compte de vos demandes. Ainsi, dans le numéro 06, une rubrique Tactique apparaîtra enfin, traitant des divers versants du jeu. Une seconde, sera le coup de cœur : une figurine, souvent mal aimée, sera observée sous toutes les coutures et dont nous exposerons les possibilités, usages et faiblesse : où, quand, comment.

Ce numéro 05 voit le départ de François, fidèle de la première heure, abattu par les charges du quotidien. Mais les renfort ne tarderont pas, vous pourrez découvrir deux nouveaux rédacteurs, Serge et Alain, dès le n°06.

Une autre preuve de l'évolution des Cd'A : le passage de l'Age de l'Internet à l'Age du Papier. Désormais, les Cd'A pourront vous proposer une version papier et sera accessible à tous même ceux n'ayant pas accès au Net. Dans un premier temps, cela sera par correspondance. Deux formats vous seront proposés : le Noir & Blanc et le Noir & Blanc avec Cover et Quatrième de couverture en couleur. Les prix seront, respectivement, de 20 et 30 FF. Frais de port inclus. Pour toute commande ou renseignement complémentaire :

psansakka@aol.com

Pascal Petit, Abonnement Cd'A, 5 avenue des Cosmonautes, 45.400 Fleury les Aubrais

De même, si vous connaissez des magasins vendant du Confrontation ou des clubs en pratiquant, ne vous privez pas d'une B. A. !!! Envoyez nous leurs coordonnées à fin que nous puissions passer à l'étape suivante : les Cd'A chez vos crémiers. Nous seront partout. Bientôt, le monde...

Toujours au sujet de ce numéro 06. Sachez qu'aura lieu à Paris, du 07 au 16 Avril, le Salon du Jeu et de la Maquette. Rackham y tiendra un stand comme à l'accoutumé. Les chroniqueurs du Caveau y roderont lors du second week-end (14 & 15). Des versions papiers des Cd'A seront alors disponibles sur place.

Si vous avez d'autres désirs, n'hésitez jamais à nous en faire part, tout le courrier est lu. Nous avons BESOIN de vos avis pour nous améliorer.

Le petit dragon rouge vous écoute. Une FAQ-2 est en préparation. Si vous avez des problèmes ou dilemmes et souhaitez les voir enfin éclaircis, merci d'écrire à l'adresse suivante : pierre.kokel@freesbee.fr.

Dans le même genre, sachez que Rackham travaille à une seconde édition de Confrontation, Incantation et Incarnation. N'hésitez pas à faire part de vos suggestions, recommandations et problèmes à Magnus Nico sur laurent.raoult1@libertysurf.fr ou teamrackham@wanadoo.fr .

Bonne lecture à tous.

Solkan

redaction\_caveau@egroups.com

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

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

<http://www.alzaris.org/Ring/index.html>  
(Anneau de Confrontation)

## Ont participé

### Scribes

Alain  
François Bruntz  
Jacint  
Miles Teg  
Papoux  
Phoenix  
Skal  
Solkan

### Grapheux

Cover : Macha Uziel  
  
*Intérieur :*  
  
Myriam Benabdallah  
  
Fred Charve  
  
Shingen

# Sommaire

- 2 Edito, par Solkan
- 4 Critiques news, par Solkan et Skal
- 11 L'embuscade, par François Bruntz
- 12 Les mémoires d'Aran Linvail, par Miles Teg
- 15 Guide de raisonnement, pour Confrontation, par Papoux
- 17 La ballade de la Lionne, par Alain, Phoenix et Skal
- 25 Une alliance contre nature, par Jacint
- 27 Bidouilles, par Solkan
- 30 Rapport de bataille, par Miles Teg
- 33 Interview d'une dessinatrice, par Skal
- 35 Chroniques d'un Maître chasseur de ténèbres, par Miles Teg

# Abonnements

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

## 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

Salutations,

Voici les news du mois : les valeureuses et plantureuses Valkyries d'Alahan, les charmants et distingués époux de Danu, le sympathique et avenant Kelen, les trognons Familiers de la Lumière si facétieux puis le svelte et léger Cavalier Lourd d'Acheron, 3° du nom.

Un scénario pack "Griffon" proposera d'éprouver la Foi des philanthropes disciples de Merin au cours de 11 Actes qui leur donneront l'occasion d'obtenir une relique : le poing du prophète d'Arcavius. Deux cartes d'expériences récompenseront ceux qui suivent les préceptes du Dieu Unique...

A noter que le dragounet rouge nous sert une version actualisé du second Questeur et propose, via sa VPC, 3 têtes alternatives d'orques pour exprimer toute la personnalité de vos subtils cogneurs.

Solkan

## Les Valkyries d'Alahan

Mvt	10	Tir	-	Citation : « Nous faisons les rois d'Alahan »
Ini	3	Peur	5	Équipement : Glaive, Rondache, Plastron de cuir.
Att	4/3	Dis	3	Compétences : Bravoure, Bretteur.
Def	4/3	Pou	-	PA : 15

*Le pendant Alahalien des fiannas keltoises est à leur hauteur. D'un rapport qualité/PA à toutes épreuves, c'est un véritable hold up : pas assez cher mon fils. Bien des généraux d'Alahan se laisseront convaincre par les charmes de ses demoiselles aux mœurs guerrières et délaisseront lanciers et, peut être même, paladins...*

*Une Initiative plutôt bonne leur donneront une chance raisonnable d'user de Bretteur (facile avec une Attaque de 4 bien qu'une Force de 3 puisse gêner : il faudra donc atteindre le tronc ou la tête). Au cas où ces valkyries perdraient l'Initiative, une défense de 4 compensera leur maigre endurance (armure ou tenue de soirée, il faut choisir). Leur courage est l'égal des paladins (bien peu de créatures pourront les effrayer), elles pourront affronter sans peur tout adversaire.*

*Une bonne utilisation serait de les envoyer par paire sur les gros steaks d'en face, qu'elles pourront aisément bloquer en l'attente d'aide : éclair de méliador, paladins ou gardes royaux. Mais, il est fort possible qu'elles n'aient pas besoin d'aide...*

Solkan

*Non content de nous proposer une série de figurines de toutes beautés, Rackham nous sort une nouvelle troupe qui ne va pas tarder à devenir quasi obligatoire dans toutes armées d'Alahan. Avec son faible coût et la compétence Bretteur, elles viendront parfaitement compléter vos rangs de lanciers. En les faisant agir de pair, vous vous assurerez une plus grande chance d'avoir l'initiative, puis... par vos attaques habilement choisie vous oterez les dés de leurs adversaires.*

*Coup de cœur de Skal : bah, euh, que dire de plus que bave bave... ^\_^ Elles sont superbe, avec de sublimes formes faisant passer notre pauvre Lionne pour une nageuse Est Allemande engoncée dans une boîte de conserve même pas sacrée.*



Skal

## Guerrier Spasme

Chaque année, lors des Fêtes de la Déesse Terre, les meilleurs guerriers de toutes les tribus sessairs s'affrontent, les yeux bandés, en l'honneur de Danu, la divinité suprême. Ils cherchent à montrer leur bravoure et leur force, mais ils briguent aussi le plus grand des honneurs : devenir l'un des amants de Danu. Seuls les survivants seront choisis par les Prêtresses de la déesse. Ces guerriers vivront, désormais, à l'écart de leur famille et de leur tribu. Ils ne se battront plus de la même façon, car ils seront consumés par le Spasme de fureur. Chaque fois qu'un Sessair est tué à moins de la distance de Charge d'un Guerrier de Danu, lancez un dé 6. Sur un résultat de 5 ou 6, le Guerrier de Danu se transforme en Guerrier Spasme. Il doit alors charger l'ennemi qui a éliminé le Sessair.

Si à la fin du tour le Guerrier Spasme n'a plus d'adversaire à distance de Mouvement, il redevient un Guerrier de Danu, jusqu'à une autre transformation.

Les contraintes de ces métamorphoses sont difficilement supportables, c'est pourquoi les guerriers de Danu ne survivent que sept années.

Carte de référence : guerrier de Danu

Mvt	10	Tir	-	Citation : « Pour la Déesse Terre. »
Ini	4	Cou	6	Équipement : Hache de bronze. Houppelande de cuir. Amulettes
Att	4/7	Dis	0	Compétences : Furie guerrière. Clan des Sessairs.
Def	2/4	Pou	-	PA : 24

Carte de référence : guerrier Spasme

Mvt	10	Tir	-	Citation : « Ton sang pour notre Terre. »
Ini	4	Peur	6	Équipement : Hache de bronze. Houppelande de cuir. Amulettes
Att	6/10	Dis	0	Compétences : Furie guerrière. Clan des Sessairs.
Def	4/6	Pou	-	

*Ce cœur tendre a épousé Danu et a reçu comme cadeau de mariage... le spasme de furie. Le romantisme keltois est à l'image de ses protagonistes : fin, délicat et subtil. Je ne veux même pas savoir ce que cet amoureux transi a bien pu offrir en retour à sa douce dulcinée...*

*De base, même pour sa dote de 24 dents, il est très intéressant. Avec 4 en Initiative, il est conforté dans l'optique de frapper en premier pour déchaîner sa Furie guerrière, ce qui avec un bon 4 d'Attaque et des coups de Focer 7 ne laissera pas beaucoup d'échappatoires aux malheureux adversaires... Si jamais, un keltois meurt dans les 20 cm, c'est la crise et le body-bulding instantané à en déchirer sa chemise. L'Attaque passe à 6 et la Force à 10 : sur son passage ne restera que de la pulpe. La famille, c'est sacrée.*

*Ce jeune marié trouvera bien sa place en seconde ligne de vos hordes keltoises. Mais le pire, est que Danu est connue pour pratiquer la polygamie : une bande complète de maries en voyage de noce (8 pour 200 PA) ne doit pas être le genre de rencontres que l'on puisse qualifier d'agréable... Je crois alors que les grains de riz feront place aux billes de plomb.*

## Solkan

*Même si la capacité de transformation est loin d'être évidente, la version non transformée n'en reste pas moins une très bonne pièce. On regrettera peut être son faible score de défense, mais fort heureusement compensé par une très bonne initiative. Un Petit conseil n'hésitez pas à le mettre aux cotés de guerriers Keltois, ceux ci tomberont rapidement, après avoir fait du ménage et offriront une chance au guerrier de Danu de se transformer en puissant guerrier spasme.*

*Petit point négatif, même si il est vrai que les deux figurines sont superbes, bon nombre de joueurs voyaient le guerrier Spasme plus gros, large comme un wolfen. Dommage cela aurait été du plus bel effet dans une armée Keltoise.*

## Skal

Combien de fois vous êtes vous fais dévaliser votre demeure pendant que vous étiez sur le champ de bataille ? N'en avez vous pas assez de retrouver vos biens sans dessus dessous en rentrant ? Mieux que le pitbull, le nouveau spécialiste de la sécurité est arrivé. Adoptez un Troll noir. D'une force sans égale il fera fuir les pillards et vendeurs de calendriers tout en protégeant vos biens et vos proches. Important, le Troll noir est fournis en option avec son ancre de marine.

## Kelen le veneur

Mvt	10	Tir	-	Citation : « Je serai le Dernier. »
Ini	4	Cou	6	Équipement : Faux. Gesas. Parure composite.
Att	5/7	Dis	3	Compétences : Furie guerrière. Initié des 4 éléments. Guerrier Mage. Clan des Sessairs.
Def	5/7	Pou	5	PA : 117

*Cette nouvelle volaille Keltoise est aux druides ce qu'est l'autruche au dindon : un gros steak. Kelen peut tout faire, promener le chien, repasser le linge, faire le café... Mais lui, préfère le combat et la magie. Versatile est le qualificatif qui convient : aussi bon en attaque qu'en défense, aussi fort que résistant. Il est en plus un mage talentueux malgré son unique sort mais dont le choix est garanti par une maîtrise de 4 éléments. Bien que demandant beaucoup de PA, il saura vite s'avérer fort efficace.*

## Solkan

*Encore une figurine fort attendu, principalement pour la magnificence du dessin paru le mois dernier dans la lettre de Rackham. Si il est vrai que le sculpteur s'est largement surpassé, cette figurine reste un iota en dessous du graph cité précédemment.*

*Même si il coûte relativement cher, 117 pa, il ne faut pas perdre de vue qu'étant initié des quatre éléments et avec 5 en magie, il a accès à un très large panel de sort. Pour ce qui est de ses caractéristiques en elles même... elles son équilibrées, ses scores identique en attaque et en défense lui permettront de prendre jusqu'à deux dés supplémentaires afin de se défaire aisément de certains "petits" ennemis.*

## Skal

### Carte explicative : La préparation des Gesas (2)

Les Druides keltois sont spécialisés dans la fabrication des onguents, talismans et autres objets rituels. Il appellent ces artefacts magiques des Gesas. Pour chaque Druide présent dans votre armée, vous pouvez attribuer un Gesa de votre choix à une figurine, au début de la partie. Plusieurs Druides peuvent choisir de donner le même à différents guerriers, ou de multiples Gesas au même combattant. Chacun de ces objets possède un pouvoir particulier, identique à l'Aptitude ou à la Compétence qui lui est associée :

- Masque hurlant : Cri de guerre
- Tatouage de Douleur : Fanatisme
- Sceau de l'honneur : Bravoure
- Habit de l'Ours : Cri de ralliement

Les effets des Gesas durent jusqu'à la fin de la partie. Seul un Keltois peut bénéficier des effets d'un Gesa, quelle que soit l'origine ou la nature de ce dernier.

*Il semblerait que ces gesas soient plus fins que les précédents. Si Bravoure n'est pas très intéressant, Fanatisme peut être un petit plus appréciable s'il est décerné à un keltois versé dans la discipline. Cri de ralliement est formidable face aux sacs à puces et autres cadavéreux. Quelques grammes de finesse dans un monde de Keltois.*

## Solkan



Objet : la Faux du Veneur (21 PA)

La coutume veut que les Druides soient les garants de l'harmonie entre les hommes de leur clan et Danu. C'est pour cette raison qu'ils accompagnent toujours les hommes lors des grandes chasses, afin d'accomplir les rites nécessaires à l'accomplissement du cycle de la vie.

La Faux du Veneur est l'arme rituelle avec laquelle le Druide met symboliquement fin à la vie de l'animal vaincu, accompagnant ce geste sacré de remerciements envers Danu. La Faux du Veneur à également un rôle plus profond, celui de persuader les chasseurs qu'ils portent la mort avec eux, qu'ils ont l'autorisation de la Déesse de tuer les animaux terrifiants, qu'ils sont parfois obligés d'éliminer pour leur propre survie.

Le porteur de la Faux dispose de 4 points de Force supplémentaires, qu'il peut librement répartir entre lui et les Keltois à distance de Mouvement. Une armée keltosie ne peut disposer que d'une seule de ces Faux à la fois.

Spécial : la Faux du Veneur est réservée aux Druides keltois.

*Moi, qui pensais que les keltois étaient de farouches sauvages puant des pieds et dépourvus de tout autres désirs que les plus basiques, je découvre qu'ils aiment le luxe ! Pour preuve, ce colifichet plutôt gadget à prix d'or.*

### Solkan

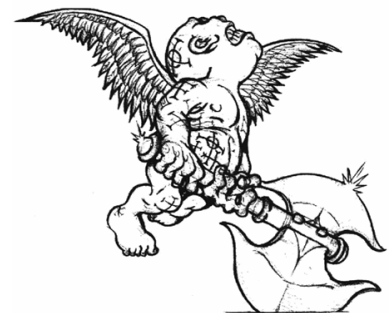
*Pour 21 pa, elle offre de réels avantages, le bonus de 4 points de force est de base non négligeable, mais en plus le fait de pouvoir transférer ceux ci avec les Keltois à distance de mouvement. Imaginez une simple fianna de base auquel vous aurez donné une gésa de mutation et qui bénéficiera de ses 4 points de bonus et vous aurez idée du formidable garde du corps que cela fera à Kelen. Lui même pouvant rester en arrière pour lancer quelques sorts, tels que l'attaque primaire de feu et de pierre, peu onéreuses en gemmes et fortement efficace.*

### Skal

### Familiers de la lumière

Mvt	10	Tir	-	Citation : « Dispensateur de bienfaits, toi que Lahn ne peut renier, soit mon témoin ! Repousse les forces de l'Ombre, darde de tes rayons l'obscurité malignité du tunnel où nous marchons. Qu'arrive la grande Lumière où nous suivrons tes pas ! » Compétences : Rapidité PA : 15
Ini	3	Cou	4	
Att	4/2	Dis	2	
Def	3/2	Pou	-	

Résultat du jet	Nom du Familier	Modification aux caractéristiques
0 ou -	Eclat	-1 à toutes les caractéristiques (saut Mvt: -2,5)
1-5	Rayon	+1 ATT
6 - 10	Cristallin	Fanatisme ou Bravoure
11 - 15	Chérubin	+1 ATT, Fanatisme ou Bravoure
16 - 20	Diamantin	Rapidité
21 et +	Séraphin	+1 POU, +1 ATT



*Les familiers de Lumière ne surprendront pas. S'ils sont toujours aussi facétieux et joviaux, ils demeurent toujours aussi médiocres sur le plan magique. Rapidité a bien peu d'intérêt à part de pouvoir courir plus efficacement après Méliador. A noter la bonne idée de permettre de choisir la compétence bonus entre Fanatisme ou Bravoure : lions comme griffons pourront s'en servir sans être lésés, même si cela ne casse pas des allumettes. Le bonus d'Attaque intéressera plus les mages de combat, comme Melkion, que les autres qui auraient sans doute préféré de la défense.*

### Solkan

### Diffraction

14 pa

Difficulté	11	Aire d'effet	Spécial
Coût de lancement	4 gemmes de lumière	Portée	Contact
Pouvoir minimum	4	Durée	Instantané

Il arrive que le Magicien se retrouve engagé au corps à corps par plusieurs adversaires. Or, il ne peut réussir à se sortir de cette situation pour laquelle il n'est pas entraîné. Le Magicien appelle alors l'éclat vengeur de la Lumière pour le protéger. Son corps se nimbe d'une lumière ardente.

Par adversaire en contact, le Magicien, et lui seul, gagne un Dé de Défense supplémentaire. Pour ces dés supplémentaires, on considère qu'il a une Défense égale à 0.

*Bien que le pouvoir requis soit bas, la consommation et la difficulté le réserve à de très bons mages comme Méliador. Ce dernier aura bien moins à craindre d'être submergé la piétaille. Par contre, ce sort est bien peu utile face à des troupes plus aguerries qui n'auront que faire d'une Défense de 0...*

### Solkan

*Si l'idée première de ce sort était assez intéressante, son seuil de réussite élevé le cantonne aux mages avec un minimum de 6 en magie afin d'avoir une chance sur 3 de parvenir à le lancer. Si il est vrai qu'il peut sauver la vie de votre magicien, je doute que vous choisissiez de prendre celui ci plutôt qu'un autre sort, tel que les faisceaux de lumières par exemple*

### Skal

### Eblouissement

21 pa

Difficulté	14	Aire d'effet	Le champ de bataille
Coût de lancement	2 gemmes de lumière	Portée	Illimité
Pouvoir minimum	5	Durée	Instantané

Le Magicien tente d'influencer le déroulement de la bataille en utilisant les forces de la Lumière qui gravitent autour de lui. Il joint deux gemmes de Lumière et décrit un large cercle devant lui. Les deux gemmes se soudent et deviennent lumineuses. Soudain, l'intensité explose et éblouit la totalité des combattants présents. Toutes les figurines en jeu subissent un malus de -2 à tous leurs jets d'Initiative, d'Attaque, de Défense et de Tir durant ce tour. Spécial : ce sort n'affecte pas les créatures invoquées appartenant à la Lumière, ainsi que les Magiciens dominant la Lumière.

*Ce sortilège affecte vos propres troupes comme ceux de l'adversaire. Il y a peu d'intérêt à cela. A mettre de côté pour les armées à thème : Méliador, Sardar, les Bardes, les Familiers et l'Élémentaire de Lumière... Heureusement qu'il ne requiert que 2 gemmes, cela permettra d'en dépenser d'avantage pour accroître les chances d'atteindre sa difficulté exubérante : 14.*

### Solkan

### Bannissement suprême

25 pa

Difficulté	Spécial	Aire d'effet	Spécial
Coût de lancement	5 gemmes de lumière	Portée	20 cm
Pouvoir minimum	7	Durée	Instantané

La Lumière est un Élément intrinsèquement bénéfique, son usage n'est que bienfait et protection. Néanmoins, elle peut se révéler également destructrice. C'est cet aspect que les Magiciens de la Lumière utilisent pour éradiquer les créatures maléfiques, notamment les morts-vivants.

Grâce au Bannissement Suprême, un Magicien peut détruire plusieurs créatures. Il additionne leurs scores de Peur, ce qui lui donne la difficulté qu'il doit au moins égaliser avec son jet d'Incantation. S'il y parvient, les créatures disparaissent dans une explosion de Lumière aveuglante. S'il ne parvient pas à obtenir un score égal à la difficulté qu'il s'était fixée, aucune créature n'est bannie.

Spécial : ce sort ne fonctionne que contre les combattants possédant l'Aptitude Mort-Vivant.

*Ce sort est visiblement l'apanage de Méliador de part son pouvoir requis : 7. La comparaison au Bannissement "de base" s'impose d'elle même. D'une portée plus courte (20 au lieu de 25), sa consommation en mana passe de 3 à 5 et le coût en PA grimpe de 15 à 25. Pourtant, l'on y gagne sur toute la ligne. Là où la difficulté était de 6 + Peur, elle devient la somme de Peur d'un ou plusieurs mort-vivants. Là où l'on devait atteindre 11 au jet d'Incantation pour bannir un zombie, il ne faut plus que 10 pour en bannir deux !!! 3+ pour l'Adepté d'Alahan... Ce sort est tout bonnement monstrueux, les cadavéreux vont redécouvrir ce que signifie avoir Peur. Heureusement pour ces derniers, la portée limitée peut leur permettre de ne pas le subir plus d'une phase de magie s'il arrive à enfoncer le passage. Mais certains Alahanniens seront peut être suffisamment mesquins pour combiner ce sort avec Corps Astral...*

### Solkan

*Attention, voici un très bon sortilège, avec son faible coût en gemmes (5), vous pourrez facilement dépenser une ou deux gemmes supplémentaires pour augmenter vos chances de réussite. Avec un tel sort, un bon magicien de la lumière pourra faire disparaître / anéantir aisément un wolfen zombie ou même un spectre. A bien y réfléchir je pense que ce sort sera rapidement amorti.*

### Skal

<u>Corps astral</u>				27 pa
Difficulté	14	Aire d'effet	Le magicien	
Coût de lancement	4 gemmes de lumière	Portée	0	
Pouvoir minimum	6	Durée	Spécial	

Le Magicien se concentre et entre en catalepsie, il ne doit rien faire durant tout le tour. A la fin de ce dernier, il quitte son corps. Son âme peut s'en éloigner jusqu'à 30 cm au maximum. Matérialisez-la par une gemme. L'âme est invulnérable, sauf si elle est attaquée par un Démon. Dans ce cas, résolvez l'affrontement comme une Confrontation normale.

Pendant ce temps, le corps du Magicien doit rester immobile et il ne se défend pas. Sous sa forme astrale, le Magicien peut lancer des sorts. Il peut aussi les contrer ou les absorber. De même, ses sorts peuvent être contrés. Si son corps est blessé, la concentration du Magicien est brisée. Jetez un D6 : sur un résultat de 4, 5 ou 6, le Magicien réintègre son corps. Sinon, son âme se perd dans les limbes. Retirez la figurine du terrain, elle est considérée comme une perte.

*Corps Astral est un sort puissant : un premier pas vers l'omniprésence ! Méliador peut être partout et nulle part, ce qui sera assez aisé si le théâtre de vos affrontement est une zone urbaine : dans une maison ou tour avec un garde royal à l'entrée. La Difficulté de 14 est très élevée, heureusement au vu du potentiel de ce sort qui occulte le défaut qu'ont d'autres de par leur faible rayon d'action. Les sorts de contact, autrefois si risqués car exposant le faible mage, sont désormais sans risque...*

*Avec Corps Astral, même un sort comme Eblouissement devient affreux, permettant l'avance des armées du Lion sans crainte des tirs ennemis. C'est LE sort à combo.*

### Solkan

*En combinant ce sort avec d'autres sortilèges d'attaque vous pourrez infliger de grands dégâts à l'armée adverse sans pour autant risquer la peau de votre mage. En le laissant derrière une "muraille" de lancier, et en lançant ce sort vous le matérialiserez au centre du gros des troupes ennemis. A vous alors la joie des bannissement suprême lancé à 50 cm de votre mage (20+30) ou des faisceaux de lumières à 45 cm (15+30). A réserver cependant aux bon magiciens bénéficiant de suffisamment de gemmes pour lancer tous ses sorts.*

### Skal

<u>Transfiguration</u>				11 pa
Difficulté	9	Aire d'effet	Spécial	
Coût de lancement	1 gemme de lumière	Portée	Spécial	
Pouvoir minimum	11	Durée	Spécial	

Le Magicien sait rendre les gens de son peuple perméables à la Mana. Il ferme les yeux et sa tête s'auréole d'une douce lumière. Cette douceur s'étend à tous les combattants amis situés à distance de Mouvement du Magicien. Ces derniers se sentent portés, transcendés. Le Magicien peut alors placer de la Mana, l'équivalent d'une gemme, dans l'aura de chacun de ces combattants.

Chaque gemme " placée " coûte une gemme au Magicien.

Si un combattant est tué ou se déplace hors de portée du sort, la gemme est irrémédiablement perdue. Ces gemmes ne peuvent être utilisées que par le Magicien qui a lancé ce sort, et ce pour lancer un nouveau sort. Il ne peut pas contrer, absorber ou augmenter les effets d'un sort avec ces gemmes.

Un sort très intéressant. Déjà, il est vraiment accessible avec une difficulté de 9 et un coût d'une unique gemme. Ensuite, il accroît par procuration la capacité de "stockage" du mage, permettant à ce dernier libérer ses réserves pour un jet de récupération de mana à plein pouvoir sans transe. Très utile aux futurs guerrier-mages adeptes. Une quantité de manas autrefois impensable devient accessible et ouvre de nouvelles horizons. L'on peut cumuler tellement de gemmes qu'un grand nombre de dés additionnel pourront être lancés lors d'un jet d'Incantation où la dragée sera particulièrement haute (formidable pour les difficultés libres). Et puis, même dans le cadre d'une utilisation normale, cela permettra de relâcher un déluge d'effets pyrotechniques de plusieurs tours en un seul. Pour 11 PA, ce n'est pas la ruine.

Je connais un vicieux mage céleste qui ne pourra s'empêcher de se vider par ce moyen pour pouvoir, mesquinement, faire mumuse avec ses hochets cristallins... Un vrai gosse.

#### Solkan

<u>Corps astral</u>				14 pa
Difficulté	10	Aire d'effet	Spécial	
Coût de lancement	Variable (gemme de lumière)	Portée	15 cm	
Pouvoir minimum	5	Durée	Instatanné	

Pouvoir protecteur s'il en est, la Lumière peut concentrer suffisamment de rage pour détruire ce qui n'aurait jamais dû être créé. Un rayon de Lumière devient alors pour un Magicien une arme des plus mortelles. Le Magicien serre des gemmes de Lumière dans son poing, puis le dirige vers sa cible. Quand il tend les doigts, trois rayons de pure lumière jaillissent et frappent de plein fouet la cible choisie par le Magicien. La victime doit faire 3 jets de Blessures dont la Force est égale au nombre de gemmes investies. Les rayons peuvent être répartis sur différentes cibles.

Sans doute le sort le plus polyvalent et puissant du lot. Il sert face à tout adversaire. Pour une seule gemme, les localisations et cumuls de blessures auront raison de bien des adversaires à faible endurance. Face aux gros steaks, vous pouvez envoyer la purée : 3 jets de blessures successifs de force 8 élimineront n'importe quoi. Ce sort sera dévastateur sur un Méliador (réussite sur 3+) usant abusivement de Corps Astral, Transfiguration et ses Prismes...

Pour 14 PA, c'est donné. Même Sardar, jusqu'à présent victime de railleries, devient dangereux.

#### Solkan

Voici enfin un très bon sort d'attaque du côté de la lumière. Avec son niveau de difficulté raisonnable par rapport à l'effet un transformera votre magicien en véritable pièce de soutien dans une mêlée. Tout en le laissant hors de celle ci vous pourrez cibler des figurines ennemies à l'intérieur et leur infliger suffisamment de dégât pour soit les tuer soit les entamer suffisamment pour que vos troupes les finissent. Le seul léger inconvénient se situe au niveau de la faible portée, mais en combinant ce sort avec corps astral vous obtenez un "tireur" tirant trois fois par tour à une distance maxi de 45 cm. Je crois que le chasseur de ténèbres peut retourner prendre des cours.

#### Skal

En résumé, l'on pourra regretter que 3 des 6 sorts sont inaccessibles à des mages normaux. De ce fait, ils demeurent l'apanage exclusif du seul Méliador... Dommage. Très dommage...

#### Solkan



# L'embuscade

Bram le Perçant était couché sur la piste, son oreille collé contre le sol il semblait plongé dans une profonde réflexion. Autour de lui s'étaient réuni les guerriers de sa tribu qui attendaient avec impatience des nouvelles de leur prochaine proie.

*Les échos de la terre résonnaient dans la tête de Bram, plus au nord le ruissellement des eaux de pluie sur les rochers du Mont Calme, un peu plus au sud un troupeau d'aurochs migrant vers des terres plus hospitalières.*

Un son moins naturel attira l'attention du Keltois, il reconnut le grincement régulier de lourdes roues en bois cerclées de métal, du type qu'utilisaient les nains de Tir-Nâ-Bor pour leurs chariots.

*Autour de Bram le silence s'était fait, le sourire qui était apparu à ses lèvres renseignait assez ses frères de bataille : le convoi nain approchait.*

Bram fit abstraction des chariots pour tenter de discerner d'autres échos. Il distingua un martèlement régulier, lourd et puissant. L'inquiétude envahit l'esprit de Bram, ce n'était pas là l'escorte habituelle d'un convoi de Tir-Nâ-Bor car s'il s'agissait bien du piétinement de razorbacks ils semblaient bien plus lourds que la normale. Une seule chose pouvait l'expliquer, ce devaient être des bêtes spécialement entraînées pour supporter d'épaisses armures et des cavaliers lourdement protégés : des razorbacks lourds transportant des guerriers khor, l'élite des combattants nains. L'inquiétude fut bientôt remplacée par deux autres sentiments puissants : la curiosité et l'avidité. Une escorte de guerriers khor n'était nécessaire que pour le transport de marchandises ou de personnages de la plus haute importance, un tel butin ne se refusait pas. Un nouvel écho rappela cependant Bram à l'ordre et le barbare se concentra sur ce nouveau son : il était plus profond que celui des razorbacks lourds et plus régulier, presque mécanique.

Bram se leva d'un bond. Le convoi devait maintenant être visible au loin et l'inquiétude le rongait à nouveau. Les guerriers de sa tribu s'étaient écartés pour le laisser contempler l'horizon. Dans un nuage de poussière Bram parvint à discerner les chariots nains, les petites silhouettes sombres des guerriers khor étaient à peine visibles mais même à cette distance il pouvait deviner l'arrogante assurance que devaient afficher les combattants de Tir-Nâ-Bor.

Petit à petit le convoi approchait mais Bram ne donnait toujours pas l'ordre aux guerriers de se préparer pour l'embuscade. Il scrutait toujours l'horizon, à la recherche de ce qu'il avait entendu quelques instants plus tôt. Un reflet métallique attira soudain son attention.

Une forme se tenait à la tête du convoi, la silhouette évoquait celle d'un chevaucheur de razorback mais il y avait quelque chose d'anormal dans sa façon de progresser sur la piste. Les nains se rapprochaient toujours et le regard perçant de Bram lui permettait à présent de distinguer de nombreux détails. C'était un thermo-prêtre, Bram ne pouvait pas se tromper, son armure était caractéristique de cette caste unique à Tir-Nâ-Bor et sa monture, un puissant razorback du type utilisé par les guerriers khor, possédait une armure comparable! A chaque pas de la bête apparaissaient de nombreux jets de vapeur aux articulations. Bram avait souvent combattu les thermo-prêtres nains, leur armure leur conférait une puissance phénoménale. A côté d'eux même les guerriers khor semblaient fragiles. Il avait parfois entendu que les thermo-prêtres chevauchaient des razorbacks mais jamais il n'avait imaginé une telle créature et Bram ne voulait pas être témoin des exploits dont elle devait être capable.

Bram fit un signe aux guerriers de sa tribu. Il n'y aurait pas d'embuscade aujourd'hui...

François Bruntz

La vérité sur les thermos guerriers

C'est avec une terrible gêne que les chefs nains durent reconnaître la triste vérité, l'armure des thermos guerriers n'est en fait qu'une combinaison de sudation. Agissant tel un sauna portable elle permettrait à des Nains ayant abusé de la nourriture de retrouver un poids normal.

# Les mémoires d'Aran Linvail

## **-Rapport remis au Très Saint Siège de l'Inquisition-**

*-Aran Linvail, Grand Maître de l'Ordre des Assassins-*

Très croyant Grand Inquisiteur,

Notre lutte dans la reconquête des terres infidèles qui bordent le Temple du Phoenix, où repose l'âme flamboyante du Sans-Nom, m'a amené sur ordre du Grand Prélat Impérial à traquer et exterminer les technomanciens hérétiques corrompant la région. Sur la trace de Kether, infâme disciple de Kayl Kartan que j'avais déjà eu l'occasion d'affronter, nous avons, pendant ce périple vers le désert de Kalte, franchi la barrière montagneuse du Bouclier. Nous étions donc parvenu en terre drune, jadis keltoise, terre barbare « inéduquée » et souillée par l'arrivée récente des Nécromants. Mes deux hommes d'armes, Feyd Rauth, chasseur des ténèbres et grand purificateur de la troisième cohorte, et Mohius Gayan, tireur d'élite et fusiller personnel du Grand Prélat Impérial, tous deux choisis parmi les rangs des plus grands défenseurs de la Vérité Unique, ont assuré mes arrières pendant que je me dissimulais parmi les ombres avec mon sabre de sanction pour approcher un petit village où se préparait un affrontement titanesque. Une troupe de nains menée par Pilgrim le borgne et assisté par Bal Torg l'initié, portait main forte à un contingent de troupe d'élite de nos alliés d'Alahan, mené par Méliador le Céleste. Ces deux alliés de circonstance, étant donné les tensions récentes dont nous avons été tenu informés entre les nains et les Lions, se lançaient à l'assaut d'un village tenu par une horde immonde de pantins morbides et des guerriers squelettes, mais surtout, des guerriers barbares drunes dont l'agressivité toute récente me décide à vous adresser ce rapport.

\*

Le champ de bataille était divisé en deux zones distinctes : une grande zone à découvert bordée de grands bâtiments et d'un monticule de pierre blanche, ainsi que de deux ruelles donnant précisément sur la zone principale. Feyd Rauth et Mohius Gayan, bien formés dans nos écoles de guerre et de conditionnement, souhaitaient éradiquer le Mal qui gangrenait le village. Néanmoins, étant donné la nature secrète de notre mission et la discrétion qui était de mise pour l'accomplir, je n'ai pu céder à leur requête, à mon grand dépit. Notre équipement de mousquets, fusil long et pistolet de défense nous aurait desservi dans l'affrontement de squelettes dont les os présentent peu de prise aux balles.

Rapidement, nous avons trouvé une position en hauteur qui nous permettrait un repli discret et rapide en cas de besoin, mais qui assurait un excellent point de vue sur la bataille

\*\*

L'armée naine se porta à l'avant, en premier, et décida de pénétrer dans la zone en divisant ses forces : un petit contingent de guerriers khors équipés de boucliers passa par la droite, alors que l'ensemble des trois contingents de bougres à hache, marteaux et marteaux-pioches s'avança par la gauche, épaulés par une troupe de khors avec épées à deux mains et d'arbalétriers, menés par Pilgrim le borgne. Bal Torg suivit les gardes royaux et les paladins d'Alahan, bien à l'abri entre les deux groupes de lanciers. Méliador, quant à lui, prit position dans un axe très avantageux lui permettant d'avoir une vue sur l'ensemble des mouvements des drunes dans le village.

En quelques minutes seulement, cependant, l'esprit de Feyd Mantis, Celui qui attend, avait recouvert le champ de bataille de la malédiction supérieure des Ténèbres. Il en résultait une avancée lente mais inexorable des troupes d'Achéron, composée de pantins morbides équipés de haches voire d'armes improvisées et de guerriers squelettes en armure. Ma plus grande inquiétude pour nos alliés provenait plutôt en fait des trois goules qui se mêlaient discrètement aux pantins, d'autant plus qu'une quatrième d'entre elles se trouvaient non loin de là : Chagall, qu'ils appellent l'affamé.... Comme à son habitude, l'armée du Bélier maintenait le lien psychique avec ses créatures infernales par le biais d'une nécromancienne, Azael, accompagnée de son favori préféré, qui lui servait par ailleurs de tabouret quand l'occasion se présentait. Quelques zombies avançaient aussi sur le côté gauche, couvrant un spectre démoniaque dont la lame impie suintait d'un sang noirâtre.

Les drunes semblaient beaucoup plus en retrait, mijotant quelque coup retord que seul leur général Cruachan avait pu leur enseigner. Les fiannas perverties, prêtresses du soi-disant dieu cornu réajustaient le peu de tissu qui couvrait leurs corps de sorcières après leur dernière passe avant la bataille, et les guerriers fureurs drunes, dont elles n'avaient qu'enflammé les ardeurs par moult promesses et danses, encadraient Kyran ainsi que le Dindon drune emblématique de leur clan et deux sinistres chasseurs vêtus des peaux de monstres à peine moins redoutables qu'eux. Crôn maugréait dans sa barbe hirsute, qu'il laissait pousser depuis qu'il avait été « récupéré » par les drunes pendant un affrontement contre le clan des Sessairs. La magie des Akkyshans avait totalement abaissé ce guerrier prodigieux, auteur de plusieurs coups de maître contre les rasteurs d'Achéron, et les elfes noires l'avaient asservi pour le clan des drunes en échange d'une nuit avec la veuve, reproductrice de la race et Matrone du clan. Cette alliance laisse d'ailleurs présager de guerrières akkyshanes futures, aussi bien assassins que furie guerrière... Que Lilith soit châtiée par le feu et par l'épée !

Très vite, les nains regrettèrent que les khors et les thermo prêtres sur razorbaks qu'ils attendaient depuis si longtemps ne leur soient pas parvenus, car l'armée naine avait du mal à tenir le rythme des Lions, portés à l'avant par leur courage légendaire. Devant ce manque de coordination et l'empressement des Lions, le commandement nain de Pilfranckgrim le borgne décida, comme à son habitude, de jouer la carte du pourrissement, positionna ses arbalétriers et attendit le choc...

Voyant les drunes enfin décidés à avancer, Méliador (dont nous aurions à étudier les sorts prodigieux pour compléter notre arsenal d'attaque, j'en toucherai quelques mots à Melkion) lança son fameux sort tempête divine après avoir pris soin de recharger son potentiel de magie. Le ciel se couvrit, complètement assombri par de noirs nuages jusqu'à ce qu'une voix puissante ne s'élève, couvrant les bruits de pas et les cliquetis d'armes : Méliador désignait sa cible aux cieux.... Un éclair fulgurant s'abattit sur une fianna qui s'avançait à l'autre bout du village, la tuant sur le coup. Elle acheva de se consumer aux pieds de ses compagnons horrifiés. Mais quand il tenta de contrôler les énergies magiques prodigieuses qu'il avait libérées, Méliador sembla tituber sous l'effort avant de finalement se détacher du rituel qu'il

avait lancé sous la menace d'une explosion d'énergie. Aussitôt, le soleil réapparut, et avec les nuages se dissipèrent les inquiétudes des drunes, persuadés que la sorcière avait absorbée dans son corps lascif toute la puissance de la lumière pour couvrir leur avance.

L'attaque préliminaire des Ténèbres fut sournoise, mais décisive : deux goules sortirent du rang et chargèrent un paladin et un garde royal dans une ruelle, bloquant aux Lions l'accès au champ de bataille principal où les nains achevaient de parfaire leur positionnement tactique sous les cris gutturaux de leur chef Pilfranckgrim. Nous l'entendions d'ailleurs jusqu'à l'endroit où nous étions installés, prêts à faire parler la poudre en cas de nécessité. Hurlant comme un beau diable, nous aurait-il entendu si nous avions fait feu pour lui venir en aide ? Probablement pas...

Pendant le même temps, les drunes envoyèrent trois fiannas pour charger les lanciers engagés à la poursuite des drunes qui avaient semblé se retirer. Une fois encore, les troupes d'Alahan et les trois khors se trouvèrent bloqués dans une ruelle. Les Lions semblaient bien sûrs d'eux, et comptaient sur leurs épées sacrées pour faire un ménage rapide et désarçonner l'ennemi. Les secondes suivantes semblèrent leur donner raison.

En quelques instants, un garde royal et un paladin éliminaient deux guerriers squelettes en armure, et se jetaient dans l'espace laissé libre derrière les deux goules et le zombie venu les épauler. Pendant ce temps, Bal Torg jeta un redoutables concentré de fracas qui atteignit avec succès le zombie, lui infligeant une blessure grave et aspergeant également les deux goules, les blessant toutes deux et même une grièvement. La charge principale des morts-vivants se produisit enfin mais ne fut pas très fructueuse puisque les nains blessèrent de nombreux pantins, à la fois avec leurs arbalètes et avec leurs redoutables coups de pioches, même si deux d'entre eux furent comme des couards. En retour, les esprits malins qui habitaient la horde semblèrent hésiter alors que les pantins ne touchaient même pas leurs ennemis.

La bataille tourna cependant au profit, à partir de ce moment, des hérétiques, puisque l'armée d'Alahan, privée de son sort d'attaque à distance principal, se trouva isolée, mais à l'abri, laissant les nains affronter l'essentiel des abominations d'Achéron, et de plus en plus de barbares. Malgré tout leur talent guerrier, les guerriers khors furent incapables de simplement toucher les fiannas qui les avaient chargés, sans doute protégées par un noir charme cabalistique (il est ainsi prouvé que la femme, sur un champ de bataille, sera toujours l'instrument le plus efficace des Ténèbres). Les troupes les plus enthousiastes d'Alahan qui avaient si valeureusement entamé cette bataille, se sont finalement trouvées encerclées, puisqu'en poursuivant leurs ennemis ils avaient été déportés hors de leur formation d'origine ! Erreur fatale pour ces Lions, dont nous devrions former la discipline quand nous nous allions avec eux, sous peine de grosses déconvenues !

Sur le flanc des nains, la chance tourna après le choc initial, grâce aux renforts apportés par les drunes à leurs alliés. Kyran surgit soudain au milieu des pantins survivants et fit à son tour appel à la puissance de la magie. Il tenta plusieurs fois de provoquer un glissement tellurique sournois, sans doute dans le but d'ouvrir ensuite le sol sous les pieds des nains ainsi rassemblés ; mais la fureur de ces barbares n'est pas la conseillère des bons mages, et plusieurs tentatives infructueuses le laissèrent finalement à cours de gemme quand enfin il réussit à lancer son sort. Dépité, il se contenta de faire basculer traîtreusement les nains en position d'infériorité numérique dans les combats qu'ils livraient. Toutefois il sembla d'abord que les nains pourraient tenir grâce à leur formidable résistance, et s'ils encaissèrent plusieurs blessures, ils renvoyèrent en retour tous les pantins à leur repos éternel (si tant est qu'on puisse se reposer avec une cage thoracique fracassée et privé de sa tête), y compris ceux que la nécromancienne avait conjurés par son art maudit.

A l'extrémité gauche du champ de bataille, ils semblaient posséder un avantage conséquent contre un chasseur drune qui, emportés par sa rage de bête sauvage, s'était jeté à l'improviste contre Pilgrim le borgne, heureusement soutenu par deux bougres et un khor. Hélas, ce fou-furieux semblait ignorer complètement les coups qu'on lui portait, et rapidement les bougres mordirent la poussière, alors que Pilgrim crispait sa main sur une blessure qui lui barrait le ventre. Quand enfin le prédateur des plaines s'écroula, force fut de constater que les nains étaient en très mauvaise posture. Sous les coups conjugués des zombis, des guerriers squelettes, de l'autre chasseur et des guerriers drunes, leurs rangs s'étaient tragiquement éclaircis. Seul un miracle aurait pu les sauver, et ce genre de miracle n'est possible que grâce à une foi indéfectible en Merin. Malgré toute leur vaillance, ces incroyants se préparèrent donc à emmener avec eux en Enfer le plus possible de serviteurs des Ténèbres.

Au même moment, les Lions payaient eux aussi le prix de leur impétuosité. En quelques instants, le garde royal fut submergé par quatre guerriers drunes et subit une pluie d'attaques qu'il tenta de parer par quatre fois tout en menaçant ses adversaires de sa hallebarde sacrée redoutable. Les coups ricochèrent sur l'armure ciselée mais l'un deux, porté à la tête de façon particulièrement brutale, le blessa gravement. Deux autres coups bien placés achevèrent le guerrier en un instant. Le paladin qui l'accompagnait eut la tête tranchée d'un seul revers d'un guerrier fureur drune. Enfin, les trois paladins engagés contre les goules blessées échouèrent dans leurs tentatives multiples de les achever, et durent en plus essayer en retour des coups dangereux qui les blessaient progressivement.

Devant un tel retournement de situation, Méliador qui se préparait à aller soigner les nains combattant sur l'autre aile, reporta son envol le temps d'un sort de guérison chez les Lions. Invoquant la puissance salvatrice et bienfaitrice de la Lumière, il invoqua un pilier lumineux régénérateur connu des seuls mages d'Alahan, qui revigora les Lions inquiets et blessés.

Mais quand il lui fallut récupérer son énergie magique, Méliador fut pris d'un spasme d'épuisement, sans doute dû à la libération incontrôlée de l'énergie de la tempête divine. N'ayant pu refaire le plein de gemmes, il ne put porter secours aux nains qui vociféraient maintenant de rage contre leurs ennemis, mais aussi contre leurs alliés incapables.

Les malheurs des Lions faisaient le bonheur des armées de Ténèbres qui décimaient maintenant les nains. Sorti à l'improviste de nulle part, le spectre maudit d'Achéron fit une percée remarquable dans les rangs d'arbalétriers puis reçut l'aide de Chagall qui multiplia les attaques puissantes de ses crochets à viande... son tablier de boucher était couvert de sang nain (le sang nain est-il dur à cuire avec une bonne plaque électrique ?), mais ces derniers tenaient encore, alors qu'ils avaient cru voir la victoire en exterminant l'ensemble des pantins présents, ainsi que ceux invoqués par Azael. La détresse se lisait sur les visages, en particulier sur celui de Méliador, qui manquait rituel sur rituel, et qui exigeait en plus de cela une protection rapprochée. Une seule satisfaction m'envahit devant pareil affrontement : de si nombreux hérétiques tombaient hachés et désarticulés, et parmi eux, Crôn le sombre, qui dans sa folie furieuse de Sessair corrompu, tenta de prendre à revers les Lions. Combattant comme un possédé, il soutint sans faiblir trois assauts encerclé par trois lanciers et Bal Torg. Il fut finalement percé au tronc trois fois par un lancier avant de s'écrouler dans son sang noirci par les rituels akkyshans.

L'armée naine fut exterminée quelques instants plus tard, alors que l'ensemble des nains blessés combattaient pour leur survie comme ils le pouvaient. Ils réussirent pourtant à éliminer les zombis et les guerriers squelettes qu'ils affrontaient, ainsi que le ridicule familier des Ténèbres ; nulle doute que ce courageux sacrifice leur sera compté comme circonstance atténuante quand viendra le temps de juger leur incroyance, mais mourir sans remporter la victoire n'en reste pas moins une faute. Devant une pareille déroute, j'ai pris la décision de quitter les lieux avant d'être repéré, ne souhaitant pas que nos ennemis jurés les alchimistes puissent bénéficier d'un sursis au cas où nous aurions été vus.

Avant de partir, jetant un dernier regard, je vis enfin les lions désespérés se jeter dans la bataille à nouveau après avoir enfin percé les deux fronts où ils avaient été si longtemps bloqués. Le dernier garde royal fit merveille en décapitant d'un coup de hallebarde deux des

guerrières démentes, de cette arme qui brillait parfois d'une lumière étrange. Quand enfin les paladins atteignirent le lieu du carnage, l'un d'entre eux perça d'un coup magistral ce spectre maudit. Des troupes d'Acheron il ne restait plus guère que Chagall, Azaël et un nouveau pantin morbide qui était surgi du sol ; mais il eut été impossible de faire pire, car le sol était jonché de cadavres pour que la nécromancienne ne puisse se recréer une armée. Je ne peux qu'espérer que les Lions ont par la suite mis un terme à sa vie impie.

Le soleil se coucha sur le village dont les rues étaient couvertes de sang comme sous le coup d'une malédiction divine. Le carnage était affreux mais aucune armée n'était prête à concéder la victoire, et nous avons encore pu entendre en nous éloignant les cris des derniers combattants qui poursuivaient leur querelle. Quelle qu'en ait été l'issue, elle n'est d'aucune importance car nulle part il ne restait suffisamment de guerriers pour tenir le village. Ainsi que nous l'enseignons dans les écoles de guerre, la victoire n'est rien si elle nécessite deux fois autant de guerriers pour être conservée.

\*\*\*

Devant un tel affrontement sur des terres où nous n'avions jamais rencontré de troupes d'Alahan si nombreuses, ni de nains si loin de leurs montagnes natales, il me semble nécessaire d'envoyer une légion d'investigation composée de l'élite de nos templiers de l'Armée Secrète, d'Inquisiteurs expérimentés et de Chasseurs des Ténèbres. J'ai par ailleurs ordonné à Feyd Rauth de se rendre sur les lieux de la bataille à nouveau avec les membres de cette Croisade Purificatrice. Il vous sera d'une aide précieuse. Je reste pour ma part avec Mohius Gayan sur la trace de l'hérétique Kayl Kartan et de son assistant, résolu à l'amener au bûcher mort ou vif. Il semble être en train d'étudier de nouvelles propriétés interdites de la matière avec l'aide d'un puissant Mentat. Leur dernière création serait un redoutable guerrier de l'aube, nommé Archéon Sanath. Les lames incandescentes de nos Inquisiteurs ne lui laisseront aucun espoir si nous parvenons à localiser son camp dans le désert.

Je m'acquitterai de ma mission comme le conseil en a décidé.  
Puisse Mérin vous donner la force de châtier nos ennemis.

**«Je porte le feu de Merin jusqu'au cœur des Ténèbres.»**

Aran Linvail, Grand Maître de l'Ordre des Assassins

\*\*\*\*

Armée d'Alahan : 2 gardes royaux (92 pts), 4 paladins (104 pts), 6 lanciers (72 pts), Méliador (orbe de puissance, tempête divine, pilier d'énergie, vent porteur-148 pts) = 416

Armée des Nains : 3 bougres avec hache, 3 avec marteaux et 3 avec marteaux pioches (84 pts), 6 guerriers khors (150 pts), 3 arbalétriers (51 pts), Pilgrim (42 pts), Bâl-Torg (concentré de fracas, sérum de sang de géant-54 pts) = 381

Armée d'Achéron : 4 pantins morbides avec hache (24 pts), 1 avec arme improvisée (5 pts), 2 guerriers squelettes en armure et 2 avec armes à 2 mains (46 pts), 3 zombies (57 pts), 3 goules (63 pts), 1 spectre d'Achéron (59 pts), Chagall l'affamé (68 pts), Azaël (invocation de pantins, danse de Dalhilia-63 pts), 1 familier des Ténèbres (15 pts) = 400

Armée des Druens : 4 guerriers keltois (36 pts), 6 fiannas (84 pts), 2 guerriers fureurs (38 pts), 1 druide (attaque primaire de terre-33 pts), Kyran (faïlle, glissement tellurique-63 pts), Crôn (43 pts), 1 porte-étendard (15 pts), 1 musicien (15 pts), 2 chasseurs (74 pts) = 401pts

(Comme vous pouvez le voir, nous avons juste joué les Sessairs comme des Druens... On est loin des discussions sur les Formors de la ML !)

Il n'y avait pas de scénario particulier, c'était ce que nous appelons une boucherie : le dernier présent sur la table a gagné...

Starring in alphabetical order : Ben as Cruachan, Franck as Pilfranckgrim le Borgne, Fred as Miles Teg and Martin as the guy who's waiting...

Miles Teg

Info ou intox ? Azzoth a déclaré hier "vous savez nous les Gobelins en fait c'est nous qu'on est les plus fort. La vapeur, les Nains ils on rien fait qu'à nous voler l'idée et les plans. Pareil pour leurs bombardiers, c'est nous qu'on avait fait cette arme, d'ailleurs ça s'appelait le casse montagne normalement." Alors les Nains sont ils voleurs, les Gobelins sont ils menteurs ? Seul l'avenir pourra nous le dire.

# Guide de raisonnement pour Confrontation

Bien que le titre soit pompeux, ce texte n'engage que moi et est écrit juste pour qu'un débutant puisse avoir une aide sur la préparation d'une confrontation. Il ne tient pas compte de rôle play, ni de ce que l'on peut qualifier de fun.

En effet, beaucoup trop de jeunes joueurs se trouvent parfois, surtout dans le cadre de rencontres dans un magasin ou dans un tournoi interclubs, à faire face à des pros du jeu qui connaissent par cœur toutes les cartes et les armées, et effectivement perdre trop souvent ne conduit malheureusement qu'à une seule chose : le délaissement total ou partiel du jeu en question.

J'ai écrit c'est quelques lignes dans le seul but d'essayer d'expliquer comment éviter les erreurs de base du début pour ne plus entendre des phrases comme : « Mon armée est nul » ou « En six confront j'ai pris six cartons »

Tout est dans la préparation, ou du moins une bonne part. Ce que l'on appelle la phase de prébataille est en effet de la plus haute importance. De ce fait, le choix des troupes est primordial et ce choix peut être basé sur plusieurs choses qui sont la surprise, la mobilité ou la flexibilité et bien d'autres variantes encore.

Je considère que chaque force doit être divisée en trois groupes aussi bien pour un combat classique que pour un scénario d'incarnation.

Le groupe principal comprend 50% des PA et est construit de telle sorte à remplir mon objectif principal.

Le groupe de contre comprend 30% des PA et va me servir à empêcher mon adversaire de remplir son objectif.

Enfin le groupe de soutien, les 20% restant me sert de réserve et peut aussi bien aider le premier que le deuxième groupe.

Je fais en sorte que chacun de ces trois groupes est une particularité et je me sert des trois mots défini plus haut. À chacun de ces groupes j'associe un mot en sachant que flexibilité va avec soutien la plus part du temps. Il me reste surprise et mobilité à associer aux deux premiers groupes et là c'est le scénario qui est maître, si mon objectif inclut un facteur espace je prends mobilité pour le groupe principal par exemple.

Bien sûr, il faut avec précision analyser le thème du scénario pour ne pas se tromper lors de l'élaboration de sa feuille d'armée. Le travail le plus important est un travail d'esprit, définir avec exactitude ce que je dois faire pour gagner, une fois mon objectif bien défini, je dois me pencher sur l'armée adverse pour trouver ses points forts et ses points faibles et les exploitées.

C'est à partir des éléments ci dessus que je compose mon premier groupe, des troupes capables de remplir leur mission et ne pas comporter de point faible vis à vis de mon ennemi, avoir des points forts contre eux est aussi important.

Ensuite deux versions

1) j'ai un objectif et lui pas ou alors le sien est de me contrer, dans ce cas mon groupe de contre va avoir pour mission de neutraliser ses points forts, par exemple suivant vos adversaires les mages ou les troupes rapides etc.

2) il a aussi un objectif, alors mon groupe de contre doit le mettre en difficulté pour que une fois mon objectif rempli toutes mes forces tente de l'empêcher de réaliser le sien.

Le groupe de réserve quand à lui doit être très mobile et capable de rejoindre chaque groupe suivant l'évolution de la confrontation pour portée assistance au point clé de la bataille. C'est aussi dans ce groupe que j'inclut généralement les guerriers mages et les éclaireurs en sachant qu'avec 20% vous ne mettez pas tout.



N'oubliez jamais votre objectif, si vous devez traversé la table et que vous y arrivez avec une figurine en critique et qu'il a détruit tout le reste de vos forces sans que vous lui ayez fais la moindre perte il a quand même perdu. Ne voyez pas que les pertes, un sort comme vent porteur peut être plus bénéfique qu'un bête sort de dégâts.

Jouer au bluff pour éviter de tout dévoiler vos sorts et surtout créer la surprise.

En effet il doit si possible toujours avoir quelque chose d'imprévu, jouer avec les alliances, un chasseur Wolfen chez les keltois est pour 18 point une troupe rapide et disposant de tueur né, tout les dés placées en défense peut retardé un champion un ou deux tours et c'est déjà ça de pris. De même un arbalétrier driz chez des mort-vivants et un seul vous permet avec mutagène d'avoir un tireur d'élite pour 15 points.

Vous jouez Keltois, évidemment un druide qui donne mutagène pour 28 point ça tombe sous le sens, en plus avec un petit sort et voilà un pouvoir trois très rentable, et bien non préférez un chasseur keltois de temps en temps, si le druide apparaît a chaque bataille avant même le placement votre adversaire connaît déjà une partie de vos force et tactiquement c'est déjà un point sur lequel il peut anticiper.

Testez, inventez et innovez , jouez sur la déstabilisation.

Pour info par contre, je préfère perdre en ayant essayé de jouer tactique avec pour chaque troupe une petite histoire qui la décrit, plutôt que gagner par bourrinage parce que j'ai fait juste plus de 6 que mon adversaire.

Ceci n'est qu'une aide et pas un manuel du super joueur, confrontation est un jeu suffisamment souple pour permettre a chacun de mettre au point ses tactiques, je suis toujours content quand un joueur arrive à me surprendre et qu'il manœuvre une troupe polyvalente et bien organisé, et dans ce cas honnêtement peut importe le résultat, le plaisir du jeu prime sur tout autre considération.

Jouer tactique, si vous gagnez ce sera par votre réflexion et en cas de défaite votre adversaire sera qu'il mérite ses lauriers et son plaisir n'en sera que plus grand.

KENAVO, AR WECH ALL - RA VEFE AN DOUE'OU AARKLASH GANEOC'H.  
Au revoir, a bientôt - Que les dieux d'Aarklash soient avec vous.

PAPOUX, Solitaire Wolfen



# La balade de la Lionne

(Troisième partie)

## Une aide inattendue

Petit résumé des épisodes précédents : Un des grands nobles du royaume d'Alahan décide de monter un complot pour se débarrasser de la Lionne Rousse, une femme soldat qui commence à devenir trop célèbre à son goût. La lionne tombée dans une embuscade est vendue aux alchimistes. Un commando Griffon échoue à la libérer et elle est amenée au plus profond du territoire Alchimiste. En route la troupe est attaquée par une bande orque bien décidés à les éliminer sans pitié.

Le combat fut longtemps indécis. Les orques semblaient bien plus puissants que leurs adversaires, mais les scorpions montraient une habileté diabolique au combat, feignant les armes massives des guerriers orques pour mieux les poignarder avec leurs lames acérés. Les armes compliquées déchiraient les peaux verdâtres avec une régularité déconcertante. La horde orque se replia sur un signal de leur chef gravement blessé, laissant de nombreux cadavres sur le champs de bataille. Laureena s'épargna la vision des répugnantes libations que ses géoliers semblaient s'accorder après chaque victoire en se tournant résolument vers les rochers tout proches. Il fallut encore plusieurs journées de marche avant d'arriver aux portes du désert profond, au cœur du territoire des alchimistes de Dirtz.

La Lionne était épuisée, trouvant à peine la force de mettre un pied devant l'autre. Elle ne put admirer la cité alchimiste, serties au cœur des rochers et dont peu d'étrangers avaient pu admirer la sombre beauté.

Elle se sentit soulevée, attachée par les poignets à des chaînes fixées assez haut dans le mur pour l'empêcher de respirer normalement. La cellule creusée à même la pierre était sèche et il y régnait une chaleur étouffante. Laureena devina dans un brouillard rouge qu'on lui injectait des choses immondes dans le bras puis elle sombra dans l'inconscience.

Elle était incapable de dire depuis combien de temps elle était ainsi emprisonnée. Devant elle une table métallique aux formes étranges, éclairée par un trou dans le plafond, tenait le centre de la pièce de dimensions trop importantes pour une simple cellule. Laureena s'étonnait d'avoir les idées claires et de se sentir reposée.

A sa droite un gobelin en très mauvais état, un œil fermé et le corps couvert de vilaines blessures constituait sa compagnie de cellule. Il était lui aussi suspendu à deux solides chaînes mais son œil valide brillait encore d'une lueur haineuse.

- Alors Lionne, comment va la santé ?

C'était la première fois que le maître s'adressait directement à sa prisonnière. Il était accompagné de son éternel disciple et de son rictus faux et obséquieux. Les deux techno-mages avaient bien calculé sont réveil.



Elle n'avait plus assez de salive pour leur cracher au visage, et se contenta de les fixer sans rien dire.

- Je vois que la fierté vous habite encore. Vous avez pourtant eu assez de démonstration depuis que vous êtes notre invitée pour ne plus douter de notre puissance et de la précarité de votre position.

Le maître alchimiste se pencha en avant.

- Il y aura bientôt une autre démonstration. Rien que pour toi.

Un ricanement maladif accompagna ces dernières paroles. Le gob avait encore la force de se railler de ses tortionnaires.

- Vous êtes bien des lâches, des gros vers blanchâtres tout juste capables d'effrayer une femelle avec vos tours débiles.

Xao lui donna un coup de pied, lui arrachant un gémissement sourd suivi d'une paire d'insulte. Il parut déçu du résultat, et le frappa plusieurs fois. Le gob persistait à fanfaronner.

- Laisse, il ne lui reste plus que ça. Demain, il sera à nous.

En parlant il s'était approché de la Lionne, jusqu'à lui murmurer à l'oreille.

- Quant à toi ma petite chatte, tu seras mon chef-d'œuvre.

Les scorpions les avaient laissés seuls, et la nuit commençait à tomber, obscurcissant la cellule. La respiration du gob était sifflante et irrégulière. Il semblait à bout. Laureena avait cessé d'éprouver la solidité de ces chaînes et sombrait dans une sorte de torpeur, le torse et les bras douloureux. Un murmure la tira de son ensommeillement.

- Vous êtes prisonnière depuis longtemps ?

La voix du gob était encore plus ténue que tout à l'heure.

- Je ne sais plus. Moins d'une semaine je pense, j'ai du mal à me repérer.

Le hoquet qui suivi pouvait être interprété comme un rire ou une plainte.

- Je suis là depuis un mois. Un mois entier qu'ils me torturent tous les jours, qu'ils me nourrissent de drogues pour me briser.

Un autre hoquet douloureux.

- Un mois qu'ils échouent.

- Que veulent-ils ?  
- Un sort. Je connais un sort qu'ils aimeraient bien aussi apprendre, mais je préfère mourir plutôt que de céder.  
- Il y a aucun moyen de...  
- De sortir ? Pas pour moi. Pas de gemmes, pas de magie. De toute façon, je vais bientôt y passer, ils ne pourront plus me maintenir en vie bien longtemps.  
La Lionne réfléchissait à grande vitesse. Un magicien gob au bout du rouleau, une cellule non gardée apparemment, et une Lionne en pleine santé. Il devait bien y avoir une solution.  
- Il n'y a pas de solution, même si par miracle nous sortions de ce trou, le désert est dehors, immense et aussi mortel que ces maudits scorpions.  
- Même pour un magicien gob ?  
- S'il n'a pas ces gemmes, même pour un magicien gobelin. GOBELIN, stupide et pâle femelle.  
Si elle avait pu, Laureena aurait haussé les épaules. Elle l'aurait corrigé aussi, cet avorton vert, mais la situation en décidait autrement. Le reste de la nuit se passa dans la souffrance et le silence.  
Au matin elle fut réveillée par du bruit dans la pièce. Le cadavre d'un guerrier nain, entièrement nu, était allongé sur la table. La Lionne se demandait pourquoi il avait cette couleur sombre, quand elle réalisa qu'il était couvert de sang séché. Des affreuses blessures parcouraient son corps, certaines encore béantes, brillant d'un rouge plus vif, et d'autres plus anciennes, noires et saillantes. La pire de toutes était celle qui faisait le tour de son crane, laissant un œil crevé d'un blanc écœurant et un morceau de peau pendre lamentablement. Des alchimistes aux gestes étranges s'affairaient autour de la table, préparant des outils tranchants aux formes tortueuses. Puis il se fit un silence total. Le maître neuromancien, suivi de deux biochirurgiens entra dans la cellule. Laureena ne vit pas la suite, les tortionnaires entourant étroitement la scène. Quand ils s'écartèrent le nain était toujours là, mais à la place de ses jambes il y avait des sortes de moignons grotesques et sanguinolents. L'un des scorpions lava soigneusement le corps pendant que le maître alchimiste d'un geste adroit retirait la peau du crâne, laissant apparaître l'os brun et solide. Puis il chassa les autres, restant seul avec la Lionne, le gob et le nain sacrifié. Il semblait se concentrer, regardant son œuvre avec attention. Sur un coussin rouge il y avait une forme ronde, comme un casque en métal luisant et froid. Il le plaça sur la tête du nain, à la place de la peau. L'alchimiste recula un peu, comme pour mieux voir, puis murmura des phrases incompréhensibles. Sa main gauche brilla d'un éclat noir. Laureena avait déjà vu cela en combat, une gemme de ténèbres venait d'être consommée. Le nain ouvra son œil valide, bougea une main, et tenta maladroitement de se lever. La Lionne ne pu s'empêcher de laisser échapper une exclamation. Comme couronnement de son œuvre il enfonça un œil métallique dans la plaie à vif. Balançant d'un côté et de l'autre sur des sortes de sabots, la chose grotesque suivi son créateur hors de la cellule.  
La Lionne Rousse trembla nerveusement toute la nuit.

Le surlendemain un autre cadavre avait été amené dans la cellule. Le corps gisait sur la table de torture, attendant que les immondes neuromanciens veillent bien s'occuper de lui. Laureena le regardait avec effroi, se demandant s'il allait se relever comme l'autre, quand un éclair lumineux attira son attention.  
Une gemme d'air. Il y avait une gemme qui brillait au cou de ce barbare. Sûrement un druide récemment capturé. Elle était là, à quelque dizaines de centimètres de la Lionne. Elle essaya de réveiller le gob.  
Au bout de quelques minutes, il sortit de sa torpeur.  
- Quoi, stupide femelle ?  
- Arrêtez votre mauvaise humeur. Il y a une gemme dans cette pièce. Pouvez-vous l'utiliser ?  
Il redressa faiblement la tête.  
- Bon sang, j'étais si épuisé que je ne l'ai pas senti.  
Il se concentra.  
- Elle est trop loin encore. Je ne peux l'utiliser.  
La Lionne tira de toutes ses forces sur ces chaînes, ne réussissant qu'à se meurtrir les poignets.  
- Par le Roi, c'est trop bête. Combien vous manque t'il ?  
- Au moins un mètre, peut-être deux.  
La Lionne saisit un gros caillou dans ses pieds et l'envoya sur le cadavre. Elle frôla la pierre. Un autre caillou rata complètement la cible. Pareil pour le troisième. Elle reprit son souffle avant de reprendre ses tirs.  
Alors que les pierres commençaient à manquer, l'une d'elle toucha enfin le collier, qui glissa vers les prisonniers.  
- Enfin.  
Le gobelin soupira.  
- Elle est fendue, il n'y a pas beaucoup de puissance.  
La lionne laissa échapper un juron.  
- Que pouvez vous faire ? Briser ces chaînes ?  
- Non, rien, je ne connais pas ce genre de sort. Je ne peut manipuler que l'air.  
Il ferma les yeux.  
- Attendez, j'ai une idée.  
Un souffle puissant vint troubler l'atmosphère confinée de la cellule. La gemme commença à luire plus fort, pour devenir presque aveuglante. La Lionne ferma les yeux. Quand elle les ouvrit, le gob était étendu par terre, les chaînes pendants aux poignets.  
- Cela fait un mois que je n'ai bougé mes jambes.  
- Libérez-moi. Nous sortirons tous les deux.  
- Vous m'avez bien aidé, mais je ne vais pas m'encombrer d'une femelle pleurnicharde.  
Il rampa sur deux mètres encore. Sa voix avait repris un peu de vigueur.  
- De toute façon, je n'ai pas une chance. C'est juste pour leur faire un dernier tour avant de crever.  
Le magicien fouilla dans les poches du druide Keltois. Il y avait plusieurs gemmes, dont une d'air. Il eut un rictus mauvais en la serrant dans sa main.  
- Cela suffira pour leur faire regretter de ne pas m'avoir tué.  
Laureena décida d'utiliser ses derniers atouts.  
- Ecoute avorton, je suis Laureena Tilius, la Lionne Rousse, terreur des ennemis d'Alahan, tu peut crever là mais moi, je peut te faire sortir

vivant, et alors tu pourra vraiment te venger. En attendant, je ne vois qu'un gob minable et épuisé tout juste capable de ramper dans la poussière. Tout ce que tu pourra faire, c'est lancer un pet ridicule qui les fera rire aux éclats avant de te punaiser à nouveau contre le mur.

- Comment ose-tu me traiter de...

Il fut interrompu par des éclats de voix. Les alchimistes revenaient.

La Lionne et le Gob se regardèrent intensément pendant un bref laps de temps qui sembla une éternité. Elle vit dans ses yeux le calcul et la haine, il mesura sa colère et sa détermination.

Le gob toussa douloureusement.

- Je m'appelle Carböhn, Lionne d'Alahan, et pour la dernière fois je suis un Gobelin.

Le gemme étincela une fois de plus. Guidé par une mini tornade, les pierres jonchant le sol frappèrent les chaînes emprisonnant Laureena.

Elle n'eut que le temps de se jeter sur l'arme du druide, une grande faux, pour égorger l'alchimiste qui venait de rentrer dans la cellule. Il était seul.

La Lionne se tourna vers le gob. Son dernier sort n'avait pas eu raison de ses forces.

- Alors, miss Lionne, on se casse ?

- On va essayer Carböhn, on va essayer.



### **Let's fight**

Cette affrontement se déroule d'une façon particulière, ceci afin de simuler l'évasion elle même. Un joueur sera chargé de faire s'évader la Lionne et Carböhn. Son adversaire tentera de l'en empêcher.

Les caractéristiques des évadés sont fournis sur la page suivante.

La surface de jeu sera représentée par plusieurs plans disposés côte à côte. Un exemplaire de plan vous est fournis dans les pages suivantes. Vous trouverez aussi des séries de marqueurs utiles pour ce scénario.

Le déploiement ne se fait pas de manière conventionnelle :

- Placez sur la table les feuilles de plan (attention, elle doivent être en contact). Plus vous aurez de plan plus la partie sera longue et risquée pour les évadés. En cas de désaccord lancer chacun 1D6 et garder le plus petit résultat.

- Les joueurs, en alternance, en commençant par le défenseur, placent un par un les marqueurs « Garde » (ceux-ci sont placés face caché, et sans regarder bien sur). On ne peut placer que 6 marqueurs « Garde » maxi sur une même feuille de plan.

- Les joueurs, en alternance, en commençant par le défenseur, placent un par un les marqueurs « Porte », qui permettront de se déplacer d'une feuille à une autre ou au sein d'une même feuille.

- Les joueurs, en alternance, en commençant par le défenseur, placent un par un les marqueurs « Sortie », qui permettront à la Lionne et à Carböhn de s'évader. Il doit être placé un et un seul marqueur « Sortie » sur une même feuille de plan.

- On détermine aléatoirement la zone où la Lionne et Carböhn sont déployés :

1 : Par la méthode de votre choix, déterminer la feuille de plan

2 : Par un tirage d'1D6, déterminez précisément le lieu de départ (voir numérotation sur plan) Le joueur des évadés choisi où il les place dans la zone ainsi déterminée.

Tant qu'aucun marqueur « Garde » n'a de ligne de vue sur les évadés, ceux ci se déplacent chacun leur tour de 10 cm (ils essaient d'être discret). Dès qu'un marqueur « Garde » à une ligne de vue, les évadés arrêtent leurs déplacement furtifs. On retourne ce marqueur. Si il indique une troupe elle est placée à l'endroit où il se trouvait. On utilise alors le système habituel de confrontation pour régler la rencontre, tant qu'il reste au moins une figurine ennemie.

Une figurine alchimiste entrant en contact avec un marqueur « Garde » le révèle automatiquement.

Ouvrir une porte consomme la moitié du mouvement possible.

Pour échapper définitivement aux alchimistes, un évadé doit recouvrir un marqueur « Sortie ». Sa figurine est alors retirée du plateau de jeu.

Mvt	10	Tir	-	Équipement : Faux de Druides
Ini	5	Cou	9	Compétences : Bravoure, Cri de guerre
Att	7/7	Dis	6	
Def	6/3	Pou	-	

### La Lionne Rousse

Mvt	10	Tir	-	Équipement : Petit couteau
Ini	6	Cou	3	Compétences : Adeptes de l'air et du feu
Att	2/1	Dis	4	Sortilège : Boule de feu
Def	3/2	Pou	6	

### Carböhn

Si la Lionne et Carböhn parviennent à s'évader, reportez vous à l'épilogue A.  
Dés que l'un des deux meurt, reportez vous à l'épilogue B.

### Epilogue A

Laureena regarda longuement l'horizon. Le soleil se couchait sur les pierres dans une lumière irréaliste, inondant de feu les arêtes rocheuses des montagnes environnantes. Ils étaient sur les parois d'un canyon immense, serpentant à perte de vue dans le désert.

- Alors Laureena, qu'allons nous faire maintenant ?

Le gob était assis sur un rocher, regardant avec attention ses pieds nus.

- Je ne me donne pas deux jours de survie ici. Et encore si j'attend à l'ombre.

Il la regarda.

- Toi non plus tu ne survivras pas longtemps. Je récapitule dans le désordre: nous les avons semés mais nous sommes sans armes ni eau. Nous ne savons pas dans quelle direction aller, ni même si ce désert a une fin. Enfin nous sommes en train de mourir d'épuisement. Au moins ces infâmes choses n'auront pas le plaisir de nous tuer.

La Lionne restait silencieuse. Un léger vent se leva avec la tombée de la nuit.

- Ça fait du bien un peu de fraîcheur. Je pense que je vais bien dormir dans un premier temps.

Il commença à déplacer les rochers pour se faire un petit nid de pierre.

- Voilà mon dernier lit. Un bon somme, puis je te prierai de m'achever. Tu n'aura qu'à sauter du haut de la falaise pour t'éviter aussi les affreuses souffrances de la soif.

Elle tourna enfin la tête vers lui.

- Tu es sage magicien. Moi non plus je n'ai pas envie de mourir de soif, ni de faim, ni d'épuisement. Mais la vengeance me soutient, la colère me donne des forces. Et je suis enfin libre de mes actes.

Il haussa les épaules.

- La belle affaire ! et tu vas faire quoi ? t'envoler ?

- Non, je vais marcher. Nous allons marcher, Carböhn.

Le gob ricana.

- Ah, moi aussi. Bon, je te laisse à ton délire. Bonne nuit.

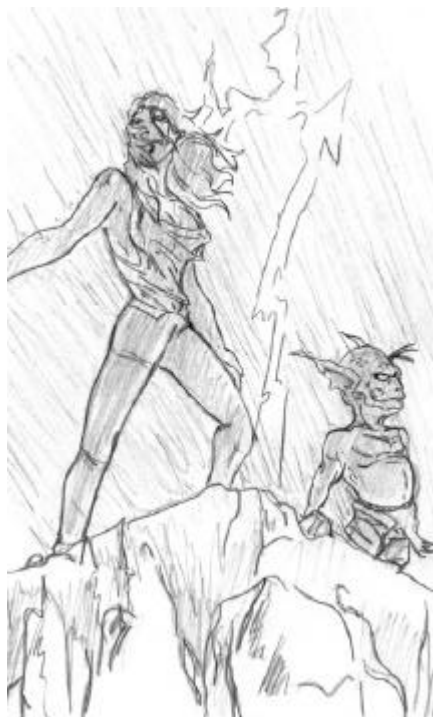
Elle sorti de son vêtement fatigué une pierre brillante.

- Et ça ?

- Une gemme d'eau. Non seulement je ne maîtrise pas cet élément, mais ici elle est encore plus inutile qu'une barque ou un parapluie. Adieu. Si tu veux partir, je sauterai tout seul demain, au grand soleil, en te maudissant toi et les autres.

Le vent soufflait de plus en plus fort. Laureena regardait le gob se tourner dans des couvertures imaginaires. Machinalement elle faisait sauter dans la paume de sa main la gemme translucide. Dans la nuit elle luisait faiblement, lui redonnant un peu de cœur au ventre. Malgré ses paroles optimistes, elle était obligée de reconnaître qu'il avait raison. Devant eux des rochers à perte de vue, une terre inhospitalière sur des kilomètres.

Soudain un éclair la réveilla. Elle s'était endormie adossée à la falaise et la gemme avait roulé par terre. Le vent était puissant, la forçant à fermer les yeux. Un autre éclair et puis soudain l'impossible. Des grosses gouttes de pluie d'abord, puis un vrai déluge s'abattit sur eux. En contrebas un torrent furieux apparut en quelques minutes, grossissant de secondes en secondes. Le magicien était debout. Il avait ramassé la gemme.



- Maudit soit le sort. Le repos ne viendra donc t'il pas ?  
 La Lionne l'entendait à peine dans le fracas de l'eau et du tonnerre. Elle fut obligée de hurler.  
 - Quoi ? Que veut-tu dire ?  
 - Est-ce que tu sais nager ?  
 - Oui. Mais nous allons nous fracasser sur les rochers. C'est de la folie.  
 Ils s'approchèrent du bord du gouffre.  
 - Certains des miens sont d'excellents marins. Et puis, crever comme ça ou autrement...  
 - D'accord.  
 Ils se prirent la main au moment où le sol se déroba sous eux sous l'effet du torrent.

**Suite au prochain épisode: Le retour du héros.**

**Epilogue B**

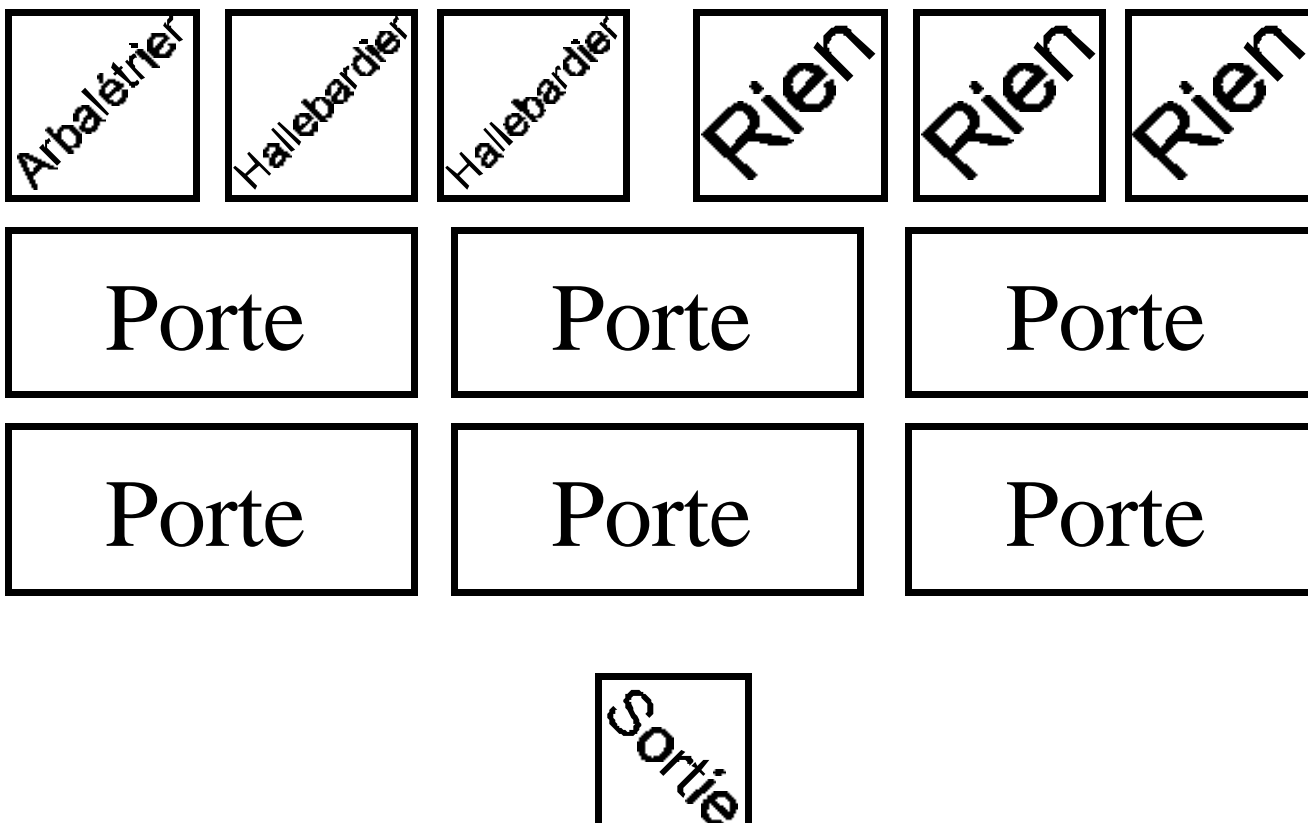
La terrible lame articulée du guerrier scorpion trancha Carböhn en deux. La Lionne regarda avec colère les morceaux du gob tomber sous le sol. Acculée contre les rocher, elle voyait les deux soldats en armure s'avancer tranquillement en faisant jouer leurs épées haches. Épuisée et impuissante elle chercha le moyen de finir dans la dignité, comme son infortuné compagnon. Une silhouette étrange émergea devant elle, écartant les deux scorpions.

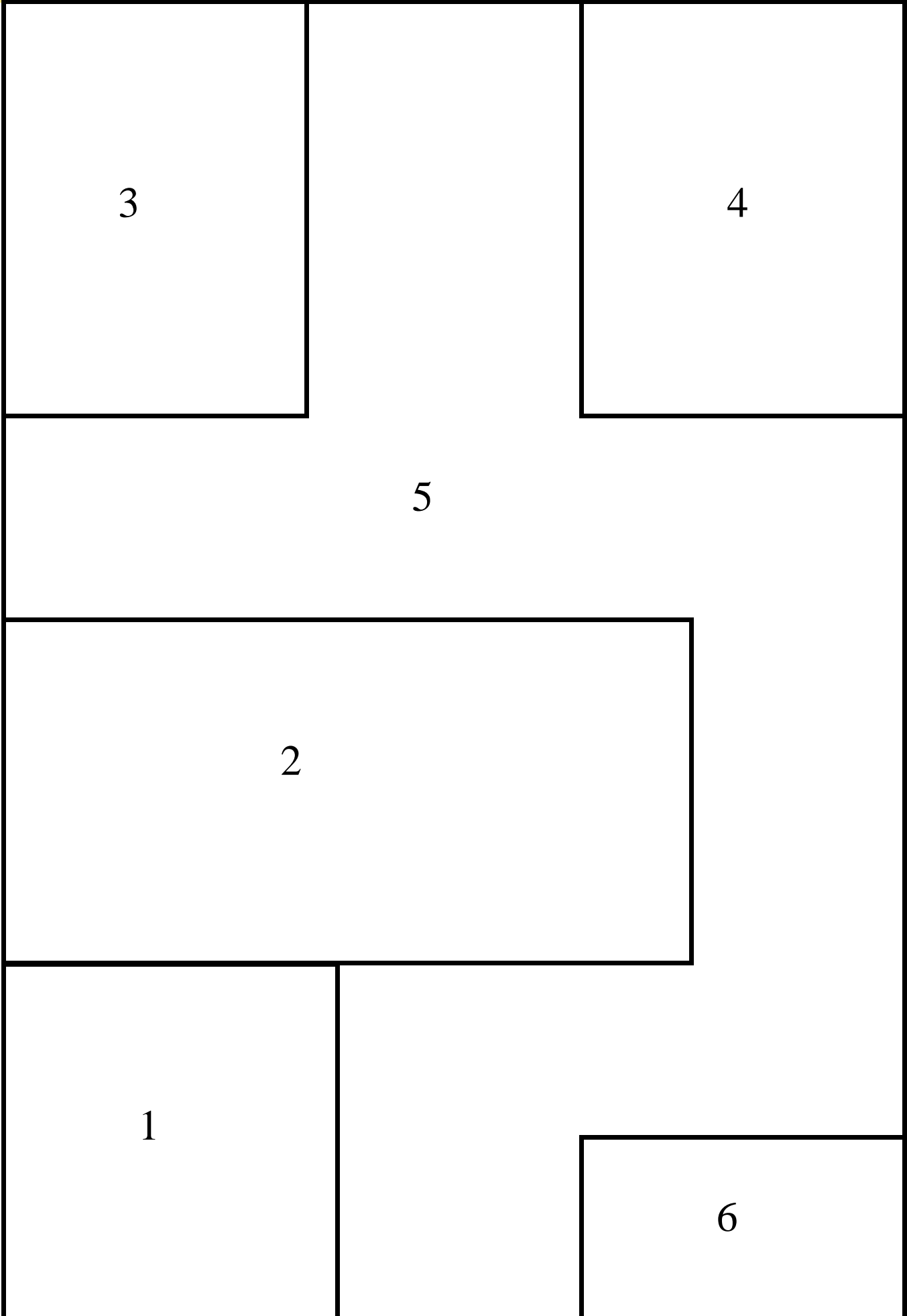
- Alors ma petite chatte, on joue les ingrates ?  
 Elle n'eut pas le temps de se jeter sur lui. Les deux lames dorsales du Maître alchimiste se plantèrent verticalement dans ses épaules, la paralysant sur place dans une explosion de douleur. Il caressa sa joue doucement.  
 - Ne t'inquiète pas ma jolie, je vais m'occuper de toi.  
 Sa voix se fit plus dure :  
 - Préparez la salle d'expérimentation du grand laboratoire. Prévenez les armuriers scientifiques que nous opérerons tout de suite.  
 Laureena ne voyait les choses qu'à travers un brouillard rouge. Elle se senti soulevée et perdit connaissance quand les lames se retirèrent de ses chairs.

Bien sûr, elle mourut dans la nuit, bien que le terme ne soit pas exact. Disons que la créature qui sorti du laboratoire n'avait plus grand chose de commun avec Laureena Tilius à part quelques éléments organiques. D'ailleurs le corps dépouillé de son âme ne répondit pas bien aux modifications pourtant quasi-parfaites du Maître. Il y eut des dysfonctionnement et ils furent obligé de détruire tout à fait leur création. Le corps outragé par les alchimiste eut un dernier sursaut et ses lames ventrales découpèrent proprement le Maître qui essayait une opération de la dernière chance.

Ainsi fini la Lionne Rousse, trahie par les siens, tuée pas les Alchimistes de Dirtz au milieu de leur royaume désertique. Le destin ne l'oublia pas car son nom resta quand même dans les annales après qu'Alahel eut démasqué les trahisons du Baron Illem von Harkon.

**Fin**







## Les chemins de la vérité.

Petit résumé des épisodes précédents : Un des grands nobles du royaume d'Alahan, le Baron Illem von Harkon, décide de monter un complot pour se débarrasser de la Lionne Rousse, une femme soldat qui commence à devenir trop célèbre à son goût. La lionne tombée dans une embuscade tendue par l'infâme Rautha est vendue aux alchimiste de Dirtz. Libérée pas un commando Griffon, elle décide de rentrer chez elle avec eux et de tenter de démasquer le traître. Hélas en chemin ils rencontre les émissaires d'Alahan venu pour la retrouver, et conduit par l'âme damné du Baron. L'affrontement est inévitable.

Les derniers soldats d'Alahan encore vivants rendirent leurs armes, mortifiés de ce qu'ils avaient fait. Alahel gisait sans connaissance dans un fourré et Abel releva un de ses lanciers qui avait une vilaine blessure à la tête. Tous étaient choqués par la bataille contre des frères d'arme.

- Bon sang, j'ai tout fait pour éviter cela. Ces maudits lions sont trop têtus !

- Le traître s'est échappé. Ce démon de Rautha !

Abel eut un regard dur envers la Lionne.

- Vous aider directement serait un prix trop cher à payer, Laureena. Et votre cause ne saurait être aidée par une guerre ouverte entre Lions et Griffons.

Il réfléchit un long moment. Les Griffons donnaient les derniers sacrements aux victimes des deux camps. Alahel reprenait lentement conscience sous bonne garde.

- Je vous donne Hayat. Je pense que c'est l'homme qu'il vous faut. Mais partez vite maintenant. Il vaut mieux mettre le plus vite possible du chemin entre vous et le royaume d'Alahan.

L'inquisiteur était méconnaissable sans son armure imposante. Il était de courte taille, à peine plus grand qu'elle mais il se dégageait une force et une assurance de lui qui donnait confiance.

- Va Hayat, je m'occupe des autres. Que Merin te garde.

- Que Merin te garde aussi Abel. Ton labeur ne sera peut-être pas plus facile que le mien.

Abel hocha la tête doucement.

Laureena quitta donc les Griffons précipitamment. Elle avait conscience que sa présence les mettait en danger, eux qui l'avaient libérée. Ils marchèrent plusieurs jours sans parler jusqu'aux limites des territoires bien délimités de l'Akkylanie, d'Alahan et du désert. Les royaumes plus sauvages s'étendaient devant eux, patries des hordes barbares, Wolfens, sillonnées par les routes commerciales vers les territoires elfes et nains.

Justement un choix s'offrait à eux à un carrefour. Plusieurs charrettes ainsi que des chevaux étaient passés récemment. La route semblait très fréquentée.

Hayat connaissait peu ce pays, uniquement par quelques cartes lues rapidement. Il avait quand même son avis.

- Le raccourci par la forêt est relativement dangereux, car nous serons obligés de longer un territoire Wolfen, mais l'utilisation de la route commerciale ne me plaît pas. Elle est trop exposée à la curiosité de tous.

La Lionne hocha la tête amèrement.

- Toutes les directions sont dangereuses pour moi. Même celle de mon pays. Et je suis obligée de cheminer déguisée comme une voleuse dont la tête est mise à prix.

La marche dans la forêt était agréable, la lumière tombait doucement sur le chemin où ils cheminaient rapidement. La Lionne et son compagnon de voyage restaient silencieux, tant par prudence que par besoin personnel. En tant qu'inquisiteur, Hayat se savait une mission importante, plus importante que ne pouvait l'imaginer la Lionne. Merin guiderait ses pas sur ce chemin périlleux. Il avait reconnu la marque des ténèbres dans cette histoire, et c'était son devoir d'y opposer celle de la lumière.

Les deux guerriers entendirent des bruits sur leur droite, vers l'orée de la forêt.

Ils allaient faire un détour pour en éviter la source quand soudain un choc violent projeta Hayat à terre. La Lionne se retrouva nez à nez avec un nain affolé, qui la regardait avec des yeux exorbités. Son marteau de combat tremblait dans ses mains et il serrait convulsivement un grand sac bien rempli. Le griffon se relevait péniblement.

- Bon sang, que se passe-t-il ?

Le nain regarda anxieusement autour de lui. Le silence sembla le calmer un peu.

- Fuyez les amoureux. Une horde Wolfen nous a attaqué.

- Depuis quand un nain fuit devant ses ennemis ?

Les yeux du bougre lancèrent des éclairs.

- Je ne fuis pas femme ! je mets notre bien en sécurité ! et quiconque prétendra le contraire tâtera de mon marteau.

Hayat tendait maintenant l'oreille avec attention vers la lisière de la forêt.

- Je pense qu'il va falloir que vous fassiez un choix, messire nain. Continuer à fuir ou vous battre !

- Hein ?

Deux guerriers Wolfen débouchèrent à leur tour sur le chemin et s'arrêtèrent, aussi ébahis que le nain. Hayat et Laureena réagirent en même temps pour foncer sur eux et les renverser. Le nain les talonnait de près.

- Ou allons-nous maintenant ?

- Je ne sais pas, répondit la Lionne. On évite les ennuis !

Courant dans la forêt, ils se retournaient de temps en temps, juste pour voir la figure rouge du nain, prêt à éclater. Ils se regardèrent en riant.

- Ces pauvres nains ne sont vraiment pas taillés pour la course !

- Ils auraient plus vite fait de rouler !

Les branches basses leur fouettaient le visage et les ronces les faisaient souvent trébucher. Soudain ils débouchèrent en pleine lumière, dans la plaine immense, juste pour entendre un juron incompréhensible derrière eux. A perte de vue des prairies, des champs sur des petites collines verdoyantes et juste devant un convoi nain entouré d'un petit groupe de Wolfen, visiblement ceux dont avait parlé leur compagnon de fuite. Ce dernier agita son marteau.

- Bon, puisque les dieux le veulent, je vais aider mes frères.

Ils tirèrent leurs épées.

La Lionne demanda avec un sourire :

- On aide lesquels ? Les gros ou les petits ?

Le nain ouvrit la bouche sans rien dire et l'inquisiteur la regarda le sourcil levé.

- Je dirait que je préfère les nabots à ces sacs à puce.

- Ca me va.

Elle fit un clin d'œil au nain.

### **Let's fight**

L'affrontement se déroule sur une surface de 60 par 90. Chaque coté doit être numéroté de 1 à 4, ce qui permettra de déterminer le bord de table par où arriveront les renforts.

Les Nains se déploient dans une bande de 10 par 90 au centre de la table, qui représente la portion de route sur laquelle se trouve la caravane.

Les Wolfen se déploient de chaque cotés de la caravane à 15 cm mini de la route.

Les Nains disposent de 150 points, dont obligatoirement Pillgrim.

Les Wolfen disposent de 250 points d'armées.

Après la fin du premier tour de jeu, le joueur Nain lance 1D6. Sur un résultat de 1 à 4 les renforts (composés de la Lionne, Hayat et du bougre avec marteau) arrivent. Placé alors les figurines n'importe où en contact avec le bord en question. Sur un résultat de 5 à 6 rien ne se passe. Un nouveau jet sera fait à la fin de chaque tours jusqu'à ce que les renforts arrivent.

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

Si les Wolfen l'emportent, reportez vous à l'épilogue A

Si les Nains l'emportent, reportez vous à l'épilogue B

### **Epilogue A**

Hayat vit avec horreur la Lionne gravement blessée par une lame presque aussi grande qu'elle. Il n'eut pas le temps d'aller à son secours que son adversaire le transperçait d'un coup de lance. Le reste de la troupe naine qui échappa aux terribles créatures disparu dans la forêt. Le récit de cette bagarre parvint aux frontières du royaume d'Alahan, pénétrant dans les auberges et voyageant de bouches d'aventurier en oreilles de soldat. On raconte qu'un soir, alors que les portes du château étaient déjà fermées pour la nuit, Rautha, capitaine des faucheurs, demanda à voir le Baron Illem. Il était accompagné d'un guerrier nain à l'air fatigué, sûrement par le voyage, et malgré la requête inhabituelle l'audience fut accordée.

Le lendemain, le faucheur était promu grand capitaine de la garde, et le Baron fit donner une grande fête. On raconte aussi que le nain reparti un peu perplexe et les bras chargés de cadeaux.

### **Fin**

### **Epilogue B**

Sur un signal silencieux les Wolfen disparurent dans la forêt. De nombreux cadavres jonchaient la chemin, mêlant les sangs épais des nains et des loups humains. Hayat avait une longue estafilade sur le bras mais rien de grave. Laurrena était aussi indemne. Pour la première fois

depuis longtemps elle était heureuse. Elle avait pu se battre et reprendre le contrôle de son destin. Le chef des nains, un guerrier nommé Pilgrim vint les remercier.

- Je vous suis reconnaissant voyageurs. Ses chiens sont des adversaires coriaces même pour des nains. A qui ais-je l'honneur ?

Ils se regardèrent. Ne voulant parler à personne pour le moment, ils n'avaient pas envisagés ce cas de figure. Le nain perçu leur embarras.

- Les aides sont toujours bienvenues, mêmes anonymes. Faites un petit bout de chemin avec nous, au moins jusqu'à la prochaine ville. Les sentiers ne seront pas sûrs avant un petit moment dans le coin.

Il leur fit un clin d'œil.

L'inquisiteur lui répondit de la même façon.

- C'est d'accord maître Pilgrim. En route.



**Suite au prochain épisode: Des mercenaires pas comme les autres.**

# Une alliance contre nature

Onyx regarda Kassar et un frissonnement parcourut son poil, tandis que le groupe de gobelins avançaient vers eux. Un humain aurait déjà fuit devant le spectacle de la troupe goblinoïde. Aucun d'eux n'était normal, même pour des gobs. La troupe était menée par un goblin presque aussi gros qu'un troll, son ventre touchait le sol et semblait incapable de se battre, tellement il était gras. Aux côtés de ce monstre suivaient trois gobelins, un n'ayant qu'un seul œil et portant un gong, un autre portant ce qui semblait être une arête de poisson géant et le dernier ayant une énorme bouche sur le ventre. Derrière suivait un groupe de trois gobelins pas mieux lotis que les précédents.

Onyx se dirigea vers les gobelins, en se retenant pour ne pas donner l'assaut sur ces abominations. Kassar jouait tranquillement avec sa dague d'Obsidienne. Le reste de la meute, soit quatre guerriers et un prédateur regardaient les gobelins avec des regards brûlants. La tension était palpable entre les deux groupes.

Le goblin doté d'une bouche dans le ventre parla en premier.

Salutations, puissant Wolfen ! Le puissant Goretzh, dit il en indiquant l'énorme goblin, sollicite votre aide pour que nous luttons contre un ennemi commun.

Un ennemi commun, s'exclama Onyx. Je ne vois pas quel ennemi commun nous aurions qui me ferait oublier ce que vous êtes ! Immondes Créatures !

Il commença à dégainer son arme tandis que les autres wolfens se mettaient en position d'attaque.

Allons, allons, dit le goblin en souriant de ces deux bouches. Je suis sûr que vous changerez d'avis lorsque vous saurez qu'il s'agit de Melkion.

Onyx s'immobilisa. Les autres continuèrent leur mouvement vers les gobelins qui ne semblaient pas être inquiets.

Arrêtez ! ordonna Onyx. Écoutons ce qu'ils ont à nous dire. Et je leur conseille d'être convaincants s'ils ne veulent pas être détruits ici même.

\*\*\*\*\*

Melkion porta son regard sur la forêt. Il ne semblait pas rassuré, malgré l'étendue de son pouvoir. La présence de trois membres de l'inquisition, dont un inquisiteur, frère Tüz, ne le soulageait qu'un peu.

Cette forêt abrite trop d'abjections ! pensa-t-il. Il faudra la raser !

Il parcourut du regard le petit avant poste de l'empire. La forêt qui s'étendait de l'autre côté de la rivière semblait calme, mais il savait par expérience que cela n'était pas bon signe. Il aperçut vers le pont un des exécuteurs de l'expédition. Lui-même était sorti pour se dégourdir les jambes. Il décida finalement de retourner à l'avant poste.

En faisant demi-tour, il aperçut les silhouettes rassurantes des fusiliers qui avaient pris position sur les toits des maisons. Dans la cour, le deuxième exécuteur discutait tranquillement avec Firus, le chasseur des ténèbres. Frère Tüz s'avança vers lui, tandis que les deux templiers regardaient vers la forêt.

Vivement que les nains arrivent, seigneur Melkion ! J'en ai assez d'attendre !

Patience, frère, patience, répondit-il. Il n'est pas nécessaire de brusquer les choses. Et on est plus à l'abri dans l'avant poste que dans la forêt. Le campement goblin ne doit pas être bien loin et il est près du territoire wolfen. Avec un peu de chance, ces horreurs s'annihileront toutes seules.

Pourtant, nos hommes s'impatientent. A quoi bon être venu à marche forcée s'il nous faut attendre ces maudits nains. Ces courts sur pattes ne vont que nous ralentir ! De surcroît, ils n'ont pas la vraie Foi et ne vont que nous apporter des ennuis.

Frère Tüz, je vous suggère de ne pas trop critiquer les nains. Malgré leur manque de Foi, ils sont utiles à l'empire ! A votre avis, d'où vient le métal de l'armure que vous portez ?

Frère Tüz ouvrit la bouche pour répliquer, mais ne dit rien.

Vous voyez, il vaut mieux entretenir de bonnes relations avec eux. De plus, ils ne nous ralentiront pas trop longtemps. Ils vont nous aider à exterminer les gobelins, puis nos chemins se sépareront. Ils veulent récupérer une machine dans la forêt si j'ai bien compris et ne veulent pas que nous la voyions. Je sais ce que vous pensez, frère, mais n'oubliez pas, l'empire a besoin d'eux, et d'ailleurs ils finiront par se convertir, tout le monde finit par se convertir, n'est ce pas, frère ?

L'inquisiteur n'ayant plus rien à dire s'en retourna vers les deux templiers. Melkion se tourna juste à temps vers la forêt pour voir qu'elle semblait s'animer. Sept silhouettes surgirent de l'orée de la forêt et se ruaient vers le pont.

Il n'y aura même pas besoin d'aller les chercher ! Ils viennent eux-mêmes se jeter sur nos lames. Finalement ce sera plus facile que prévu.

Il perdit son sourire d'un seul coup lorsque sept autres silhouettes, beaucoup plus grandes surgirent derrière les premières et avancèrent avec celles-ci, en s'intercalant dans les trous.

Impossible ! C'est de la sorcellerie ! Les wolfens ne peuvent se battre aux côtés des gobelins ! s'exclama Melkion.

Puis, il reconnut l'un des wolfens, Onyx. Ils s'étaient déjà croisés et pas dans les meilleures conditions. Il dirigeait alors une expédition punitive sur un village wolfen. Ceux-ci furent massacrés sans aucune pitié. Seul un jeune fut laissé en vie afin de rapporter aux autres wolfens ce qu'il en coût de résister à l'empire. Alors qu'ils repartaient, ce jeune leur avait lancé un défi en indiquant Melkion du doigt :

Moi, Onyx, je te promets de t'arracher le cœur de mes propres mains, même si pour cela je dois pactiser avec les démons de tous les enfers !

Onyx semblait venir tenir sa parole.

\*\*\*\*\*

Les thermoprêtres approchaient lentement de l'avant poste. Les trois compagnons devaient marcher lentement, les deux bougres qui les accompagnaient éprouvant de grandes difficultés à porter le canon. Har-Gar, monté sur son razorback les regardait avancer lentement.

A ce rythme, on risque d'arriver trop tard, pensa-t-il. Mais on ne peut pas s'abaisser à les aider. Si cela s'ébruitait et que penserait-on alors de nous. Des thermoprêtres aidant de simples bougres !

Gur et Kudul, les deux autres thermoprêtres, marchaient silencieusement et avaient des pensées très similaires à leur compagnon monté. Aucun ne voulait arriver trop tard pour se faire les gobelins.

\*\*\*\*\*

La meute de wolfens et la horde de gobelins auraient pu facilement causé une panique dans l'avant poste, mais les soldats de l'empire du griffon ne sont pas du genre à se laisser impressionner. Les templiers se mirent en position dans la cour, tandis que le chasseur des ténèbres se plaçait vers l'entrée, non loin de l'inquisiteur et de Melkion. Les exécuteurs se placèrent en retrait, attendant le bon moment pour agir.

Les fusiliers tirèrent les premières salves, mais les arbres assurèrent une bonne protection à la horde couinante et à la mute rugissante. Ce n'est qu'une fois le pont passé, alors que les wolfens entraient à terrain découvert que l'un d'eux s'écroula, une balle entre les deux yeux. Son corps fut tout de suite enjambé par ses compagnons. La mêlée n'allait pas pouvoir être évitée et les membres du griffon se préparèrent au choc. Melkion espérait que les nains ne tarderaient plus trop.

A l'entrée, apparut au sol un cercle de feu, entourant le chasseur de ténèbres. Melkion se plaça aussitôt à l'abri. Il y eut un moment de flottement dans les rangs de la meute, lorsque celle-ci constata la présence de ce mur invisible. Pour compléter l'hésitation des wolfens, un grand feu apparut au milieu d'eux, ils s'écartèrent et virent que le feu commençait à prendre une forme presque humanoïde : un élémentaire venait de répondre à l'appel de Melkion. Mais Kassar se rua droit sur l'inquisiteur et un templier, blessant grièvement l'inquisiteur. Le chasseur, à l'abri, plaça deux balles dans le torse d'un des guerriers, qui ne continua à combattre qu'en puisant dans la rage qui le possédait. La meute, suivant l'exemple de leur chef, chargea dans la cour, ce qui entraîna la plus grande confusion dans les rangs de l'empire. L'élémentaire, ne se pliant pas complètement à la volonté de son invocateur, fut chargé par le psycho-mutant qui se sacrifia le temps que la meute passe et que Goretzh puisse l'atteindre.

Dans la panique, un des exécuteurs fut abattu par un des fusiliers, l'inquisiteur et le templier qui l'accompagnait se retrouvèrent submergés par les trois plus gros wolfens de la meute et furent mis en pièces en un rien de temps. Le deuxième templier fut pris à parti par deux guerriers wolfens, le deuxième exécuteur voulant lui prêter main forte ne fit pas attention au gobelin mutant qui se trouvait derrière lui et fut proprement coupé en deux dans un couinement du gobelin. L'une des têtes du mutant se tourna pour voir si les wolfens avaient besoin d'aide contre le templier et constata que le templier, bien qu'ensanglanté avait réussi à mettre les wolfens au seuil de la mort. Il se joignit au combat et le poids du surnombre finit par avoir raison du templier, qui malgré tout réussit encore à décapiter un des wolfens et blesser grièvement le mutant avant de succomber. Les fusiliers tiraient salve après salve, blessant les wolfens, mais n'arrivant pas à les mettre hors d'état de nuire. Deux gobelins se dirigeaient vers les fusiliers, menés par le cogneur de gong, décidés à éliminer cette menace.

A ce moment, de grands bruits, semblables à des sifflements se firent entendre : les nains arrivaient. Gur et Kudul se mirent dans les portes pour empêcher les mutants d'entrer et donner l'occasion aux fusiliers de tirer encore quelques salves. Har Gar, profitant de la vitesse de son razorback chargea un guerrier wolfen, qui ne fut sauvé que par l'intervention de Kassar. Malgré une résistance courageuse, il finit par tomber de son razorback, et fut décapité par la dague d'obsidienne de Kassar. Les bougres eurent juste le temps de se mettre en place pour tirer sur Onyx qui se ruait sur eux. Le boulet explosa violemment près de la jambe d'Onyx, qui fut criblée d'impacts, ce qui ne le ralentit pas longtemps et les deux servants, encombrés par leur pièce furent décapités l'un après l'autre.

Le chasseur des ténèbres tirait dans la mêlée entre l'élémentaire et Goretzh, blessant les deux adversaires. Alors que Melkion s'apprêtait à dire au chasseur d'arrêter de tirer, il aperçut du coin de l'œil l'arrête de piranha géant qui tombait sur eux. Il n'eut pas le temps de prévenir le chasseur et tous les deux furent touchés. Le chasseur ne reçut qu'une éraflure, s'étant quand même écarté suffisamment. Par contre, Melkion se prit de plein fouet et tomba au sol, aveuglé par le sang qui coulait sur son visage. Il se releva péniblement tandis que le chasseur abandonna la protection de son cercle magique pour éliminer l'abomination qui gloussait après avoir vu son œuvre. Son gloussissement finit d'ailleurs par un affreux gargouillement alors que les balles lui passaient travers la gorge. Mais n'étant plus protégé par son sort, il fut une proie facile pour les wolfens qui n'attendaient qu'une occasion comme celle-ci.

Pendant ce temps, les fusiliers essaient de faire le maximum de dégâts parmi l'ennemi, tandis que les thermoprêtres les protégeaient contre les mutants qui se pressaient à la porte. Gur ne put résister longtemps au mutant qu'il affrontait et s'écroula dans une gerbe de sang tandis que sa chaudière sifflait rageusement. Ce bruit déconcentrait d'ailleurs les gobelins et Kudul en profita pour exploser littéralement les trois mutants à l'aide de son marteau à vapeur. Il se permit un moment de répit et c'est ce qui le perdit, un guerrier wolfen réussissant à l'empaler sur sa lame, mettant fin à la vie du nain dans de grands jets de vapeur.

Les fusiliers, occupés à regarder le massacre de Melkion et du chasseur, ne firent pas attention aux deux wolfens s'étant glissés derrière eux, ils n'opposèrent aucune résistance aux lames assoiffées de sang.

Hors de l'avant poste, Goretzh eut juste le temps de s'éloigner de l'élémentaire avant que celui-ci n'explose dans une immense gerbe flammes. Il en profita pour voir où en était la bataille. Tout ce qu'il vit était Onyx tenant la tête de Melkion à bout de bras et hurlant à la lune.

\*\*\*\*\*

Le messenger tendit lui le papier, salua et partit. Le légat impérial Kranz lut rapidement le message. Un fois lu, il le classa avec les autres rapports et alla se promener dans les jardins.

Quelle ineptie ! pensa-t-il. Des gobelins mutants alliés avec des wolfens ! Il faudra que je fasse une enquête. Ce genre de divagation n'apporte rien de bon à l'empire. D'ailleurs Melkion doit déjà avoir éliminé ces horreurs de la surface de la terre, je devrais recevoir son rapport bientôt...

**Jacint**

# Bidouilles



## Points de « Destin »

En fonction du statut d'un personnage, il détient un certain nombre de points de destin pour la partie. A tout moment, il peut en dépenser un pour obliger l'adversaire à rejeter un jet concernant le personnage : tir, attaque, blessure, etc... Évidemment, les points de destins ne se donnent pas à un autre personnage et sont réservés à l'usage exclusif de leur propriétaire.

Dans tous les cas, l'on ne peut rejeter plus d'une fois un même jet et l'on doit alors accepter le second résultat, même s'il est pire que le premier. Voici le nombre de Points de Destin qu'ont les personnages pour la durée de la partie :

Champion / Initié	1
Héro / Adepté	2
Légende vivante / Maître	3
Allié majeur	4

## Points de Stratégie

Combien de fois vous est-il arrivé de perdre une partie sur un jet malheureux alors que votre stratégie était bonne ? Voilà une possible solution.

Par tranche entière de 100 PA, le joueur bénéficie d'un point de stratégie. Si la partie est fixée à 200 PA mais que vous n'en avez que 199 (ou moins), vous bénéficiez quand même des points de stratégie des 200 PA autorisés : 2.

Le joueur peut décider à tout moment de dépenser un point de stratégie pour relancer l'un de ses jets.

Dans tous les cas, l'on ne peut relancer plus d'une fois un même jet, quelque soit la façon. On doit alors accepter le second résultat, même s'il est pire que le premier.

## Conflit : Destin et Stratégie

Si à un moment ou un autre, un joueur décide de dépenser un point de destin pour obliger une relance d'un jet affectant l'un de ses personnages, son adversaire peut décider de dépenser un point de stratégie pour annuler la relance. Réciproquement, si un joueur décide de dépenser un point de stratégie pour relancer un de ses jets affectant un personnage adverse, son adversaire peut dépenser un point de destin de ce personnage (s'il lui en reste) pour contrer la relance. Dans tous les cas, les points sont perdus... Mais rien n'interdit le forcing et de continuer les dépenses de points de stratégie ou de destin jusqu'à ce qu'un des deux joueurs cède ou que les réserves s'épuisent : ainsi est l'éternel principe des enchères.

## Objectifs

Pour les parties sans scénario, voici une méthode pour éviter la traditionnelle "grosse mêlée de fin de partie" : les pions d'objectifs.

Pour chaque tranche entière de 200 PA sur la table, il y a un pion d'Objectif.

**Exemple :** pour deux joueurs dont les armées font 200 PA, un total de 400 PA est présent sur la table, ce qui correspond à 2 pions objectif. Dans une partie à 3 joueurs à 350 PA, 950 Pa sont sur la table, soit 4 pions objectif.

Avant que l'on pose la première figurine, chaque joueur va, à tour de rôle, placer un pion objectif sur le terrain. Le pion doit être placé à un endroit "stratégique" comme un pont, une tour, un gué, etc... Les pions ne doivent pas être à moins de 30 cm les uns des autres. Si tous les joueurs ne peuvent pas placer le même nombre de pions (2 armées à 300 PA : 3 pions pour deux joueurs), tirez au sort ceux qui répartiront les pions excédentaires.

Pour contrôler un pion objectif, il faut qu'au moins l'une de ses figurines soit à moins de 5 cm sans qu'un adversaire ne soit présent dans ce même rayon.

En fin de partie, chaque objectif sous contrôle rapporte 50 PV (Points de Victoire) qui s'ajouteront aux PV rapportés pour les morts adverses (nombre de PV obtenu = coût en PA).

Ceci n'est donc réellement valable que dans les parties limitées en nombre de tours de jeu. Bien évidemment, il est possible de donner une valeur variable aux Objectifs selon l'importance que l'on désire y accorder. De même, l'on peut aussi distinguer des objectifs mineurs et majeurs, les premiers rapportant peu et les seconds beaucoup plus, mais étant bien plus disputés.



## Une Suggestion pour Incarnation

Prenez comme Héros, Kalihënoss et comme Mentor, Ramirez Lazare. Votre adversaire choisira votre Ombre parmi Méliador, la Lionne Rousse, Melkion, Arkhos, Kenelm ou Baal. Et dirigez vous vers la voie des ténèbres, en quête du Fer...

### Sceptre de la domination (30 PA)

De ce sceptre d'ivoire veiné d'obsidienne et incrusté de gemmes d'onix émane une sombre aura. Cet artefact est le résultat des études assidues de Ramirez Lazare et la cause de la "disparition" inexplicable de quelques questeurs et créatures éthérées du domaine d'Achéron... L'on murmure que cet artefact est lié à un plan démoniaque encore inconnu.

Son porteur dispose d'une source de Ténèbres (consulter le sort "source de XXX") mais dont le pouvoir n'est que de 3. Néanmoins, au contraire d'une source, le pouvoir ne se tarira pas, même après un échec de récupération de mana. La source commence la partie vide.

Les gemmes de Ténèbres du sceptre et de son porteur sont plus obscures que le cœur de Bélial et s'opposent à tous les éléments, y compris la Ténèbres ! Il est alors possible au porteur d'absorber un sort de Ténèbres adverse avec sa propre Ténèbre, l'inverse n'en est pas pour autant possible.

La Peur qu'inspire cet artefact ainsi que la rumeur vivace qui prétend que les âmes de ses victimes sont destinées à être consommé par le Sceptre, sont telles que son détenteur inspire crainte et respect. Ce dernier voit son Peur augmenté de 2.

Seul Ramirez Lazare peut porter le Sceptre de la domination, l'âme de tout autre individu serait extirpée de son corps puis dévorée par la rune de garde (Tué Net automatique, même pour les petits malins le prenant pour élixir à Incarnation).



### Familiers

Petite précision : les malus évoqués dans le précédant numéro, lors de la perte d'un familier, ne dure que jusqu'au début de la prochaine phase. (Un familier meurt pendant le corps à corps, le mage subit les malus jusqu'au début de la prochaine phase de corps à corps)

Voici les familiers alternatifs promis dans le précédant numéro :

Profil unique 10 / 3 / 1-2 / \*-2 / - / x / x

Seuls les Mages purs peuvent posséder des Familiers, non les Guerrier-mages. Un Initié peut en avoir 1, un Adeptes : 2 et un Maître, autant qu'il le désire... Les Familiers doivent appartenir à l'un des éléments maîtrisés par le Mage qui souhaite les lier à lui.

Déployez vos familiers avec votre mage (à moins de 10 cm de ce dernier) et, une fois la phase de placement terminée, déterminez leur qualité par un jet d'Incantation. Vous pouvez dépenser des gemmes pour lancer plus de dés comme lors de n'importe quel jet d'Incantation. Un résultat de 1 au dé est un échec automatique. Consultez le tableau suivant :

#### *Familier de Puissance* (20 PA)

0 ou -	Esprit malin : Tous vos sorts coûtent une gemme d'Air de plus.
1 à 5	+1 à un jet d'Incantation de sort d'Air, une fois par tour.
6 à 10	Lance un dé supplémentaire lors d'un jet d'Incantation d'Air, une fois par tour.
11 à 15	+2 et lance un dé supplémentaire lors d'un jet d'Incantation d'Air, une fois par tour.
16 à 20	Les sorts demandent une gemme d'Air de moins (votre sort coûtera toujours au minimum une gemme).
21 et +	+ 1 en pouvoir. Lance un dé supplémentaire lors de chaque jet d'Incantation d'Air.

Note : Les bonus n'affectent que les jets d'incantation de sorts usant de l'élément du Familier (ici, celui de l'Air). Au contraire, le malus affecte tous vos sorts, quels qu'en soient les éléments, et requière une gemme de l'élément du Familier (ici, de l'Air) en plus des coûts normaux, le sort est alors considéré comme appartenant aussi à cet élément (ici, l'Air). Les Familiers de Puissance peuvent être de n'importe quel élément. Dans tous les cas, le Familier doit être à moins de 10 cm du mage pour que les modifications soient prises en compte.

#### *Familier de Pouvoir* (25 PA)

0 ou -	Esprit malin : Vos sorts coûtent tous une gemme d'Air de plus.
1 à 5	Produit une gemme d'Air.
6 à 10	+2 au jet de récupération.
11 à 15	+2 au jet de récupération et produit une gemme d'Air.
16 à 20	Mêmes effets que "Source d'Air", mais ne disparaît pas si le Familier ne produit pas de manas.
21 et +	Pouvoir + 1, la transe est dépourvu de malus (L'on peut agir normalement, même au Corps à corps).

**Note :** Les gemmes produites sont de l'élément du Familier (ici, celui de l'Air). Au contraire, le malus affecte tous vos sorts, quels qu'en soient les éléments, et requière une gemme de l'élément du Familier (ici, de l'Air) en plus des coûts normaux, le sort est alors considéré comme appartenant aussi à cet élément (ici, l'Air). Les Familiers de Pouvoir peuvent être de n'importe quel élément. Dans tous les cas, le Familier doit être à moins de 10 cm du mage pour que les modifications soient prises en compte.

Lors du jet d'Incantation de vos familiers, il vous est permis de choisir un familier autre que celui généré parmi s les résultats inférieurs. Exemple: si vous obtenez un résultat "16-20", vous pouvez décider de lui préférer un "11-15" ou même (si vous êtes maso) un "0 ou -"...

Tous les familiers possèdent l'aptitude Dévotion, mais seul le mage qui lui est lié peut en bénéficier. Les familiers de Puissance octroient alors 2 gemmes et ceux de Pouvoir, 4. Seules des gemmes de l'élément du familier seront générées. Les familiers ne ressentent pas la Peur. Ils n'ont pas de score de Défense mais esquivent, sur un résultat de 4+, toute attaque porté contre eux (corps à corps ou tir).

Lorsqu'un familier meurt autrement que par l'utilisation de l'aptitude Dévotion, un choc mental est infligé au mage. Jusqu'à la même phase du tour prochain, le mage subit une pénalité de -1 à toutes ses stats (y compris le Pouvoir) sauf le mouvement qui lui, sera réduit de 2,5 cm. Exemple : un Familier meurt pendant la phase de Corps à corps, le mage subira les malus jusqu'au début de la prochaine phase de Corps à corps.

Un même mage ne peut contrôler simultanément des Élémentaires ou Familiers d'élément opposés. Pour cette limitation uniquement, la Ténèbres n'est considéré s'opposer qu'à la Lumière. Par exemple, un magicien maîtrisant Ténèbres et Feu peut donc bel et bien avoir un Élémentaire (ou Familier) de Feu en plus d'un Élémentaire (ou Familier) de Ténèbres.

Les Familiers et Élémentaires sont des incarnation de leur élément d'origine. Lorsque l'une de ses créatures frappe une autre de l'élément opposé, lire les dégâts une ligne plus bas sur le tableau.

Les Esprits malins (résultat de "0 ou -") sont sous le contrôle de l'adversaire. Néanmoins, ils seront toujours activés en même temps que le Mage auquel ils sont liés et seront déplacés avant ou après ce Mage (au choix de l'adversaire). Ces Familiers n'attaqueront que les figurines les agressant, que ce soit au corps à corps, par le tir ou la magie. Exceptionnellement, la portée de l'effet du Familier passe de 10 cm à 20 cm. L'aptitude Dévotion ne peut être activée que si le mage tue son esprit malin, lui-même (mais, le mage subira aussi les malus provoqués par la mort du Familier).

## Solkan



Info santé : cette année la fureur devrait faire encore plus de victime. Les plus exposés à cette terrible maladie sont les Keltois, Caq-wallon vous recommande donc de vous faire vacciner le plus rapidement possible. Pour que votre vie ne devienne pas un enfer, pensez utile, pensez vaccin Syhar. Ceci était une information du ministère de la santé et des armées.

# Rapport de bataille

Une plaine d'un pays lointain, très lointain...

\*

- Le site est-il en vue, soldat ?  
- Nous approchons du cercle de menhirs, Bashar. Le site sera rapidement sécurisé comme prévu.  
Bien. Toujours poser des questions futiles pour rassurer ses hommes. Peut être la clé du rôle de commandeur. Les technomanciens ont touché là un point essentiel : la maîtrise de l'esprit. C'est l'enjeu d'un transfert de l'âme des guerriers modifiés. C'est aussi celui des drogues inhibitrices qu'on leur injecte pour résister au contact destructeur des gemmes des Ténèbres. La conscience... la différence entre un guerrier modifié de Dirz et une création monstrueuse née...  
- Bashar, une troupe de Wolfens est en approche sur le flanc droit du détachement !  
L'imprévu... ma réputation de Bashar provient de ma capacité à gérer cet imprévu... et à le provoquer à mon tour. Je pressens parfois l'affrontement avant qu'il n'arrive.

Arkéon Sanath avait acquis cette capacité innée de maîtriser certaines techniques mentales inconnues d'autres mentats. Probablement le résultat des nouvelles expériences alchimistes sur la conscience. Kayl Kartan l'avait fait « examiner » par les archimentats de Dirz à la suite de sa dernière transmutation. Arkéon avait en effet deux fois déjà été prisonnier des gemmes ténébreuses dans les laboratoires alchimistes.

Arkéon était mort.

Dirz avait enfin atteint le seuil de la nécromancie sans subir le poids d'une allégeance avec les limbes des Ténèbres. A la suite de la création des cuves Skorize, du nom de son concepteur neuromancien, les premières expériences sur la régénération des cellules mortes avaient vu le jour. Il suffisait de laisser se développer les cellules dans ces cuves, quelques jours, une semaine tout au plus. La gemme qui avait servi à la première transmutation conservait en fait les propriétés de l'âme qu'elle avait hébergée, et mystère de l'aura des Ténèbres, jusqu'aux souvenirs des derniers actes du guerrier tombé au combat.

Arkéon était autrefois capitaine des guerriers de l'aube du secteur nord, et avait succombé lors d'une mission de « récupération forcée » d'un inquisiteur particulièrement redouté. La lame incandescente ne lui avait laissé aucun espoir quand elle avait fondu l'épée-hache qui tentait de l'arrêter et pénétré la robe d'acier.

Il avait été le premier cobaye de cette nouvelle technique de transmutation. La quantité de drogues qui lui avaient été inculquées pour l'opération était très nettement supérieure au seuil de tolérance habituel. Seule la grande volonté du cobaye lui avaient permis de survivre à ce terrible processus. Les séquelles restent cependant très nettes : la prise de substances neurotropes supplémentaires suffisait désormais à le faire passer dans une rage démente.

- D'autres troupes en approche ?  
- Affirmatif, Bashar. Un détachement griffon sur la gauche. Il semble se diriger lui aussi vers notre zone de recherche. Une mission complexe. Deux adversaires à gérer. Il faut les manœuvrer discrètement. Que viennent-ils donc faire ici à ce moment ?

- Donnez moi la composition des troupes !, hurla Arkéon. Et faites progresser nos hallebardiers dans le cercle de menhirs !

Il se tourna vers le porte-oriflamme de Shamir qui l'accompagnait .

- Faites poster des arbalétriers dans la tour à gauche et envoyez nos deux guerriers Skorizes contourner la zone pour bloquer toute progression sur notre flanc gauche !  
Espérons que cela suffira pour dissuader les griffons de nous prendre en tenaille.

- Bashar, la troupe des griffons est menée par Arkhos, le commandeur-templier ! On a repéré aussi une escouade de fusilliers.

Au nom d'Arkhos, les troupes de hallebardiers hésitèrent à avancer.

- Dépêchez vos hommes, porte-oriflamme ! Je ne tolérerai aucun délai !

L'avancée reprit. La présence du Bashar remplissait les troupes à la fois d'une grande confiance liée à son expérience des combats, et d'une indicible crainte. N'avait-il pas exécuté lui même deux soldats récalcitrants depuis le départ de leur expédition ?

La cruauté...une vision manichéenne du concept de souffrance et de bourreau. Liée à l'émotivité...Un mauvais conditionnement des technomanciens. Les troupes humaines présentent une très grande souplesse de gestion sur le champ de bataille. En contrepartie, on ne peut guère espérer utiliser des guerriers ayant perdu toute émotivité. Les drogues de combat jouent malheureusement sur ces mêmes sentiments qu'ils exploitent et amplifient. Dominer les pulsions instinctives et... les choisir ! C'est une nouvelle voie de recherche pour nos scientifiques.

C'est ce genre d'analyses qui éveillaient désormais le soupçon des Alchimistes. Depuis sa seconde transmutation, Arkéon était passé du stade de guerrier redoutable et bras armé des Technomanciens à celui de Mentat, analyste hors pair des situations complexes. Comme si l'exposition aux puissances ténébreuses des gemmes de mana avait amplifié ses facultés psychiques...

Sur le flanc droit, les Wolfens avançaient rapidement, comme à leur habitude. Ils semblaient se diriger droit sur les griffons.

Qu'ils s'entretuent... laissons-les nous avantager...

- Attention ! Protégez-vous du feu des fusils griffons !

Trop tard. La salve crépita violemment. Deux balles atteignent le menhir et l'entamèrent. La troisième arracha un cri de douleur à un hallebardier en lui traversant la cuisse.

- Nous sommes attaqués ! Quels sont vos ordres, Bashar ?

- Prenez position en arc de cercle, et utilisez vos drogues de combat pour accroître votre résistance. Sur-le-champ !!  
Immédiatement, plusieurs guerriers d'élite et des hallebar-

diers sortirent les seringues de produits neurotropes caractéristiques des armées de Dirz. Les effets des injections furent immédiats, puisque les lèvres écumantes, les guerriers scorpions virent leur musculature se développer considérablement.

Nous voilà prêts à subir une nouvelle salve. Drogues de combat classiques. Toujours aussi impressionnant.

-Renseignez moi sur les mouvements griffons !

Un hallebardier rapporta que les griffons manœuvraient de façon étonnante : ils reculaient après s'être aventurés pratiquement à distance de charge des troupes alchimistes. L'arrivée imminente des Skorizes y était peut être pour quelque chose. Ils avaient la terrible réputation de ne jamais lâcher leur proie même détruits. En outre, il valait mieux éviter de frapper leurs appareils respiratoires sous peine de se brûler les tissus pulmonaires. Une seule bouffée pouvait être fatale.

Arkéon donna l'ordre de faire se replier les arbalétriers et de les faire s'approcher de la zone, cible de l'expédition.

Le moment du choc. Il faut tenir face à la charge et garder notre formation. Nous aviserons ensuite.

Le Bashar donna une série d'ordres en langage de bataille.

En quelques instants, la meute wolfen engagea la première ligne d'alchimistes. Un gardien des sépultures hurlait à la mort en faisant tournoyer une immense lame autour de sa gueule béante. Le gigantesque crâne d'auroch qu'il portait sur la tête lui donnait un aspect terrifiant.

-Chargez moi cette abomination ! Et neutralisez-la !

La voix rauque du Bashar rassura ses hommes. Sans sa présence, beaucoup auraient fui le Wolfen.

Gardien des sépultures. Redoutable et bestial. Un magnifique sujet d'expérience.

Depuis sa position, Arkéon Sanath voyait l'affrontement entre les griffons et les wolfens.

Hum. Intéressant, notre cher Arkhos... toujours au devant de ses troupes ! ... il semblerait qu'il soit la cible, voire l'objectif de cette attaque. Je ne donne pas cher des wolfens qui vont s'attaquer à lui, pas plus que de mes troupes s'il s'approche trop. Il faudra bien que je t'affronte moi-même... Mais la mission du conseil des Mentats passe avant mes préoccupations.

Arkéon avait été chargé de ramener un puissant artefact, dénommé « le Fer », situé au centre d'un sanctuaire formé de cinq mégalithes. La pierre principale ornée d'une rune formait le centre du sanctuaire. Au pied de celle-ci devait se trouver l'artefact.

Au devant des troupes alchimistes, les guerriers wolfens luttèrent avec les lanciers griffons et les templiers. Plus loin, les troupes alchimistes, dont les hallebardiers qui formaient deux rangées réparties de chaque côté du mégalithe principal, bloquaient le passage aux troupes wolfens. Sur le flanc avant gauche, deux guerriers wolfens en furie tuèrent de leurs lames de deux mètres un hallebardier et en blessèrent très gravement un autre.

Les troupes d'élite. Maintenant. Les employer pour châtier les adversaires qui se sont découverts. Les chairs de wolfens ne résisteront pas aux épées haches des guerriers de l'aube.

- Drogues de combat !!

- Chargez !!!

Les guerriers de l'aube, laissés volontairement en retrait, passèrent à l'attaque.

\*\*

Kassar le fugitif patientait derrière les fiers guerriers de la meute. Il scrutait par dessus les rangs de griffons engagés dans la charge wolfen.

Arkhos... Rien de moins que le commandeur en chef des templiers. En combat singulier... La Lune guidera ma dague... la prophétie se réalisera...

Profitant de sa furtivité, il se glissa entre deux chasseurs et vit non loin devant lui Arkhos le templier sur la gauche d'un bâtiment. Celui-ci ne semblait guère sûr de lui, contrairement à son habitude. Un repent et un guerrier partirent à grandes enjambées pour contourner la maison et prendre les fusiliers à revers. Kassar bondit sur son adversaire, maniant sa dague d'une façon si particulière et personnelle.

Arkhos n'avancait pas vers l'adversaire, il observait, conscient que quelque chose se tramait. Non pas qu'il ait l'habitude d'être pris pour cible par des adversaires tant sa dextérité à l'épée était légendaire, mais plutôt parce qu'il avait l'impression d'être épié. Lui qui était venu exercer personnellement des représailles pour l'affront qui lui avait été fait, il ne se trouvait pas en bonne posture.

Son oreille attentive perçut derrière lui un bruit de lame.

Une lame wolfen.

Il pivota et dévia la lame au dernier moment avec la garde de son épée.

Juste à temps. Je ne l'ai pas entendu venir... il n'a pas poussé de hurlement comme toutes ces abominations le font toujours en chargeant... un Assassin ...

L'idée lui vint qu'il était personnellement visé dans cette embuscade wolfen. Et Dirz qui s'en mêlait.

Désormais paré et dévisageant son adversaire, Arkhos se tint prêt. Aucun de ses hommes n'aurait pu lui venir en aide, et il ne s'agissait pas de reculer devant l'ennemi. Mieux valait l'affronter seul à seul. De plus, cette attaque directe d'un assassin wolfen avait valeur de défi. Et les wolfens ont le sens de l'honneur en ce qui concerne les duels, c'est à dire que les wolfens n'interviendraient pas pendant le combat. Un sens de l'honneur qu'Arkhos aussi possédait.

Tournant lentement en se faisant face, Arkhos et Kassar cherchaient la faille dans la défense de leur adversaire.

Ce wolfen est particulièrement rapide... sa dague possède une étrange teinte... ce n'est pas une lame wolfen... des runes akkyshannes !

Surpris par le premier assaut de Kassar, Arkhos réagit légèrement en retard. Kassar en profita aussitôt pour frapper le premier avec une précision diabolique. Les deux premiers moulinets du wolfen furent très simples à parer pour un bretteur aussi adroit que Arkhos, mais il ne bloqua la dernière botte que sur un mouvement réflexe et stoppa la lame à quelques centimètres de son cou. Devant ces attaques manquées, le wolfen recula pour se repositionner.

L'effet de surprise est passé... Nous allons jouer à armes égales désormais... « La flamme de Mérin enflamme mes sens, elle me donne la Foi et guide ma lame. Par l'épée et par le feu, la Vérité Unique sera ! » ...

Le visage sévère et le regard sombre, Arkhos voulut en finir. Lisant sa fureur dans son regard de braise, son adversaire hésita et décida de se replier, bondissant hors de portée du commandeur templier.

Tant pis... mais JE te passerai bientôt moi même ma lame au travers du corps ...

- Assez de tergiversations ! Réduisez à néant ces hérétiques ! Templiers, avec moi ! Pour le Pape ! Pour Mérim !

Arkhos chargea un guerrier wolfen engagé avec un templier.

\*\*\*

Les alchimistes étaient encore bien loin de leur objectif : quatre wolfens gigantesques avaient pénétré la zone qu'Arkéon avait été chargé de sécuriser pour récupérer le Fer.

Il pensa à la litanie que les technomanciens enseignaient à leurs « patients », en particulier les hauts dignitaires de la hiérarchie alchimiste. Un contrôle mental des émotions était toujours préférable à une surabondance de drogues. La Litanie de la Peur.

« Je ne connaîtrai pas la peur, car la peur tue l'esprit. La peur est la petite mort qui conduit à l'oblitération totale. J'affronterai ma peur. Je lui permettrai de passer sur moi, au travers de moi. Et lorsqu'elle sera passée, je tournerai mon œil intérieur sur son chemin. Et là où elle sera passée, il n'y aura plus rien. Rien que moi. » \*

Ces préceptes lui apportait la maîtrise de sa fureur guerrière, si instinctive, mais qu'il lui fallait surmonter parfois pour ne pas se livrer de façon suicidaire aux attaques de ses adversaires. Le temps était venu pour Arkéon de s'engager personnellement dans la bataille. Il plongea dans une mêlée où un hallebardier parvenait tant bien que mal à résister aux attaques furieuses d'un wolfen. La sueur coulait abondamment sur le visage du soldat alchimiste, les yeux injectés de sang et les traits torturés par les drogues de combat. Arkéon sentit monter en lui cette frénésie meurtrière qu'il avait tant de mal à contrôler. Avec une grande adresse, le champion Bashar esqua les attaques désespérées du wolfen qui l'avait reconnu pour ne placer qu'une unique botte terrible au niveau du cou du wolfen. L'épée hache disloqua les os. La violence du coup était si terrible que l'épée trancha les chairs du guerrier wolfen de l'épaule aux côtes. Il s'écroula dans une gerbe de sang. Le souffle court, Arkéon reprit ses esprits.

Le contrôle de soi... l'alternance de moments de lucidité et de périodes de frénésie... l'imprévu...

L'épée hache écarlate plantée en terre, Arkéon porta ses mains au niveau de la garde et prit une pose d'attente. Un wolfen de haute taille évoluait à quelques mètres de lui et venait de se retirer d'un corps à corps avec deux templiers. Kassar.

Le wolfen vit le Bashar immobile et pivota. L'instant d'après, l'épée hache du champion de Dirz transperçait le torse de Kassar avec une violence inouïe. Il s'effondra en hurlant à la mort.

Ma réputation est essentielle pour motiver mes hommes. Je ne dois pas faillir. Ma force réside dans ma spontanéité à frapper à mort. Frapper pour tuer, non pas pour blesser.

La bataille tournait à la déroute pour les wolfens. Leur leader venait de tomber et plus de la moitié de la meute de

guerriers et de chasseurs était hors de combat. Le gardien des sépultures s'effondra bientôt sous les coups des guerriers de l'aube et des hallebardiers.

L'aile droite est dégagée. Les wolfens ne sont plus une menace pour nous.

- Oriflamme, faites avancer les troupes d'élite et couvrez les avec les hallebardiers disponibles !, hurla Arkéon.

Il pouvait s'approcher désormais du musicien de sa troupe qui avait enfin pu récupérer le précieux artefact. Le Fer. L'aura magique qui s'en dégageait était très forte. Selon la légende, quiconque le portait accroissait sa dextérité au combat et apprenait les bottes secrètes de ses adversaires. Le Bashar s'empara de l'artefact.

Au loin, on pouvait distinguer les survivants wolfens qui frappaient de toute part les templiers du griffon. Plusieurs soldats akkylanniens étaient dans un état critique. Leur conditionnement de fanatiques les poussait cependant à ne pas se replier comme l'auraient fait beaucoup de guerriers comme les troupes de Lions d'Alahan.

\*\*\*\*

Arkhos avait retrouvé une totale confiance en lui. Il avait déjà achevé plus de quatre adversaires et n'avait pris aucun risque. Seule la poussière sur ses chausses métalliques et le sang qui recouvrait la garde de son épée et son avant-bras témoignait de sa participation dans le combat. Il vit les griffes dorsales sinistres des guerriers skorizes qui revenaient de leur mission de reconnaissance.

Reculer maintenant n'est pas envisageable. L'heure est venue de tenter le Destin...

Il chargea un guerrier skorize qui déployait ses griffes dorsales. Il évita adroitement le moulinet du fléau-étrangleur. A cet instant deux guerriers de l'aube le prirent en chasse. Trois adversaires tournaient désormais lentement autour du commandeur templier. C'était sans compter sur la bravoure et l'audace d'Arkhos. Frappant avec précision au moment de chaque attaque ennemie, il neutralisait ainsi toute menace et avait déjà fait deux plaies béantes dans l'armure des deux guerriers de l'aube. Une épée-hache lui arracha un lambeau de peau au bras en même temps qu'une plaque de son armure, alors qu'un hallebardier supplémentaire se positionnait derrière lui.

Trop lent. Je suis trop lent. Ces hérétiques ne méritent même pas qu'on les affronte.

Il prit l'initiative d'une série de moulinets redoutables. Un coup au torse, un revers d'épée sur la droite, décalage et frappe à deux mains sur la gauche. En un éclair trois de ses quatre adversaires s'étaient écroulés.

Voilà qui est mieux... ces guerriers alchimistes tués sont autant de parasites neutralisés.

Il va falloir songer à se retirer tout de même... trop de pertes... ces skorizes sont des abominations... Ce gaz toxique...

En effet, les pertes des griffons devenaient très lourdes. Même plus de quoi assurer une escorte à Arkhos pour rentrer à la garnison la plus proche. Les fusiliers proches de la petite mesure avaient beau avoir abattu un guerrier en pleine course, un repent wolfen au crâne rasé les avaient gravement blessés. Un skorize avait même refermé ses pinces sur le corps d'un templier mourrant et était en train de

l'étouffer.

\*\*\*\*\*

Arkéon, désormais en possession du Fer, continuait son avancée sanglante. Trois nouvelles victimes du champion de l'aube. Il sentait le pouvoir du Fer agir sur ses capacités. Il avait instinctivement reproduit une attaque de templier. Une attaque furieuse de fanatique, imitée parfois par les barbares des tribus Sessairs. Une véritable furie guerrière.

La bataille touchait à sa fin. Les derniers wolfens de la meute était pratiquement tous tombés, seul restait un repentis blessé. Arkhos se replia avec les derniers hommes qui pouvaient se retirer. On ne ramenait jamais de blessés très graves chez les griffons, hormis les hauts dignitaires akkylanniens. Les soldats blessés à mort se précipitaient toujours dans un dernier corps à corps où ils emportaient bien souvent leurs ennemis avec eux dans la mort.

Arkéon regardait ses hommes achever leurs adversaires. Il ressentait un besoin lancinant de drogues de combat qu'il ne pouvait plus s'administrer qu'en cas d'extrême nécessité.

Dépendant des Technomanciens... ils me contrôlent de cette façon... ils ont besoin de s'assurer ma loyauté par tous les moyens.

\* extrait de Dune par F.Herbert.

Les luttes intestines sont courantes entre biochirurgiens, entre Mentats... je suis devenu une menace pour eux. Je suis une expérience trop bien réussie. Conserver le Fer serait signer mon arrêt de mort... et on ne vit que deux fois ! Kayl Kartan va se faire de nombreux ennemis s'il souhaite le conserver pour lui même.

Essuyant sa lame maculée de sang, il se retira et désigna un nouveau porte étendard. L'Oriflamme de Shamir avait chuté quelques instants plus tôt sous l'assaut des templiers du griffon. Il fallait à nouveau brandir les couleurs de Dirz. Et cela, jusqu'au jour de l'assaut final contre la capitale d'Akkylannie où les technomanciens retrouveraient les couleurs de leur cité d'origine. La prophétie parlait d'un affrontement titanesque entre deux héros, deux frères de sang que tout oppose... Etait-ce vrai ou juste une fable de plus pour éveiller le mysticisme des troupes de Dirz ?

Arkhos... Arkéon... deux noms bien proches... peut être une simple coïncidence. Peut être aussi une part de vérité. Les guerriers de cuves skorizes savent-ils réellement d'où ils proviennent ?

Arkéon n'avait perdu que quelques guerriers. C'était une belle victoire, sans éclat particulier. Une des nombreuses où le Bashar avait pu s'illustrer et contribuer à former sa légende de combattant prodigieux.

La petite troupe s'ébranla et entama sa longue marche de retour.

### Miles Teg

**Armée des griffons** (Shellcray) : Arkhos commandeur templier (123pts), 3 fusiliers (57pts), 2 lanciers (30pts), Cairn l'Apôtre (immolation, sceptre de soumission :  $6+24+48 = 78$ pts), 6 templiers (132pts) = 410pts

Général : Arkhos commandeur templier.

**Armée alchimiste** (Miles Teg) : Arkéon Sanath (92pts), 2 guerriers skorizes (78pts), 6 hallebardiers (60pts), 4 guerriers de l'aube (108pts), Oriflamme de Shamir (26pts), musicien de Dirz (15pts), 2 arbalétriers (30pts) = 409pts

Général : Arkéon Sanath.

Note : Arkéon a été joué comme chef d'état major, mais sans le bonus de +2 habituel de l'état major au complet.

**Armée wolfen** (Cruachan) : Kassar le Fugitif (dague d'obsidienne  $84+30 = 114$ pts), 1 gardien des sépultures (41pts), 2 chasseurs (36pts), 6 guerriers wolfen (144 pts), 2 repentis wolfen (68pts) = 403pts

Général : Kassar le Fugitif.

\*\*\*\*\*

Et toujours avec l'aimable participation, par ordre alphabétique, de Benoît connu comme Cruachan, de Franck alias Shellcray, et de Fred Bashar Miles Teg.

Note : Cruachan a pas été verni avec les dés, il a honte...

**Scénarios joués au hasard** : Cruachan **duel** sur les griffons, Shellcray **soif de sang**, Miles Teg **pillage** (artefact le Fer).

**Scénario duel** : votre général doit tuer en duel le général ennemi. Lorsque le corps à corps est engagé, toutes les figurines autres que les deux généraux ne participent plus aucunement au duel qui se poursuit suivant les règles de jeu normales. Si le combat est interrompu par le désengagement d'un des deux combattants, le jeu reprend son cours normalement jusqu'au prochain duel... Pendant le temps du duel, on continue à jouer en ignorant les figurines qui s'affrontent en duel.

**Scénario soif de sang** : votre général doit tuer autant de figurines que nécessaire pour égaler son prix en PA avec la somme des prix en PA de ces figurines tuées.

**Scénario pillage** : vous devez sécuriser une zone à égale distance des zones de déploiement définie en début de partie avant le tirage des scénarios, avec en son centre un mégalithe. Sécuriser signifie qu'à partir du moment où l'une de vos figurines est en contact avec le mégalithe, elle cherche à récupérer un artefact défini en début de partie. Elle réussit si à la fin d'un tour qu'elle a passé au contact du mégalithe, la zone est vide d'adversaires. Vous pouvez transmettre l'artefact en passant un tour sans bouger avec le porteur actuel et le futur porteur en contact.

# Interview

Dessinatrice talentueuse, Myriam est actuellement une de nos dessinatrice les plus fidèle. Responsable de la couverture du dernier numéro, elle parvient malgré un emploi du temps chargé à fournir tous les mois au minimum un dessin pour ce fanzine. Rédactrice de sa propre revue sur le dessin (White and Black Gallerie), webmaster de son site sur internet, on se demande encore comment elle parvient à tout cumuler.

Présentation de notre extra terrestre :

- Myriam, peux-tu te présenter en quelques mots ?  
- Vieux truc pas loin de la quarantaine - Stop - Secrétaire par obligation (= nulle en maths) et dessinatrice par passion - Stop - Habitant non loin de Toulouse au pays du magret et du foie gras - Stop - Passionnée aussi de cinéma, de BD et de dessins animés - Stop.

- Et depuis quand dessines tu ?  
- Pratiquement depuis le berceau. J'ai d'ailleurs commencé par la tapisserie du salon, dixit mes parents... car je n'ai pas souvenir de cette oeuvre de prime jeunesse ! J'ai eu quelque périodes de creux mais je n'ai jamais vraiment arrêté de dessiner.

- Que préfères tu dessiner et qu'aimerais tu savoir dessiner ?

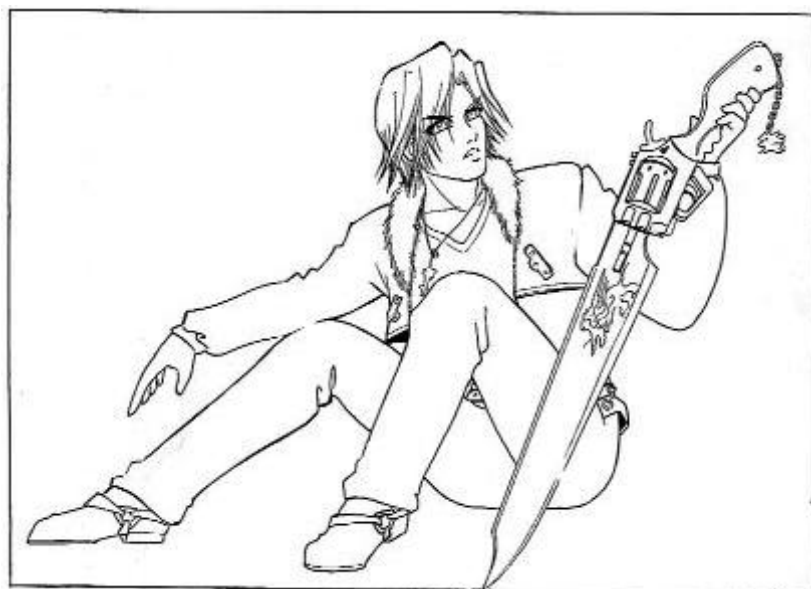
- Mes sujets de prédilection sont les êtres vivants en général et les femmes en particulier. J'aimerais beaucoup savoir dessiner tout ce qui est mécanique (véhicules...) et architecture. J'arrive à faire des décors architecturaux quand je m'en donne la peine mais c'est tellement long à faire que ça me prend vite la tête, donc j'évite. Côté style, j'aime autant faire dans le semi-réaliste que dans le SD (Super-Deformed => sortes de caricatures à la Japonaise).

- Quelles techniques utilises-tu et lesquelles préfères tu ?

- Crayon, feutres noirs et feutres à alcool (Tria Pentone pour ne pas les citer) que j'ai découverts il y a 2 ou 3 ans. Ces techniques sont aussi mes préférées. Je me suis essayée vainement à l'aquarelle...

- Combien de temps consacres tu au dessin par semaine ?

- Depuis que mon fanzine est né, je dessine plus. C'est très variable d'une semaine à l'autre mais s'il faut donner une moyenne, disons environ 7 ou 8 heures par semaines. Je suis assez lente et je travaille en pointillés.



- Quels sont tes dessinateurs préférés ?

- Boris Vallejo (sauf qd ses persos féminins sont trop bodybuildés, c'est franchement moche des muscles saillants sur une femme...), Luis Royo, Mucha, Nobuteru Yuki, Inomata Mutsumi, Kaori Yuki, Clamp, Rosinsky, Mitton et bien d'autres.

- Terminons par un portrait Chinois, si tu étais un animal ?

- Un Tigre blanc

- Un écrivain ?

- John Grisham

- Un livre ?

- L'Aliéniste de Caleb Carr

- Un peintre ?

- Luis Royo

- Un objet ?

- Une télé



- Une couleur ?
- Bleu-violet
  
- Une pierre précieuse ?
- Émeraude
  
- Une musique ?
- The Power of Love de Frankie goes to Hollywood
  
- Un film
- Bienvenue à Gattaca
  
- Une saison ?
- Automne
  
- Une actrice ?
- Jodie Foster
  
- Voilà, l'interrogatoire est terminé, je te remercie pour tes réponses, et rendez vous le mois prochains pour toujours plus de dessins, dont la couverture.

## White & Black Galerie

... Fanzine de Dessin à Thème,  
vous propose ses voyages thématiques  
en compagnie de nombreux artistes  
aux styles très variés (Euro, Comics, Manga)

### Numéros disponibles :

#### 100% Noir & Blanc :

- 1 - Les Signes du Zodiaque (10 F + 4,20 F de port)
- 8 - Duel I (15 F + 4,20 F de port)

#### Avec couvertures couleurs :

- (22 F + 8 F de port)
- 11 - Humanaloïdes
- 12 - L'Apocalypse
- 13 - Les Super Héros
- 14 - La Plus Belle Fille du Monde
- 15 - J'ai Peur !
- 16 - Les Beaux Garçons

Pour toute commande ou  
renseignement :  
Myriam Benabdallah  
31 rue de Boyer Montégut  
31270 Cugnaux - France  
[myriam.benabdallah@wanadoo.fr](mailto:myriam.benabdallah@wanadoo.fr)



# Chroniques d'un Maître chasseur de ténèbres

## Faits d'armes de Feyd Rauth, Grand Purificateur de la Troisième Cohorte

Chapitre 13<sup>ème</sup> du Codex d'Inquisition

La douleur s'amplifiait. Une souffrance insupportable... la gorge en feu, prise en étau entre deux pinces Skorize, Feyd Rauth luttait pour atteindre son second pistolet, pendu à l'arrière de sa ceinture. Il avait lâché le premier en prenant un coup de fléau sur la clavicule qui lui avait broyé l'épaule. A la limite de l'inconscience, il pouvait voir les yeux rougis du guerrier Skorize à travers le masque respiratoire... des yeux dévastés par les drogues et le manque de sommeil... les skorizes ne dormaient jamais, maintenus en activité tels des machines par de puissantes drogues revitalisantes, qu'ils respiraient en permanence, depuis les réservoirs pressurisés qu'ils portaient sous l'attache de leurs griffes dorsales.

*...presque... encore un effort...*

*Une crosse. Sans force, Feyd Rauth brandit enfin l'arme qu'il posa sur la gorge du guerrier Skorize. Il pressa la détente. Le coup partit.*

La pression se relâcha immédiatement.

*De l'air... de l'air...*

Une bouffée d'air. Brûlant.

*Du gaz...*

En chutant d'épuisement, le guerrier-mage griffon aperçut son adversaire qui titubait, la gorge percée d'un orifice béant d'où s'échappait un gaz rougeâtre. Mais le skorize ne tomba pas, il avançait à nouveau vers Feyd Rauth, visiblement condamné pourtant. Il s'apprêtait à lever à nouveau son fléau étrangleur quand son torse se mit à fumer. A travers les robes d'acier surgit bientôt une lame en fusion qui le traversait lentement, brûlant l'armure. Il s'effondra définitivement à quelques pas de Feyd Rauth. Ce dernier aperçut le masque placide de son sauveur, un inquisiteur visiblement blessé grièvement mais qui retirait d'une seule main puissante son épée de jugement du corps du Skorize. Il portait un masque rouge sang, une armure noire et une cape blanche, ce qui était tout à fait inhabituel chez les inquisiteurs. Un assassin s'approcha brièvement, essoufflé, la main sur la garde de son sabre de sanction.

-Maître Inquisiteur Solkan... Nous avons repéré les guerriers mages alchimistes qui s'enfuient par l'ouest ...

-Préparez la poursuite immédiatement. Envoyez une missive aux cavaliers templiers pour leur couper toute retraite avant leur entrée dans le désert, décréta Solkan d'une voix venue d'outre-tombe.

*Solkan... le redouté Solkan... l'inquisiteur personnel du Prêlat Impérial...*

Ce dernier se tourna vers Feyd Rauth.

-Votre renommée n'est plus à faire, Chasseur des Ténèbres. Je vous rappelle tout de même que Mérin ne s'abaissera pas à venir vous prêter main forte à chacune de vos difficultés. Soyez heureux de m'avoir rencontré sur votre route.

Sans plus ajouter un mot, il se retourna et s'approcha d'un guerrier de l'aube prisonnier de deux templiers de l'Inquisition.

-Lâchez cet hérétique ! ! Qu'il soit jugé sur l'heure par Mérin, dans sa Toute Puissance!

Aussitôt, les deux templiers s'exécutèrent et laissèrent choir le blessé qui s'affaissa sur le sol. Solkan murmura quelques mots, puis une flamme vacillante mais vite intense apparut dans son gantelet droit. Il pointa ensuite son index enflammé vers le guerrier alchimiste. Celui-ci fut aussitôt élevé dans les airs, visiblement inconscient de ce qui lui arrivait. Tout à coup, frappé de

toutes parts par une force prodigieuse mais invisible, il commença à hurler de douleur, le corps torturé de soubresauts violents. Bientôt, le sang se répandit sur l'herbe sous lui pendant que ses cris s'amplifiaient. Son armure se disloqua au niveau des articulations, son corps semblait être broyé par les coups, et le bruit d'un craquement sourd se fit entendre alors qu'il retombait sur le sol violemment, la nuque brisée. Solkan fut entouré puis enveloppé d'une aura lumineuse et s'apprêta à quitter le lieu du supplice, visiblement revigoré. Il se tourna vers ses hommes.

-Tous seront jugés. Telle est la Justice Divine... Que Mérin châtie les hérétiques et protège ses Fidèles Croyants d'Akkylannie ! Souvenez vous de cette parole : « Et tu sauras pourquoi mon Nom est l'Eternel quand sur toi s'abattra la vengeance du Tout-Puissant »...

Feyd Rauth se releva péniblement, incapable de bouger son épaule droite, visiblement défoncée par son adversaire. Sa lame de Chasseur des Ténèbres était brisée, une partie étant restée profondément enfoncée dans la poitrine d'un adepte alchimiste. *Ma renommée effectivement fut grande, comme l'a dit Solkan. Mon ascension dans la hiérarchie papale remonte à bien loin, trop loin peut être. Suis-je encore digne de servir Mérin ?...*

Ce n'était pas la première fois qu'il s'en était tiré si juste depuis quelques semaines. Sa maîtrise des pistolets restait intacte, c'est à dire très supérieure à la moyenne. En revanche, sa vivacité en duel au couteau était plus limitée. Depuis des mois, il travaillait les codex de magie inquisitoriaux, et en particulier le domaine des exorcismes et des contre sorts. Les ouvrages de la Grande Bibliothèque Impériale constituait un véritable délice pour cet amateur de vieux ouvrages. Certains d'entre eux, écrits par des croyants aussi convaincus que Rakor le templier, le Pape Supplice III ou encore Frère Scytale, recelaient de trésors secrets parfois oubliés. Le domaine le plus intrigant de la bibliothèque restait pour lui celui des Archives Interdites, qu'il avait fréquenté quelques fois, relatant les recherches et hérésies de Dirz l'Hérétique. Ces grimoires impies le fascinaient. Ils étaient empreints d'un pouvoir redoutable : celui de la Tentation, à laquelle il résistait sans mal, grâce à sa Foi sans borne en Mérin. Ce travail de longue haleine, au contact du Savoir mais aussi pendant la méditation et la pratique magique, l'avait rendu particulièrement sensible aux gemmes des Ténèbres mais surtout plus résistant aux sorcelleries.

Un templier de l'inquisition s'approcha de lui. Son armure était celle des guerriers d'élite vétérans. Il portait un tube-message couvert de runes contenant vraisemblablement un rouleau de parchemin.

-Le Maître Inquisiteur Solkan m'a remis ceci pour vous, Chasseur des Ténèbres. Il souhaite que vous vous informiez immédiatement du contenu de cette missive. Bien évidemment, le secret est de rigueur.

*Le secret. Un mot clé dans l'Inquisition, qui signifiait « mission primordiale ». Ce n'est donc pas fini pour moi aujourd'hui.*

Feyd Rauth prit le tube-message et entreprit l'invocation rituelle nécessaire à l'activation des runes. Sans cela, l'ouverture s'apparentait plus à une combustion spontanée du message. Le métal du conteneur s'échauffa brusquement sous les mains de Feyd Rauth, puis le tube s'ouvrit. Feyd Rauth porta les yeux sur les quelques

lignes du document, rédigé en lettres ignées. Les messages importants étaient généralement rédigés par des scribes griffons, mais aussi par les plus talentueux guerriers mages capables de faire courir le feu sur le parchemin, par la seule force de leur foi en Mérin.

*Chasseur des Ténèbres Feyd Rauth,*

*C'est dans la hâte que je rédige ce message.*

*Les renseignements pris par nos exécuteurs sont clairs : Alahan est mêlé au complot des Hérétiques Alchimistes. Il faut enquêter d'une main de fer auprès de nos alliés.*

*Tous ne sont peut être pas impliqués dans la conspiration, mais un grand mage a probablement des liens avec des neuromanciens.*

*Suivez la colonne inquisitoriale pour enquêter dans la ville troglodyte de Jazmir où notre artillerie a déjà pris position.*

*Puisse Mérin guider votre Foi.*

*Grand Maître de l'Inquisition Secrète Sartonis*

Le message prit soudain une teinte brune puis noirâtre. Bientôt le parchemin s'effrita comme un papier sortant de l'âtre. Il ne restait rien du message que des mots empreints de gravité, gravés dans l'esprit de Feyd Rauth.

*Un grand Mage d'Alahan ? Si l'Inquisition Secrète s'en mêle, le danger est imminent. Il me faut agir au plus vite.*

L'Inquisition Secrète constituait l'une des branches les plus extrémistes de l'inquisition papale. Moins violente que les groupuscules aux ordres de Chasseurs des Ténèbres, mais beaucoup plus redoutée car agissant en toute discrétion. Peu de suspects pouvaient se vanter d'avoir échappé aux inquisiteurs rouges, mais surtout, aucun ne pouvaient clairement nommer ses bourreaux. Personne ne connaissait l'identité réelle de Sartonis, hormis le Pape en personne. Les inquisiteurs rouges étaient réputés pour être des bretteurs maîtres d'armes redoutés, bénéficiant d'une résistance inhabituelle aux sorts. Cependant, leur insensibilité à la magie limitait leur pouvoir aux seuls sorts spécifiques de l'inquisition. C'était d'ailleurs le seul moyen avéré pour parvenir à les identifier après de longues analyses.

*Evidemment, je ne pourrai identifier aucun membre de l'Inquisition Secrète avec moi. Ils vont vouloir me tester avant d'accepter mon soutien. Leurs Diseurs de Vérité sauront que je ne mens pas sur l'origine des ordres que j'ai reçus. Tel est le pouvoir du clergé inquisitorial aux ordres exclusifs du Pape. La flamme de Mérin lit dans les âmes et consume celles des hérétiques.*

Feyd Rauth appela un novice guérisseur présent non loin de lui :

-Il me faut immédiatement un moyen de soigner mon épaule blessée ! Il en va de la réussite de ma mission. Trouvez moi également une corne à poudre et une nouvelle lame !

-Bien, Chasseur des Ténèbres !

*Encore un jeune religieux sans expérience. Il ne connaît pas mon nom. Il sera d'autant plus efficace qu'il ne sera pas impressionné. Mettons-le en confiance...*

Feyd Rauth avait toujours considéré, à l'inverse de ses confrères, que la confiance valait mieux que la menace et la crainte. Une conception personnelle qui ne lui avait pas fait que des amis dans l'Ordre, mais qui lui avait permis de tisser de solides relations avec de nombreux subalternes, motivés à l'extrême par l'attention qu'on leur portait. Sa réputation était grande dans les légions bordant les frontières orientales de l'Empire.

Le novice revint avec le matériel demandé et apposa ses mains

sur l'épaule ensanglantée de Feyd Rauth. Il lui fallut d'abord retirer le manteau déchiré de Feyd.

-Quel est ton nom, frère ?

-Iner Korba, Chasseur des Ténèbres !

-Laisse donc le protocole de côté. Je suis Feyd Rauth, purificateur de la Troisième Cohorte. Tu vas m'accompagner jusqu'à la fin de ma mission. N'aie aucune crainte, je n'ai pas la réputation d'être un chef invivable, dit Feyd avec un sourire en coin. Son visage légèrement ridé incarnait la sympathie.

-B.. Bien... Feyd Rauth !

*J'ai marqué un point avec celui-ci. Il est rassuré... humm... Il m'a l'air efficace... la douleur s'estompe...*

Les mains du guérisseur avaient fait des merveilles, Feyd ne sentait pratiquement plus de douleur, et les chairs semblaient assainies sur son épaule. Il rangea ses pistolets et sa nouvelle corne à poudre et remercia profondément le novice.

-Très bien, Iner. Cette imposition des mains m'a beaucoup soulagé... Ne traînons pas, suivons cette colonne de templiers de l'inquisition.

Ils s'avancèrent et emboîtèrent le pas des templiers.

*Probablement des templiers Secrets...*

\*\*

La marche était rude. En quelques heures de marche, le paysage avait profondément évolué, passant de la campagne sèche et jaunie par le soleil à une steppe brûlée et sableuse. Bientôt, les étendues de sable allaient envahir l'horizon, et seuls des prolongements rocheux viendraient rompre la monotonie du désert. Le village troglodyte surplombait le désert, mais il fallait prendre les positions hautes pour maîtriser la situation.

Feyd Rauth aperçut le but de leur périple : les tours jumelles creusées dans la montagne. Un inquisiteur portant une armure rouge et une cape blanche s'approcha de lui. Il émanait de lui une impression de majesté évidente. Ce devait être un inquisiteur important dans la hiérarchie de l'Ordre .

-Vous approchez par la droite du site, avec les assassins. N'oubliez pas de n'utiliser vos pistolets-mousquets qu'en cas de nécessité absolue, nous devons être discrets et prendre d'assaut le lieu en silence. Nos tireurs seront exceptionnellement équipés d'arbalètes pour ne pas donner l'alerte.

-Quel est mon rôle, inquisiteur ?

-Vous vous occuperez des guerriers mages alchimistes et du mage félon d'Alahan.

Feyd approuva d'un hochement de tête. Ses talents d'exorciste lui seraient sûrement indispensables.

Ils étaient positionnés à l'abri d'une avancée rocheuse. L'épaule du chasseur des ténèbres semblait tout à fait remise, du moins Feyd ne sentait plus aucune douleur et ne manifestait pas de difficulté majeure pour utiliser son bras. Le petit groupe d'intervention était composé de plusieurs assassins, de quatre inquisiteurs rouges, du jeune Iner Korba et de Feyd Rauth. Une trentaine de templiers de l'inquisition attendaient un peu plus bas, prêts à intervenir au moindre geste des inquisiteurs. Feyd ressentait non loin la présence de plusieurs magiciens. Ses pouvoirs sensitifs constituaient une source d'informations primordiale pour le groupe.

*Les ténèbres... mais aussi la lumière... les Eléments sont perturbés par cette proximité inhabituelle de gemmes opposées... Il y a donc bien un mage d'Alahan, ou alors il peut s'agir d'un puissant*

*neuromancien maîtrisant plusieurs Eléments et aussi capable de gérer les interactions des forces opposées de la Lumière et des Ténèbres...*

Il arma le chien de ses deux mousquets avec précaution.

\*\*\*

L'ascension débuta. Parvenu sous une meurtrière, Feyd Rauth observa à distance les monstrueux canons griffons qui terrorisaient tant leurs adversaires. Ils étaient assez bien dissimulés dans la tour abandonnée en face. Entre les deux, le village troglodyte. Feyd avait fait changer la disposition des canons pour couper la retraite des traîtres : les gueules de deux canons étaient désormais orientées vers les grottes principales du village.

*Nous sommes là pour prendre ces comploteurs vivants, mais au moindre doute, les inquisiteurs donneront l'ordre de pulvériser le village. Aucun échappatoire. Nos informateurs ont été bien interrogés. De force, bien sûr...*

Entouré des quatre inquisiteurs, il pénétra avec un maître assassin qui les avait rejoints durant l'ascension. Celui-ci prit les devants et entra lentement par un orifice tenant lieu de fenêtre. Il fit signe à Feyd d'entrer à son tour. Puis vinrent les inquisiteurs, trop bruyants au goût de l'exécuteur, avec leurs lourdes armures de plates. Sur un geste de la main, ils gardèrent leurs positions.

Feyd Rauth murmura à l'exécuteur :

-Je peux sentir les trois mages qui sont présents. Vraisemblablement à l'étage inférieur...

-Très bien, je fais signe aux arbalétriers...

L'ordre fut transmis rapidement. Deux tireurs s'approchèrent de l'escalier en colimaçon qu'il s'agissait de descendre, en agissant simultanément avec l'autre équipe, qui bloquait la retraite des conjurés.

L'assassin jeta un coup d'œil rapide le long de la rampe d'escalier. Il fit quelques gestes militaires simples, et s'engagea dans la salle des gardes qu'il avait aperçue, épaulé par un tireur griffon.

Feyd Rauth attendit quelques instants puis surprit vaguement le crissement d'une lame suivi très vite d'un gargouillis imperceptible et d'un choc sourd... puis plus rien.

Enfin, l'assassin remonta, la main droite couverte de sang.

-La voie est libre, allons-y !

Le petit groupe descendit les quelques marches. Feyd remarqua dans un coin le corps d'un guerrier de l'aube décapité. La tête couverte d'un casque avait été posée délicatement sur un rebord de fenêtre. Une gerbe de sang impressionnante témoignait de la violence du coup. Le parquet semblait gluant de sang, mais l'attaque avait été silencieuse.

*Il n'a pas fait un bruit. Pas un cri de sa victime, étant donné le choix du coup porté. Les cordes vocales sectionnées et surtout, le torse séparé de la bouche pour qu'aucun rôle ne nous trahisse... cet assassin est brillant. Il a probablement saisi le corps pour amortir la chute. Avec une telle armure, c'était indispensable.*

*Je ne peux donc me servir que de ma dague avant le moment propice.*

L'exécuteur s'approcha et murmura à l'oreille de Feyd :

-Nous devons retarder au maximum le moment où nous serons repérés... combien pensez-vous qu'ils sont ?

-Je sens trois présences magiques, répondit le chasseur des ténèbres.

L'assassin examina le sol couvert de poussière devant la porte principale. Aucun son ne filtra à travers le mur.

-Leurs traces de pas indiquent qu'ils sont entre huit et dix. Ils ont dû se mettre à l'abri d'un cône de silence. Ils ne peuvent pas nous entendre non plus.

*Ainsi, c'est bien un mage d'Alahan qui est présent. Glyphe de silence. Sardar est un spécialiste de ce sort. Serait-ce lui qui trahit notre alliance ? Un des mages les plus respectés d'Alahan ?*

Les inquisiteurs Secrets s'étaient avancés et se concertaient. Ils firent signe à Feyd :

-Occupez vous des mages que vous trouverez à portée. Menacez les de votre arme s'il en est besoin. Uniquement dans ce cas. Deux de nos arbalétriers disposent d'armes très légères à carreaux soporifiques. Il nous faut les plus de prisonniers possibles. Rappelez-vous de ça : *les plus de prisonniers possibles...*

Feyd Rauth semblait inquiet.

*Ils donnent beaucoup d'ordres... trop peut être. Savent-ils seulement qui ils vont affronter ?*

Tous attendaient maintenant l'ordre de l'attaque. L'un des inquisiteurs serra le point.

\*\*\*\*

La porte vola en éclat sous le coup d'une épée enflammée tenue par l'inquisiteur à droite de Feyd. L'instant suivant, les quatre inquisiteurs et Feyd Rauth pénétraient en trombe dans la pièce, escortés par le maître assassin. Feyd avait instantanément pointé ses deux pistolets vers chacune des deux fenêtres de la pièce. La salle était plongée dans l'obscurité. Nulle trace des conjurés.

Le chef inquisiteur se retourna vers Feyd :

-Que se passe-t-il ? Où sont-ils passés ?

-Ils sont devant vous, mais protégés par un orbe de noirceur ! C'est un sortilège alchimiste redoutable, il nous faut nous...

A cet instant l'un des inquisiteurs rouges se prit la tête entre les mains en hurlant.

-Il est possédé !, cria un inquisiteur.

Il se mit à tituber vers l'une des larges meurtrières qui donnaient sur la cour en contrebas. Soudain il plongea à travers l'ouverture. Son corps fit un bruit de ferraille broyée sur les dalles vingt cinq mètres plus bas.

-Mais quel est donc ce sortilège démoniaque ? s'écria le maître assassin.

*Je caresse les âmes de mes semblables.*

-Quelle est cette voix ? murmura Iner Korba qui les avait rejoints.

-Quelle voix ? demanda Feyd, qui sentait les Ténèbres envahir l'esprit de son compagnon.

*Jeune imprudent, je suis la voix de Shamir.*

-Avez vous entendu ? cria-t-il paniqué, entendant la voix résonner dans sa tête de façon persistante.

-Entendu quoi ? répondit l'inquisiteur sur sa droite, qui empoignait son épée de jugement avec une nervosité tout à fait perceptible.

-Eloignez vous ! hurla Feyd, qui avait compris l'attaque mentale subie par Iner Korba. Il prononça alors un des mots de pouvoir de sa caste en pointant son index vers le centre de la pièce. L'air ambiant fut traversé comme par une onde houleuse qui emplît toute la pièce et dont le souffle brûlant enflamma les tentures. Une lumière aveuglante fit place à l'obscurité...

Peu à peu, les yeux se réadaptèrent à la clarté ambiante, après cette terrible lumière. Seul Feyd Rauth avait gardé les yeux ouverts, comme immunisé. Il se remémora Supplice III : « *La flamme de Mérin épargne le pénitent* »

-Les voici, Inquisiteurs ! dit Feyd en désignant de ses pistolets deux groupes de guerriers qui avaient aussi subi le contre sortilège de plein fouet.

Trois mages dirz se trouvaient là, entourés de deux guerriers de l'aube. Un autre alchimiste était caché derrière le petit groupe. Face à eux, quatre guerriers paladins, tout à fait étranges, entouraient un mage qui tournait le dos aux griffons. Vêtu d'une robe bleu ciel, il semblait jouer avec sa longue barbe blanche comme si de rien n'était. La vision semblait irréaliste.

*Trois mages dirz. Ils sont Trois ! Je n'avais pas perçu le dernier... un... un orbe de noirceur ! bien sûr... ils ont dissimulé leur nombre ! Serait-ce une embuscade ? Mon sort de dissipation n'a pas agi contre celui-ci...*

-Montrez-vous, mage félon ! rugit l'inquisiteur à cape blanche en direction du mage d'Alahan.

-Taisez vous, Inquisiteur ! ... ou plutôt... « Sartonis », je crois..., répondit le mage alchimiste. Il portait deux lames dorsales qui se détachaient sur le mur dénudé de la pièce.

*Quoi ?...Sartonis ici, en personne? Qui est-il réellement ?... démasqué par ce... par Kayl Kartan !! Le maître de la domination des âmes ! ce crâne que j'aperçois dans ses mains est celui qu'il utilise pour lire les âmes et influencer les esprits faibles ! ... il a LU les pensées du chef de l'Inquisition Secrète !..*

Suite à cette révélation, Sartonis sembla reculer, visiblement impressionné par le pouvoir de Kayl Kartan. Il avait été démasqué en quelques instants. Son rôle dans l'Inquisition Secrète était donc compromis, puisqu'il avait été aperçu. Il se ressaisit très vite.

-Je ne suis pas aussi facile à contrôler que cet inquisiteur que vous avez défénestré ! Mon pouvoir dépasse ce que vous pouvez imaginer..., dit-il en empoignant sa lame rougeoyante.

-Nous le savons, Sartonis, interrompit le mage d'Alahan qui continuait à jouer avec sa barbe blanche. Mais vous êtes surtout accompagné d'un exorciste puissant pour vous protéger. Je vous connaît bien, mieux que vous ne le pensez. Je ne souhaite cependant pas révéler votre identité, vous le constaterez... Je sais prendre soin de mes alliés. Rengainez vos armes, voyons.

Feyd rangea ses armes.

*Il ne me faudra pas plus de temps pour dégainer que pour presser la détente. Jouons la confiance.*

Enfin le mage se retourna, flottant dans les airs, entouré par un souffle d'air prodigieux. Il révéla son visage familial à tous les griffons présents. Un visage parcheminé où brillaient deux yeux emplis d'une incroyable jeunesse. C'était Méliador.

-Méliador !! Comment avez-vous... cria l'inquisiteur.

-Prenez garde à son prisme, Inquisiteur... murmura Feyd.

-Je vous demande à mon tour de vous taire Sartonis ! gronda Méliador. Vous n'avez aucune idée de ce que nous faisons en ces lieux. N'essayez pas de raisonner avec l'esprit étroit caractéristique des Inquisiteurs. Pensez par vous même : quelle raison put donc me pousser, moi, Méliador le Céleste, à m'entretenir avec des neuromanciens ? Posez vous la question !

-Je vous retourne la question. Vous aviez la confiance absolue du conseil papal qui vous a confié bon nombre de mission de négociation. Cette confiance touche évidemment à sa fin. Vous avez rompu vos engagements ! répondit Sartonis.

Méliador avait fait un signe à sa garde personnelle. Il s'agissait de

quatre paladins aux armures noires, dont le casque n'était surmonté d'aucun panache. Leurs regards sombres et incisifs, leurs attitudes maîtrisées témoignaient d'une grande technique du combat.

*Voici enfin les fameux paladins sombres que nous recherchions. La garde personnelle de Méliador ! Sont-ils passés du côté des Ténèbres ?*

Feyd Rauth avait imperceptiblement avancé sa main droite vers le mousquet qu'il portait à la ceinture. L'autre pistolet était pendu à son torse. Sa main gauche en caressait déjà innocemment la crosse, comme s'il s'agissait d'une vieille manie.

Les paladins s'avancèrent, menaçants. Ils bloquaient toute ligne de vue directe sur Méliador.

*Je ne peux rien tenter contre lui de façon directe. Qu'est ce qu'il mijote encore ?*

-Recherchez vous l'affrontement ? demanda l'inquisiteur Sartonis. Rendez vous. Ceci épargnera bien des vies.

-Depuis quand vous souciez vous des vies que vous prenez à tour de bras, Sartonis ? demanda ironiquement Méliador, jouant avec une boucle de sa barbe.

-Non... Peut être a-t-il peur pour la sienne... suggéra Kartan.

Un rictus se lisait sur son visage creusé par les drogues.

-C'en est assez ! Toutes les issues sont gardées. Ne jouez pas avec les forces de l'Ordre. Nous vous briserions sans difficulté, lança un inquisiteur rouge.

-Vraiment ? dit Méliador avec un sourire malicieux.

Il caressait son prisme à présent.

Feyd avait bien évidemment surpris ce geste apparemment futile. Sartonis le dévisagea.

-Vous avez bien changé, Méliador, dit Sartonis. Je pensais bien vous connaître.

-N'en dites pas plus, vous allez vous trahir. Non. Je fais face aux impératifs des Lions : notre royaume se meurt.

Méliador prit une pose solennelle et ajouta :

-Croyez vous que la bravoure des Lions soit suffisante pour repousser les attaques d'Achéron ? Vous êtes alors aussi naïf que le roi Gorgyn lui même. Les paladins ont besoin de développer ce qui leur manque le plus : la puissance. Cette puissance est accessible pour ceux qui le désirent : la maîtrise du pouvoir de la Lumière et son opposé, celui des Ténèbres. Les Alchimistes recherchent ce même agencement des Eléments. Nous traitons donc avec eux. « Pour maîtriser ton ennemi, apprend d'abord à le connaître »...

Il continua :

-Ne voyez vous pas qu'Achéron profite des divisions des humains pour prendre du terrain ? Chaque guerrier mort au combat contre les hordes des ténèbres se relève pour nous affronter par la suite... avec cette logique, notre fin est inéluctable... Notre accord ne prévoyait pas de combattre les Alchimistes, mais de lutter contre les Ténèbres. Aujourd'hui, les Ténèbres sont les Morts Vivants en premier lieu. Vous réglerez vos comptes avec Shamir sans nous. C'est votre affaire.

-Exactement ! C'est pourquoi nous n'acceptons pas que vous aidiez des hérétiques dans leur lutte contre Akkylannie. Vous répondrez de cela devant les juges de l'Inquisition. Emparez vous de lui ! hurla Sartonis.

Au moment où l'assassin chargea l'un des paladins qui courraient Méliador, le guerrier mage Dirz prononça un mot. Instan-

tanément, il fut entouré d'un halo ténébreux et réapparut en face de l'assassin. Celui-ci n'eut pas le temps de parer le coup. Des bras modifiés couverts de lames du guerrier-spectre surgirent trois griffes, placées au niveau des mains. Elles plongèrent dans la gorge de l'exécuteur qui s'écroula en se tenant le visage, laissant sa vie s'échapper avec le flot de son sang. Immédiatement, il fut épaulé par les guerriers de l'aube qui firent tourner leurs redoutables épées haches. Le guerrier-spectre se précipita vers Feyd Rauth qui s'était effacé sur la droite. Il attendit le moment opportun et fit feu de son pistolet de sanction. La balle pulvérisa une pierre sur le mur, à l'endroit où le guerrier-spectre se trouvait l'instant d'avant.

Feyd avait déjà dégainé son autre mousquet.

Evoluant avec une agilité inconcevable grâce à ses prothèses hydrauliques aux bras et aux jambes, le guerrier mage alchimiste avait bondi à travers la pièce et faisait désormais dos à la fenêtre.

On entendit quatre sifflements.

Le guerrier trébucha en criant, deux carreaux d'arbalète très fins traversaient sa poitrine, ainsi que celles des deux autres guerriers mages alchimistes qui s'étaient écartés du centre de la pièce et s'étaient imperceptiblement approchés des fenêtres.

Feyd braqua son arme sur Kayl Kartan. Il ne parvint pas à faire feu. Une force prodigieuse envahissait son esprit.

*Tu es à moi.*

*Non !*

*Lâche cette arme. Ne te défends pas.*

*Par Mérim ! Qu'est ce qui m'arrive ? Je dois faire feu...*

Feyd tremblait de tout son corps, il sentait sa volonté vaciller. Les enseignements des plus grands exorcistes impériaux lui revinrent en mémoire. « *Trouve le levier dans ta Foi en Mérim. Replie toi sur ta croyance. Mérim est le refuge de tous les Fidèles.* ». Il voyait l'issue se dessiner. Les Ténèbres semblaient finalement refluer de son âme.

Le coup partit enfin, et la crâne que tenait Kartan vola en éclat. Ce dernier, visiblement touché également, s'appuya sur le mur en grimaçant.

*L'artefact est brisé... « c'est par ma seule volonté que mon esprit se meut. »...*

Le corps à corps était engagé. Prenant l'initiative, Sartonis trancha en deux un paladin qui s'approchait avec sa lame incandescente. L'odeur de chair brûlée devint insoutenable lorsqu'il balaya également un des deux guerriers de l'aube d'un revers puissant.

Méliador avait visiblement compris que le combat était perdu.

*Comme d'habitude, pensait-il avec amertume.*

*Sartonis me survivra-t-il ? Nous aurions pu être alliés pour la sauvegarde de nos deux empires. Maudite soit sa doctrine n-gide !*

La robe de Méliador s'enfla et devint aussi brillante qu'un éclat de soleil. Le prisme prit une couleur orangée et un faisceau de lumière blanche jaillit vers Sartonis qui recula, totalement ébloui. Il fut l'instant suivant percé de part en part par une épée sacrée. Une bourrasque de vent surgit d'un mot de Méliador. Elle balaya Iner Korba et deux templiers de l'Inquisition Secrète.

Le passage était pratiquement libre. Feyd Rauth demeura sur le passage de Méliador. La dague de Feyd érafla le grimoire de Méliador alors que celui-ci allait s'engouffrer vers l'escalier en

virevoltant. Feyd fut projeté en arrière par le gourdin du magicien.

Semblant léviter, Méliador s'engagea dans l'escalier suivi d'un paladin sombre qui couvrait ses arrières. Son grimoire était resté sur le sol, endommagé.

Pendant ce temps, le dernier guerrier de l'aube défendait Kartan du mieux qu'il pouvait. Le mage alchimiste planta ses lames dorsales dans le corps d'un templier qui s'avancait. L'une des lames dorsales se brisa au contact d'une saillie de l'armure, si robuste. Profitant d'un moment de répit, il saisit une seringue qu'il portait accrochée sous sa robe. Il la plongea dans le dos du guerrier spectre neutralisé par les deux carreaux d'arbalète et la vida.

*Puisse cela réussir ! Pas de surdose... Par Dirz, que le Destin soit avec moi !*

Le guerrier mage réagit violemment en rugissant, la bave aux lèvres. Il se releva sans difficulté, désormais insensible au soporifique griffon. En langage de bataille, ils communiquèrent quelques instants. Kartan lui remit dans la foulée une fiole contenant de son propre sang, provenant de la blessure de Feyd, et une gemme des Ténèbres qu'il avait appliquée sur son front. Puis le guerrier spectre bondit à travers la fenêtre dans la cour en contrebas. Une saut de 25 mètres. Il se rétablit comme un fauve l'aurait fait, usant à l'extrême de ses articulations bioniques. En quelques instants, il était hors de portée des tireurs griffons, totalement surpris par cette action aussi soudaine qu'impensable.

Kayl, soulagé, se préparait simplement à mourir, car il se refusait à subir l'inquisition des griffons.

*Surtout à finir sur un bûcher.*

Il avait retrouvé ses moyens, conscient que sa vie ne s'arrêterait pas cette fois-ci encore, malgré sa mort probable.

*Le guerrier spectre dispose des mes cellules et d'une part de ma conscience... « la transe de l'éveil » me rendra la mémoire...*

*Nos cuves Skorize me redonneront un corps. En cela s'affirme notre toute puissance : la continuité de la connaissance et du savoir faire sont nos plus grands alliés.*

Il ne restait dans la pièce que deux paladins sombres, un guerrier de l'aube et Kayl Kartan qui faisaient face à deux inquisiteurs rouges, deux templiers et Feyd. Il avait été blessé encore une fois sur son épaule droite qui le faisait horriblement souffrir. L'un des inquisiteurs lança une onde de ferveur très puissante. L'onde se propagea dans la pièce, mais seul le guerrier de l'aube fut frappé de stupeur... le doute s'insinuait en lui... il reculait, en proie à la panique.

*Encore un guerrier paniqué... ils sont vraiment bien faibles... usons de persuasion, pensa Kartan.*

Kartan lui injecta soudain un liquide verdâtre. Le guerrier hurla à la mort et bondit sur ses adversaires. Feyd esquiva l'attaque et lacéra profondément le torse du guerrier avec sa lame. Celui courut s'emparer sur la lame d'un des deux inquisiteurs qu'il transperça de son épée à son tour.

*Qui doute désormais ? hum... Ils vont réfléchir avant d'attaquer... ricana Kartan.*

Effectivement, l'inquisiteur battait en retraite. Les deux templiers qui l'accompagnaient chargèrent chacun un paladin sombre. Ils ne réagirent qu'au dernier moment, esquivant brillamment les attaques furieuses des griffons. Un grande majesté perçait dans le style épuré des paladins, mais aussi une grande puissance. Ils

avaient les traits déformés par la force de leur volonté. Kayl Kartan les observait, tenant son côté blessé appuyé contre le mur.

*Voilà les résultats de nos enseignements... allier soif de puissance et maîtrise des armes. Ténèbres et Lumière font bon ménage ! Excellente nouvelle... c'est tout à fait prometteur pour nos recherches... ils les dominent complètement.*

En réalité, les deux duels simultanés continuaient, mais tout à fait à l'avantage des paladins. Les lames sacrées luisaient et deux attaques adroites suffirent à blesser à mort les deux templiers, qui eurent la gorge tranchée en guise de coup de grâce. L'un d'entre eux frappa en s'écroulant l'un des paladins qui broncha à peine sous la violence du choc, mais qui se mit à saigner abondamment.

Feyd Rauth avait enfin rechargé ses mousquets mais n'avait pas quitté les paladins des yeux pendant le combat.

*Ces paladins sont d'une puissance redoutable. Le coup que celui-ci vient de recevoir aurait fait s'écrouler un garde royal. Sont-ils insensibles à la douleur ? Ou tout simplement plus résistants ? Ils font preuve de ruse voire d'astuce, et non plus seulement d'un courage suicidaire.*

Sans hésiter, Feyd Rauth déchargea ses deux pistolets sur les paladins qui s'étaient écartés vers Kayl Kartan. Les deux paladins plîèrent les genoux, tués sur le coup, la face affreusement brûlée par le mana contenu dans les armes. Ils ne bougeaient plus.

*Joli doublé. Je n'ai rien perdu de mon adresse.*

Kayl Kartan observait Feyd Rauth, avec un sourire forcé.

-La prochaine balle est pour moi, n'est-ce pas ?

-Non, Kartan, nous vous voulons vivant.

-Tout est si simple pour vous, griffons... La vérité n'est pas si simple. La vérité est ailleurs, parfois... Vous y viendrez aussi... argh...un ... un jour...

Il s'effondra, la main crispée sur une seringue fichée dans sa cuisse.

Feyd Rauth regarda autour de lui. Il ne restait que lui de vivant dans la pièce, lui semblait-il.

Des bruits montaient de l'escalier en colimaçon. Iner Korba s'avança, visiblement encore choqué par le souffle provoqué par Méliador. Deux templiers l'encadraient.

-Où est Méliador ? demanda Feyd, inquiet.

-Il s'est échappé, happé par un souffle puissant. Il était insaisissable, Chasseur des Ténèbres ! Il s'est pratiquement envolé depuis la cour, en bas. Nous avons abattu le paladin qui l'accompagnait avec des carreaux soporifiques. Ce dernier a tué deux templiers, Chasseur des Ténèbres ! Deux templiers !

-Calmez vous, templier. Gardez votre sang-froid. Nous avons deux mages et un paladin sombre sous la main. Chargez vous de les interroger à notre retour au camp. Occupez vous des blessés également. Cette mission ne doit pas être un échec.

Une voix sourde s'éleva de la pièce.

-Donnez... donnez l'ordre à la cavalerie templière de les escorter.

-Sartonis ? Vous êtes... vivant ?, s'écria Feyd.

-Pas pour longtemps... murmura l'inquisiteur. Il tenait son codex.

-Vous autres templiers, êtes tenus au secret. Toute « révélation » sera passible de sanction de la plus haute gravité. Avez vous compris ? demanda Feyd Rauth aux deux templiers.

-Très bien, Chasseur des Ténèbres .

-Occupez vous de l'inquisiteur, Iner Korba. Employez tous les

moyens.

-Il est trop tard... souffla Sartonis.

De son poing s'élevait une flammèche intense. Elle grandissait à vue d'œil. En quelques instants, le bras de l'Inquisiteur s'était enflammé. Et le feu prit ailleurs sur son corps : sa cape, ses jambières, son torse sous l'armure. Une fumée noire s'échappa du masque rouge quand l'ensemble de l'inquisiteur ne fut plus qu'un immense brasier. La pièce était emplie d'une fumée nauséabonde. L'Inquisiteur était très certainement méconnaissable à présent. Il avait fait preuve d'un courage exemplaire par ce geste : nul ne connaîtrait plus son identité.

Feyd pensa à Kelgar le Pieux :

*« Par la flamme de Mérin tu deviens, par la flamme de Mérin tu périrs. L'immolation constitue la profession de Foi ultime du Croyant »*

Feyd Rauth avait pris l'un des lames sacrées des paladins noirs dans sa main. Sartonis n'avait pas survécu à ces armes. Le pouvoir du Dieu d'Alahan était tout à fait prodigieux.

*Supérieur à la toute puissance de Mérin ? ... Non ! Qu'on me pardonne cette pensée impure !*

Cette idée lui était déjà venue plusieurs fois, cependant.

\*\*\*\*\*

La troupe organisait le départ. Sur ordre de Feyd Rauth qui avait pris le commandement de la colonne, la forteresse serait rasée au canon. Pas d'inquisition, pas de trace, pas de complot. Il ne s'était rien passé.

*Me voilà menant une colonne inquisitoriale. Le Destin est étrange. J'ai donc quitté mes vieux ouvrages pour les champs de bataille. Il me reste cependant un grimoire à étudier...*

Il portait en bandoulière le grimoire du mage d'Alahan.

Les hommes avaient repris leur marche de retour et formaient comme à l'habitude des armées griffonnées, une longue colonne à pied. Ils étaient partis depuis une trentaine de minutes, quand au loin, Feyd Rauth leva l'étendard igné de l'Inquisition. Il entendit soudain le déchaînement des canons. Le grondement était prodigieux.

*La toute-puissance des Akkylanniens. Gloire à Mérin !*

Le calme revint sur la région au bout de quelques minutes. Il ne devait rien rester du village.

*Comme partout où passe l'Inquisition papale.*

La seule trace de l'événement était l'avis de recherche, rédigé par Feyd Rauth, dans l'empire d'Akkylannie et le royaume d'Alahan du dénommé Méliador le Céleste, pour haute trahison et conspiration avec les forces des Ténèbres. Cette nouvelle était un coup dur pour les relations entre Alahan et Akkylannie. Cela ne présageait rien de bon pour l'avenir d'Aarklash.

*L'hérésie demeure une faute impardonnable. Tout pécheur connaît le prix de ses erreurs. Tous en rendront compte un jour...même Méliador, pourtant ami de la vertu.*

De ce jour sombre, une organisation inquisitoriale puissante et influente avait vu le jour... elle s'appelait...

La MAMAT.

Elle était promise à un brillant avenir.

Miles Teg



## Petite(s) Annonce(s)

Cherche Arakan le Duelliste (carte et figurine) si possible en français.  
Contactez moi au 06.70.56.15.18, ou sur fredjacquot@yahoo.fr si intéressé