



# 06

# CHRONIQUES d'AARKLASH

Des exclusivités  
mondiales

Une FAQ  
officielle

Les premières  
photos de la  
Lionne à cheval

L'armée Gobeline  
Décortiquée

Des scénarii  
inédits

Des illustrateurs  
de talents

Et tout ça rien  
que pour  
Vous !!!



# Exclusif !!!

Les premières photo de la Lionne Rousse version cavalerie !!!



Rédacteur en chef :  
Skal  
Rédacteur assistant :  
Solkan  
Rédaction :  
Alain, Serge Simon Phoenix, Miles Teg, Enishi, Magnus Nico, Nykola, Gog de Gobland, Solkan, Skal  
Graphisme :  
Myriam Benabdallah, Manu, fred Charve, Shingen, Skal

Contact électronique  
redaction\_caveau@egroups.com

Contact postal  
Pascal Petit  
Les Chroniques d'Aarklash  
5, avenue des cosmonautes  
45 400 Fleury les Aubrais

Site des Chroniques :  
<http://www.alzaris.org/Chroniques/index.html>

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

Abonnements :

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

Copyrights et infos 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.

# EDIT



Bientôt les vacances !

Bientôt la fin de cette année de privation et d'espoir, bientôt le farniente et la peinture de figurines sous le doux soleil de l'été. Oui mais vous n'y êtes pas encore, alors pour vous remonter un peu le moral en cette période difficile voici le nouveau numéro des Chroniques d'Aarklash.

Il est vrai que plus qu'aucun autre numéro des Chroniques il se sera fait désirer, ayant même faillit ne jamais sortir, suite à un plantage de disque dur. Mais ceci était sans compter l'acharnement d'un petit groupe de joueurs motivés et de litres de caféine ingurgités. Donc après quelques nuits blanches de réinstallation, de recherche de fichiers perdus, voici enfin le nouveau numéro des Chroniques d'Aarklash.

Vous y trouverez une critique des dernières sorties de Rackham avec quelques conseils de jeu afin d'en tirer le meilleur parti. Vous trouverez aussi la suite de la campagne « la ballade de la Lionne », un article sur l'armée Gobeline, la longue chasse – le début d'une campagne voyant s'affronter les Nains et les Morts vivants, ainsi que beaucoup d'autre chose qui vous changeront les idées, ainsi qu'une exclusivité interplanétaire, la première photo de la Lionne à cheval.

Voilà, inutile de vous retenir plus longtemps, bonne lecture, et n'oubliez pas, si vous souhaitez participer à ce fanzine contactez-nous, nous avons toujours besoin de collaborateurs motivés ! Rendez-vous en juillet pour notre prochain numéro.

## Sommaire

|                                |      |
|--------------------------------|------|
| Critiques news _____           | p 4  |
| FAQ _____                      | p 8  |
| Les secrets du Gob Power _____ | p 10 |
| La Longue chasse _____         | p 13 |
| Evolution _____                | p 16 |
| La ballade de la Lionne _____  | p 18 |
| Background officiel _____      | p 30 |
| Fait-Maison _____              | p 32 |
| Interview _____                | p 39 |

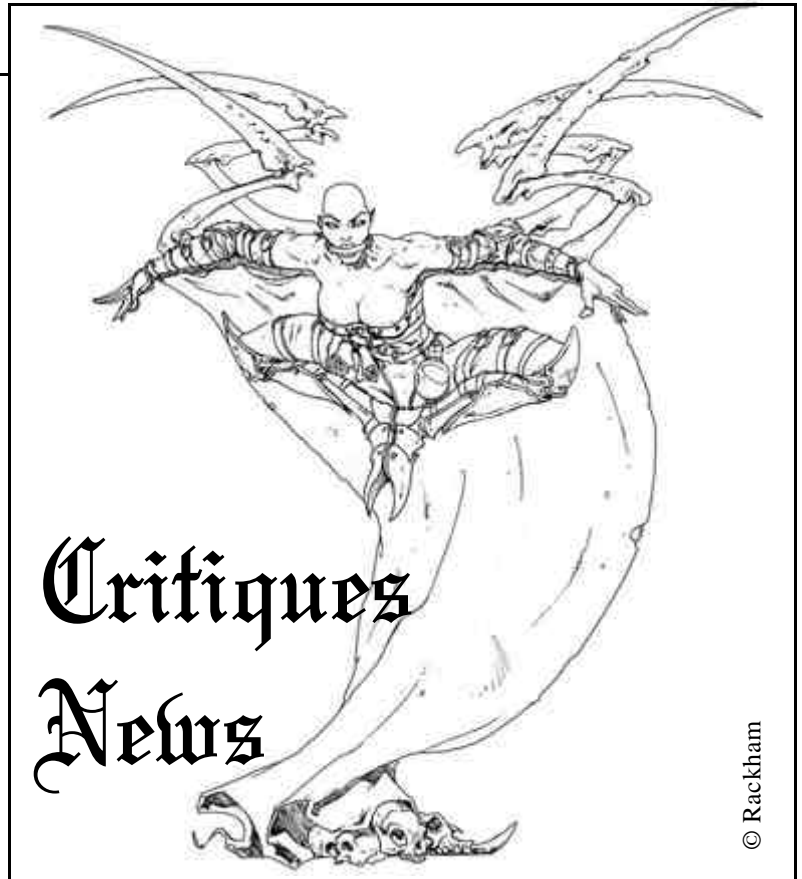


© Rackham

Ce mois ci vous trouverez dans ces pages les critiques et conseils concernant les deux dernières sorties Rackham. Soit une dizaine de nouvelles références, au total plus d'une vingtaine de figurines, toute plus magnifiques les unes que les autres.

Petite nouveauté, les tableaux de caractéristiques, jusqu'alors utilisés, ont laissé la place à des scans de cartes, plus lisibles et moins austères.

Vous trouverez aussi quelques explications de points litigieux concernant certaines références, le tout donné par Magnus Nico, membre du staff création de chez Rackham.



# Critiques News



## Sasia Samaris, la rose des sables

Aussi belle que mortelle, Sasia est une véritable machine à tuer. Avec ses 4 dés supplémentaires au corps à corps et ses caractéristiques excellente, elle deviendra rapidement une figurine obligatoire pour toute escarmouche supérieure à 300 points.

Ajouté à cela un score de 6 en pouvoir et le fait qu'elle soit adepte des ténèbres et de la terre et vous comprendrez toute l'utilité de la charmante demoiselle. Elle a accès à tant de sorts que vous serez toujours à même de trouver celui qu'il vous faut. Par exemple, Malédiction (coût 2 ténèbres, diff 8) vous permettra de diminuer grandement un adversaire avec lequel elle est en contact, en lançant plusieurs fois ce sort sur l'infortuné. Petite cerise sur le gâteau, attachez lui un familier de la Terre et elle aura de fortes chances d'obtenir la compétence dur à cuire.

Skal

*Question : sa cape de reptation compte-t-elle dans le nombre d'objet magique qui lui est alloué ?*

*Réponse de Magnus Nico : Non. Elle est incluse dans son profil.*

## Guerrier Keratis

4 figurines que je trouve personnellement très stylées, toujours dans le ton Dirzien mais avec une petite touche d'originalité en plus. De vraies brutes, ces guerriers, tant par leur allure que par leurs caractéristiques, où la finesse au corps à corps ne sera visiblement pas une de leur tactique privilégiée. Avec leur RES plus que convenable et leurs scores d'ATT / FOR

Ensuite, ils sont la première vraie troupe de Dirz à avoir une Peur exploitable (les autres troupes faisant peur étant des Magiciens, même si Sasia est indéniablement une mage de combat). Si leur score de 5 peut sembler faible au départ, il n'en est rien. Il suffit de faire charger les Keratis toujours en binôme, et de déclarer une utilisation de mutagène sur l'un d'eux : celui-ci passe donc, selon le jet de dé, de 7 à 12 en Peur avec le +1 octroyé par le 2<sup>e</sup> Keratis ... plus qu'honorable.

Serge Simon





## Le Veilleur

Figurine superbe, bien qu'étant une des seule troupe wolfen à laquelle il n'est pas possible de donner une position différente ou plus originale au montage (il est juste possible de mettre la lance non pas à la verticale, mais en diagonale, coincée entre le bras et le dos – ça rend pas mal aussi !).

En terme de jeu, il s'agit également d'un must, reconnu par beaucoup comme l'un des premiers aventuriers vraiment jouable hors Incarnation : bonnes caractéristiques (avec une INI particulièrement appréciable, même chez les wolfens), et coût en P.A. relativement modéré – le Veilleur (dont on ne connaît par ailleurs toujours pas le « vrai nom » ...) joue dans la même catégorie qu'Onyx, qu'il supplante même au final, pour qqs P.A. de plus ...

Son artefact, la Lance du Long Sommeil, n'est pas inintéressant mais coûte un peu cher tout de même, et gagne à être utilisé sur autre chose que des personnages adverses (qui peuvent prendre des dés supplémentaires pour facilement annuler la Lance). A noter que les 3 actes fournis sont très intéressants du point de vue du background de ce Personnage ...

Serge Simon

## Familier de la Terre

Pour ceux qui s'intéressent d'abord aux figurines, ces familiers sont de bonnes factures, en particulier le petit satyre bondissant avec sa flûte de pan.

Et pour ceux qui s'intéressent avant tout aux sorts, ils ne seront pas déçus : la Terre permet bien des déclinaisons, et si les sorts ne sont pas aussi puissants que ceux de la Lumière, c'est une très bonne cuvée. Gemme d'Artifice risque de devenir un must : abordable (et jouable), il est aussi très sympa en jeu (des mines partout !), beaucoup plus amusant qu'une simple attaque primaire. Passe-Muraille (comme son nom l'indique ...) est aussi un sort qui manquait précédemment pour tous ceux qui jouent avec des décors type fortifications, villes, voire ruines.

Serge Simon



© Rackham



## Familier de l'eau

La boucle est bouclée, Rackham a sorti les familiers pour tous les éléments (verra-t-on ensuite des « familiers de niveau 2 » ?). Bien qu'au final l'ensemble revienne un peu cher (300F pour 18 figurines ...), les Familiers restent des troupes très sympas à intégrer dans une armée, et ces familiers de l'Eau – tant attendus par certains joueurs Wolfen en mal de sorts – ne dérogent pas à la règle. Le +1 en Initiative qu'ils donnent facilement (rappel : on peut choisir de prendre un familier de moindre niveau si on le désire) est plus qu'appréciable, d'autant qu'Ophyr – par ailleurs déjà bien pourvu de ce côté là –, par exemple, peut sans problème, lui, prendre ces familiers (les deux éléments qu'il maîtrise n'étant pas opposés). Niveau sorts, les familiers de l'eau apportent évidemment un sort de soin générique, « Baiser de Mnemosyne » peut être part iculièrement énervant pour l'adversaire si vous ne jouez pas avec trop de P.A. et que votre adversaire n'a par exemple pris qu'un seul sortilège mortel avec son puissant magicien ... ; « Voile de Brume » va vite devenir une vraie défense contre les tireurs Griffons ou Scorpions : il coûte cher à tout point de vue (gemmes+P.A.), mais dure trois tours (les sorts « longue-durée » étant plutôt rares à Confrontation), et apporte, en cas de réussite, une vraie touche d'originalité à la partie en cours, avec une imposante zone obscurcie par la Brume ...

Serge Simon



*Question : est-il possible de dépenser des gemmes supplémentaires lors du tirage d'invocation du familier ?*

*Réponse de Magnus Nico : Oui. Invoquer un Familier ne coûte à l'origine aucune gemme, mais il est possible de dépenser des gemmes pour augmenter les chances de faire un bon score. Il n'y a pas de limite au nombre de gemmes que l'on peut dépenser pour cela. Elles doivent cependant être obligatoirement de l'Élément constitutif du Familier. Chaque gemme dépensée de cette manière donne un dé supplémentaire pour le résultat du jet d'invocation.*

## Guerrier Chacal

29 ou 27 PA de pure puissance !!! Quelques quintaux de brute dans un monde de finesse !

Pour un coût relativement modéré, ces brutes feront un véritable carnage dans les rangs de vos ennemis. Avec 1 petit point de force d'écart, le choix de la troupe à 29 ou 27 PA dépendra surtout de la place libre dans votre armée. Dans un cas comme dans l'autre, ces guerriers Chacals valent leurs pesant d'or.

Moins trapu que les autres troupes Orques jusqu'alors sortie, ils se dégagent des guerriers chacals une impression de puissance encore plus impressionnante. Leurs fines sculptures les mettant même un cran au dessus de leurs congénères. Il y a cependant un petit point noir, tout du moins de mon point de vue de peintre débutant. Les superbes tatouages sont entièrement dus au talent des artistes peintres de chez Rackham, n'apparaissant absolument pas sur la sculpture en elle-même. C'est dommage, ils apportent un petit plus à ces figurines, mais sont loin d'être à la portée du premier peintre venu.

D'un point de vue purement stratégique, il vous faudra faire attention au choix de la proie du guerrier chacal. Petit rappel, [... une fois le guerrier Chacal engagé au corps à corps, il ne peut se désengager ou tenter quoi que ce soit d'autre avant d'avoir tué son adversaire. Si ses ennemis rompent le combat de quelque manière que ce soit, il fera tout pour les poursuivre et les achever. Un Guerrier Chacal submergé



par plusieurs adversaires choisira sa « proie du chacal »...].

Si votre adversaire se débrouille bien, il pourra tout à fait vous rendre la vie impossible, transformant l'affrontement en course poursuite à la Benny Hill. Méfiez vous donc particulièrement des armées dites rapides (wolfen, razorbacks,...)

Skal

*Question : Que se passe-t-il si la proie du guerrier chacal se désengage alors que celui-ci est encore engagé par d'autres adversaires ? Le guerrier chacal restera-t-il pour éliminer les obstacles sur son chemin ou tentera-t-il de se désengager ?*

*Réponse de Magnus Nico : D'une manière systématique, le Chacal tentera de rejoindre sa Proie. Dans le cas cité, il tentera de se désengager. En revanche, s'il est submergé (maximum d'adversaires sur le socle), il tentera d'éliminer un de ses adversaires pour se laisser une porte de sortie. Dès qu'un Désengagement est POSSIBLE pour rejoindre sa Proie, le Chacal doit le tenter.*

*Question : Dans un combat où un guerrier chacal est engagé à plusieurs adversaires, dont sa proie, doit-il toujours se concentrer sur sa proie ? C'est à dire ne mettre ses dés d'attaque que contre la proie ?*

*Réponse de Magnus Nico : Oui.*

## Souffleur Gobelin

Non vous ne rêvez pas, voici une troupe Gobeline avec un score de courage honorable. Si cela peu paraître surprenant au départ, ce score se justifie de part la fonction première des souffleurs : nettoyer les égouts de No Dan Kar. Alors les trucs immondes, pas très Gobelins ils connaissent.

Le point fort de cette troupe est sans conteste l'utilisation de ses gaz, si utile, mais à manier avec précautions, car si il est lui-même immunisé à ses gaz, les autres Gobelins ne le sont pas.

Le nuage de suie, offrira une protection idéale pour votre souffleur, histoire qu'il ne termine pas sa carrière prématurément avant d'avoir atteint ce satané fusilier...

Le gaz urticant, en ôtant un dé au corps au corps à son ou ses adversaires, il offre, grosso modo, le même avantage que le membre supplémentaire des Gobs mutants.

Le gaz frénétique, d'un premier abord peu puissant, il révèle toute son utilité contre des ennemis dit de défense, tels que ceux possédant la compétence ambidextrie ou pouvant faire des contre attaques.

Skal

*Question : Que se passe-t-il si la victime d'un gaz frénétique à fait une tentative de désengagement raté durant le tour ? Ses dés sont-ils en attaque ou en défense ?*

*Réponse de Magnus Nico : Elle ne peut placer aucun dé.*

*Question : Peut-on avancer d'une partie de son mouvement, lancer le gaz puis finir son mouvement ? Par exemple pour lancer un nuage de suie et se cacher dedans après ?*

*Réponse de Magnus Nico : Non. Il est en revanche possible de placer le gabarit de manière à ce que le souffleur soit au centre( ce qui revient à peu près au même, c'est vrai, mais qui peut éviter des situations désagréables).*





### Banshee d'Achéron

Voilà le nouveau Chasseur de Ténèbres... La figurine est plutôt réussie mais demandera quelques modifications, notamment au niveau de la main tenant le parchemin pour le mettre plus en avant. Il est dommage, mais pas néfaste, que les statistiques soient identiques au premier. Seules nouveauté : les sorts. Excommunication : totalement risible. Il demande un 5+ pour être réussi alors qu'il faut au chasseur de ténèbres dépenser toute sa mana pour tenter l'incantation : pas de dés supplémentaires possibles !!! De plus, la cible ne peut pas être un mort vivant, un personnage, un démon ou une créature invoqué alors que ceux sont les « clients » les plus probable. Edit de Merin : tout aussi inutile et risible que le précédant. Il faut un 6+ pour réussir. Autant dire que le Chasseur de Ténèbres devra tenter l'incantation plus d'une fois pour le réussir et qu'il ne lui restera alors plus de gemme à dépenser. Autant dépenser ses gemmes pour contrer les sorts adverses que de les perdre pour rien. Bref, l'on garde la figurine et l'on utilise éventuellement les sorts du premier Chasseur de Ténèbres.

Solkan

### La Gorgone

N'en déplaise à certains, Achéron est un peuple, certes diversifié, mais très axé sur la magie (même si de manière fort différente des Maîtres Alahan en la matière), comme en témoigne cette Gorgone, Personnage mythique des contrées d'Aarklash. Il ne s'agit pas d'un mage de combat, malgré son appréciable 4 en INI pour les Morts-Vivants : la Gorgone est puissante en magie, mais chère, et n'est pas une brute au corps à corps, bien qu'ayant à cet égard des caractéristiques convenables et surtout la particularité si intéressante en jeu et si tripanante sur le fond des Banshees (ignorer les blessures à la tête) : son rôle standard risque d'être essentiellement de propager son excellent niveau de peur, et de lancer ses sorts ; à noter à cet égard : ils ont tous une portée plut ôt importante (de 25 à 50 cm), ce qui change de nombreux magiciens ayant des sorts portant à 10 cm ... Son sort d'inspiration mythologique (le regard pétrifiant de la vraie Gorgone) est puissant mais cher en gemmes et en P.A. ... Il est un peu regrettable que ce soit à nouveau un sort pouvant se révéler « agaçant » pour l'adversaire puisqu'il n'est pas contrôlable et permet d'éliminer indifféremment une figurine à 5 P.A. ou une à 162 P.A. ... Rageant pour l'adversaire qui le subit, puisqu'il ne pourra strictement rien y faire. « Marche Funèbre » est sympa, mais amènera obligatoirement à jouer la Gorgone au combat, dommage qu'il ne puisse pas être activé pour une figurine alliée. Et petite déception pour le Sceptre des Atrocités, au vu de son historique, il aurait été légitime de s'attendre à quelque chose de plus percutant (même s'il reste tout à fait cohérent).

Mais outre être une figurine intéressante en jeu (avec son 6 en Pouvoir, la Gorgone est « presque » le pendant de Méliador, qui lui reste toutefois supérieur à mon sens), cette figurine est également immensément intéressante pour le background apporté et révélé par ses cartes (aventures, expériences – même si ces actes n'ont rien d'extraordinaire, ils sont inestimables pour les informations contenues – et le gain apporté par l'Arbre Obscur (Acte III), n'est certes pas négligeable ...), par le lien qu'elle apporte par rapport aux Banshees (même si elle n'en est pas une !) ... Vivement la suite.

Serge Simon



### Chasseur de ténèbres

Cette troupe est un ajout de choix à la rubrique nécrologique de votre armée de cadavéreux. Sa Peur immuable sera un atout pouvant être décisif en plus d'être le cauchemar des gobelins, griffons, syhars et autres. Son 4 de Résistance cache une endurance phénoménale octroyée par son immunité : la colonne de tête est la plus mortelle de toutes et les banshees n'en ont que faire ! Même le plus forts des adversaires ne pourra les tuer d'un seul coup !!! Ajoutez à cela un 3 en Défense et les banshees sont alors idéales pour bloquer les grosses pièces adverses. De plus, elles disposent aussi d'un score des plus honorables en Initiative, d'autant plus important dans une armée de mort vivants ! Ces figurines seront rapidement indispensables dans tout armée d'Achéron.

Solkan

# FAQ

(frequently Asked Question)

Vous vous êtes toujours posé telle ou telle question, votre adversaire met en doute vos dires, voici enfin la rubrique que vous attendiez depuis des mois! La FAQ (aussi appelée foire aux questions), dont les réponses ont tout d'officielles. A chaque numéros Magnus Nico, membre de Rackham, répondra à vos questions, faisant taire les interrogations et ramenant la lumière sur certains points litigieux. Alors, si vous avez des questions que vous souhaitez voir aborder, une seule solution, envoyez les par mail à notre adresse : [redaction\\_caveau@egroups.com](mailto:redaction_caveau@egroups.com)

Q : Les Epées-haches de Dirz. Quelle est la Blessure provoquée par un double5 ? Critique ou Tué net ?

R : Critique. Les doubles provoquent des Blessures non modifiables.

Q : Killyox est-il un état-major ?

R : Non.

Q : Un Fanatique peut-il charger ou engager une figurine qui l'effraie ?

R : Non. Il reste statique.

Q : Quand invoque t'on les Familiers ?

R : A n'importe quelle phase de Magie.

Q : Peut-on prendre plusieurs fois le même sort ?

R : Oui dans le cas d'Invocation d'Elémentaires ou de Sources Elémentaires. Non dans le cas de sorts à usage unique comme Tempête Divine.

Q : L'arme des Repentis Wolfen peut-elle faire fuir un Mort-vivant ?

R : Non.

Q : A quel moment les éventuels bonus de Courage ou de Peur (aire de Commandement, par exemple) sont-ils pris en compte ?

R : A l'arrivée de la Charge.

Q : A quel moment s'effectue le jet de Ralliement ?

R : Quand la carte de Références de la figurine en fuite est activée.

Q : Une figurine venant de réussir son jet de Ralliement peut-elle agir normalement ce tour-ci ?

R : Oui.

Q : Une figurine provoquant la Peur effectue un mouvement de Poursuite sur une figurine "courageuse" qui n'était pas engagée au Corps à corps. Cette dernière doit-elle faire un test de Courage ?

R : Oui. Si elle le rate, elle ne fuira pas.

Q : Question inverse. un figurine possédant un score de Courage effectue un Mouvement de poursuite sur une figurine "effrayante". Doit-elle faire un test de Courage ?

R : Oui. Si elle rate, elle reste immobile.

Q : Mutagène. Doit-on assigner les points de Mutagène immédiatement après avoir désigné les figurines bénéficiant de cette Compétence ?

R : Non. On peut les assigner quand on le souhaite, mais on ne peut affecter de la sorte un jet déjà effectué.

Q : Après invoc d'un élémentaire, l'invocateur peut-il choisir de le dissoudre purement et simplement ?

R : Non.

Q : A la fin du tour, il est spécifié que l'on peut dépenser une gemme pour maintenir l'élémentaire à niveau d'invoc. Cette gemme peut-elle provenir de celles qui sont reçues à l'issue du jet de récupération des gemmes, du même tour ?

R : Oui.

Q : Peut-on invoquer des Elémentaires ou des Familiers au Corps à corps ?

R : Oui. Cette Invocation au contact d'un ennemi est considérée comme un Engagement. Elle peut donc entraîner des tests de Courage et n'inflige pas les pénalités de Charge.

Q : Si on a deux cartes d'Invocation d'Elémentaire, on peut invoquer deux Elémentaires ?

R : Oui.

Q : Les familiers comptent-ils dans le nombre de sorts d'un Magi-



© Rackham

cien ?  
R : Non.

Q : La Cape de Reptation de Sasia Samaris est-elle un familier ?  
R : Non.

Q : Les Thermoprêtres sont-ils obligés d'utiliser la vapeur lorsque la Caractéristique concernée entre en jeu ?  
R : Oui... Pour le moment. Ceci devrait être modifié pour Confrontation 2.

Q : Les Guerriers-mages peuvent-ils utiliser la Contre-attaque ?  
R : Oui.

Q : Quelles figurines peuvent porter combien d'objets magiques ?  
R:  
Un Champion / un Initié : 1  
Un Héros / un Adepté : 2  
Une Légende Vivante / Un Maître : 3  
Un Aventurier : comme son rang d'origine. Par défaut, ils sont Champions. Les objets gagnés en tant qu'Elixir ne rentrent pas dans ce total.

Q : un combattant engagé par un assassin perd-il aussi l'usage de ses possibilités spéciales (défenses/attaques multiples, contre-attaque, défense soutenue, etc...) ?  
R : Non.

Q : Un combattant ayant la compétence Incarnation peut-il encore utiliser un objet magique si il est engagé par un assassin ?  
R : Oui.

Q : Peut-on se désengager avec Vent porteur si on vient de se faire charger ?  
R : Oui.

Q : Le projet de règle pour Confrontation-2 "un 1 est toujours un échec, même après un 6" est-il une blague ?  
R : Non.

Q : Peut-on ne cibler qu'une seule fig avec le sort banissement suprême ?  
R : Oui.

Q : Bannissement suprême fonctionne t'il contre les Personnages ?  
R : Non.

Q : Un combattant Ambidextre est-il toujours Ambidextre avec un bras arraché par un troll noir ? ;]  
R : Oui.

Q : Un Mort-vivant rate t'il automatiquement ses jets de Discipline ?  
R : Non. Lorsqu'il doit effectuer un jet de Discipline, on considère que son score de Discipline est égal à 0.

Q : un Spectre peut-il Charger une figurine à travers un obstacle ?  
R : Non. Il peut en revanche l'Engager.

Q : Comment est composé un Etat-major ?  
R : Un Etat-major se compose d'un Musicien, d'un Porte-étendard et d'un Personnage possédant la Compétence Commandement.

Q : Les keltois mercenaires comptent-ils dans les 30% d'alliés et mercenaires pour les Sessairs et les Drones ?  
R : Non.

Q : La ligne de vue doit-elle être conservée durant toute la Charge ?  
R : Oui.



© Manu

Q : Les malus/bonus s'appliquent-ils au résultat du jet de dé, ou directement aux caractéristiques ?  
R : Aux Caractéristiques.

Q : Doit-on effectuer un jet d'attaque quand on vient de lancer avec succès une 'manipulation' de Pantin Morbide, ou passe-t-on directement au jet de Blessure ?  
R : On effectue à nouveau un jet d'Attaque.

Q : La 'Lame de Torture' est-elle réservée à Achéron ?  
R : Oui.

Q : On peut utiliser des gemmes supplémentaires pour invoquer un Familier. Ces gemmes doivent-elles obligatoirement être de l'Élément du Familier ?  
R : Oui

Q : Combien de temps dure le 'Flux de nullité absolue' concernant la neutralisation des Compétences ?  
R : Jusqu'au prochain jet de dés (inclus) de la cible.

Q : Comment gère-t-on le cas d'un Repenti avec la Compétence Incarnation ? D'autres Repentis peuvent s'approcher de lui ?  
R : Oui, mais les sorts de Solitaire Wolfen n'ont plus aucun effet sur lui.

Q : 'Caresse des âmes: éloigne-toi': peut-on désengager un ennemi qui vient de charger ?  
R : Oui.

Q : 'Justice divine': si le sort est lancé par l'intermédiaire d'un Templier de l'inquisition, le niveau de Blessure de qui doit-on prendre en compte ? de l'Inquisiteur ou du Templier ?  
R : De l'Inquisiteur. Ennemis de l'Inquisition, tremblez.

Magnus Nico

# Les secrets du Gob Power

(avec du fun dedans)

*Quand on est goblin, goblin, goblin ...  
On n'a pas peur des humains, des humains, des humains ...  
Surtout quand il est seul et qu'on est vingt, qu'on est vingt, qu'on est vingt ...*

Vous en avez marre d'entendre cela, et bien sachez que l'armée gob a Confront' a bien d'autres ressources que le simple surnombre et que sa réputation d'armée de casse-couilles joueurs de Magic est FAUSSE (et si vous êtes pas d'accord je vous foudre !).

Voici donc quelques conseils pour construire une armée gob qui soit fun à jouer ... et à affronter.

## Revue des Troupes

### Les Maraudeurs et Lanciers (4,5 et 6 PA)

**Nykola :** La trouaille de base, que dire de plus ? Il faut en mettre c'est évident et ne pas hésiter à tout mettre en attaque et à les sacrifier.

**Gob de Gobland :** Personnellement, je préfère les lanciers, car je trouve qu'ils sont vraiment superbe ! Tout général gob doit avoir au moins 6 de ces troupes dans son armée. Plus il en aura, plus il pourra prendre de grosse bêtes sans craindre le surnombre.

### Les Boulets (8 PA)

**Nykola :** Indispensables ! Moi je les appelle les gobs jetables donc n'espérez pas les voir survivre trop longtemps. Face aux armées qui provoque la peur, ils sont la première ligne indispensable grâce à Cri de Guerre. Sinon, il faut avoir l'init' et après : tout en attaque !!! Vivement qu'il en sorte de nouveaux car trois seulement c'est insuffisant.

**Gob de Gobland :** Un petit plus pour la forme : qui dit furie guerrière dit nécessité d'avoir l'initiative. Aussi, j'ai tendance à optimiser mes boulets avec un petit tourbillon de précision. Sinon, je suis d'accord avec Nykola : ces gars là sont vraiment géniaux !

### Les Javeliniers et Archers (7 et 12 PA)

**Nykola :** Je n'utilise pas beaucoup le tir dans cette armée car je n'en ressens pas le besoin, préférant foncer au contact de l'adversaire le plus rapidement possible.

**Gob de Gobland :** Baaaah ! Otez ça de ma vue s'il vous plaît ! Aucun intérêt, sauf si vous jouez avec le tir de contre charge. Sinon c'est inutile...Au moins les archers sont beaux, prenez les si vous voulez une armée un peu polyvalente, mais c'est vraiment pas nécessaire (par contre oubliez les javeliniers).

### Le Porte-étendard et le Musicien (8,5 et 9 PA)

**Nykola :** L'état-major au grand complet n'est à sortir qu'en face d'une armée qui provoque la peur (dommage j'adore le porte-étendard !), et encore son efficacité n'est que très moyenne.

**Gob de Gobland :** : idem, de plus, l'étendard vivant est bien trop cher pour ce qu'il apporte.

### Azzoth le Fourbe (29 PA)

**Nykola :** Moi je le mets à chaque fois parce que pour son prix il est franchement très rentable et puis un peu aussi pour sa tronche de vicieux.

**Gob de Gobland :** Exceptionnel ! Son principal avantage est selon moi qu'il se fond au milieu de vos troupes de bases, et donc que votre adversaire tombe souvent dessus en croyant s'attaquer à un maraudeur. (gniark gniark)

### Gidzzit le Sonneur (24 PA)

**Nykola :** Accompagné de son parchemin de foudre (et un autre sort si ça vous tente mais moi celui-ci me suffit à dépenser toutes mes gemmes), il est franchement utile, notamment pour faire des tirs dans le tas sans risques. Par contre, il est devenu chez moi la cible favorite des tireurs adverses.

**Gob de Gobland :** Un mago pas cher, et avec des sorts super. Si possible, donnez le tourbillon de précision à la Babayagob. Sinon la cloche est là aussi trop chère... Il vaut mieux prendre un étendard de plus.

### La Babayagob (100 PA)

**Nykola :** Même à 500 PA je ne la mets pas encore dans mes troupes car une fois complètement équipée, elle est très chère. Mais sinon son Harcèlement permet de nombreuses possibilités tactiques, d'autant plus que son tir est franchement efficace.

**Gob de Gobland :** Je l'adore ! Elle fait enrager tous mes adversaires et son maniement est très intéressant. Je lui donne le plus souvent tapis de flammes, tourbillons de précision, et un élémentaire de feu. (au fait : baiser volé est à chier...n'y pensez même pas...)

### Le Crapaud de Combat (7 PA)

**Nykola :** Pour ceux qui ont la chance d'en posséder un, il est indispensable dès que l'on aligne un magot. Quand je joue, il accompagne généralement Gidzzit puis, une fois ses gemmes dépensées, il se jette furieusement (?) dans la mêlée où il peut même faire profiter quelqu'un de sa fabuleuse initiative de 7 (mais c'est petit !). Et puis un double 6 sur (par exemple :-P) Pilzenbir avec un crapaud c'est génial !

**Gob de Gobland :** Idem. Il paraît de plus que le crapaud et le troll font un excellent tandem (perso j'ai jamais essayé). De toute façon, la figurine est tellement belle qu'on se sent un peu obligé de le prendre.

### Les Guerriers Ströhm (21 PA dont au moins 5 de trop !)

**Nykola :** Trop chers mais on l'avantage de ne pas fuir grâce à Fanatisme. Ils ont également une défense/résistance honnête qui leur permet de servir de bloqueurs.

**Gob de Gobland :** Moi je les trouve pas bon du tout. Ils étaient déjà pas géniaux avant la sortie des mutants, mais après... aucun intérêt.

### Bebunzen (77 PA)

**Nykola :** Excellent ! Rien à dire de plus ! Je le mets dès 250 points (et parfois même à 200 à la place d'Azzoth). Et en plus c'est ma figurine gob préférée !

**Gob de Gobland :** C'est vrai que ce gars là a un très bon rapport qualité/prix . Néanmoins j'échangerai pas mon baril d'Azzoth contre un baril de Bebunzen. Il vaut quand même le coup croyez moi.

### Les Chevaliers Ströhm (44 PA)

**Nykola :** Plutôt chers mais ils sont assez fun à jouer et leur bonne initiative leur permet de se désengager pour charger le plus souvent possible.

**Gob de Gobland :** Ils sont très utiles contre les nains et les griffons, et a la rigueur contre Alahan, pour rattraper les tireurs avant qu'ils ne fassent trop de dégât. Sinon, on peut s'en passer (surtout si on a un psychomutant volant à côté).

### Ozohn le Baron (93PA)

**Nykola :** Cher (comme tous les Ströhm sauf Becbunzen) et difficilement jouable à mon avis car il est un peu bâtarde. Son tir puissant (mais à courte portée) associé à son excellent déplacement le rendent utile mais ne justifie pas son prix à mon goût car une fois au corps à corps il ne vaut pas un bon Becbunzen. A destiner aux très grosses parties.

**Gob de Gobland :** Moi je l'aime vraiment pas. Rendez vous compte que pour son prix, on peut prendre Azzot h et Becbunzen ! Son tir est inutile, ses caractéristiques décevantes. Son seul intérêt est sa grande distance de commandement.

### Le Troll de Guerre (99+4 PA)

**Nykola :** Intéressant, mais ses mauvaises initiative et défense ne lui permettent pas toujours d'avoir le temps d'utiliser Régénération car il est une cible appréciée des adversaires (et en plus il a un gros socle !).

**Gob de Gobland :** Aussi résistant qu'il soit, le troll ne survit que très rarement à une partie : tout le monde se jette sur lui. De plus, après un rapide calcul, il apparaît que la salopette si chère ne sert à rien contre des figurines ayant une force inférieure à 11 (il ne peut pas le blesser aux jambes de toute façon !). Donc, le troll est passable.

### Les Mutants Gobs (16 PA de pur hold-up !)

**Nykola :** Indispensables rien que pour entendre râler l'adversaire (« grr ... hold-up ... pff ... pas juste ... »), même si je trouve exagérée leur réputation de hold-up. Ils sont, il est vrai, très balaises (surtout si on les compare aux Ströhm !), mais leur peur est totalement inutile ... sauf face aux autres gobs, et cela les handicape (mais c'est fun alors !).

**Gob de Gobland :** Génial...rien à redire...ils sont vraiment des hold-up !

### Les Psychomutants (25 et 37 PA)

**Nykola :** Géniaux tous les deux même si l'écart de prix entre les deux semble exagéré (correction d'un hold-up ?). Leurs sorts sont excellents et j'ai une tendresse particulière pour Mutation Instantanée qui permet de rendre encore plus grosbill les autres mutants (comme si c'était la peine) ... ou d'en faire des blobs spongieux (mais j'aime le risque !). Le psychomutant volant et son Envolée Hystérique est, lui, sans pareil (à part Meliador peut-être ?) pour frapper la cible choisie où qu'elle soit et cela peut devenir très utile dans le cadre d'un scénario ... sinon la cible devient souvent le magot d'en face qui va les sentir passer les trois attaques de force 10 ! De toutes façons tous les sorts des psychomutants sont excellents et le choix est vraiment difficile.

**Gob de Gobland :** Idem. Contre les barbares ou les wolfens, il vaut mieux prendre attaque psychique...Vous serez alors susceptible de venir à bout de n'importe qui.

### Le Porte-arête et le Cogneur de Gong (24 et 27 PA)

**Nykola :** Le Porte-arête n'est pas forcément très efficace, mais il est franchement fun dès qu'il est accompagné de son artefact. Le musicien est lui quelconque surtout que l'intérêt d'avoir l'état-major mutant est, à mon goût, totalement proche du zéro absolu (en gros ça me laisse froid !).

**Gob de Gobland :** Je suis d'accord. Mais, il semblerait qu'il soit possible de donner l'arête à n'importe quel mutant, ce qui, a défaut d'être très fair-play serait au moins terriblement efficace !

### Goretz le Massif (122 PA)

**Nykola :** Sympa mais pas jouable avant plus de 500 PA (Becbunzen est inamovible en tant que meilleur perso gob) à mon avis. Son coup de bide est très efficace mais donne parfois droit à des scènes ridicules où la figurine l'attaquant le contourne pour le charger par derrière ... y'en a d'autres qui auraient besoin de cours de fun ! [Note : ceci est un exemple de Vraie Mauvaise Foi (ceux qui jouent à Vampire comprendront)]

### Gob de Gobland :

Mouais... honnêtement, le gros Goretz arrive pas à la cheville d'un autre perso à plus de 100 PA. OK le coup de bide est sympa, mais trop facile à esquiver. Et puis, 7,5 en mouvement...y a pas grand chose à faire...



© Rackham

## Tactiques gobs

### Le surnombre :

Logiquement, une armée gob aura toujours le surnombre ; c'est tout de même la force de l'armée. Mais pour que le jeu reste plaisant et intéressant, ce surnombre ne doit pas être écrasant. Donc fini les « vagues vertes » et autres « Combien ça fait 300 divisé par 4,5 ? », fini ! Et puis d'abord ça fait presque 67 ... 30 divisé par 4,5 ... mon dieu (Rat ?), rien que d'y penser ...

La chose à éviter à tout prix lorsque l'on a le surnombre est que l'adversaire aille se fourrer dans un coin encombré de décor pour éviter de se faire encercler. Il faut à tout prix « conquérir » ce genre de terrain avant l'armée d'en face sinon, il va y avoir la queue chez les gobs pour aller à la baston.

### Vaincre la peur :

La peur est le pire ennemi du gob (après le marteau de Kahinir !) ! En effet le coté couard de ces petites bestioles vertes oblige à mettre au point des stratégies d'attaque spéciales face à une armée Wolfen ou Mort-Vivants. Comme il y a quand même une justice, même les gobs ont plus de chance de réussir le jet de discipline au début du tour que ces deux armées (seulement dans le cas de petites armées face aux Wolfen). Il faut alors prier pour avoir en main les boulets et d'autres troupes pour tout activer en même temps afin que les autres troupes profitent de la peur du boulet.

Heureusement que les mutants et leur peur sont là (même si face à de gros MV c'est pas toujours suffisant) ! La difficulté est d'envoyer les mutants sur les figurines infligeant une grosse peur (même s'ils vont avoir des problèmes face à un Safouette Gravas, le roi des skons), sans pour autant effrayer ses collègues gobs (qui n'ont pas besoin de ça !).

L'armée gob possède d'autres armes contre la peur : ses Ströhms avec leur Fanatisme, la Clochette du Dieu Rat (mais il faut bien synchroniser son attaque !) et un état-major qui, s'il n'est pas fantastique, arrange quand même un peu les choses.

### Les mutants :

Maintenant que les gobs normaux n'osent plus s'approcher des mutants par crainte de se faire bouffer, il faut gérer cela sur le terrain (mais c'est super fun, j'adore !). Considérant cette difficulté il faut déplacer intelligemment ses mutants pour les faire frapper là où il faut : là où il n'y a pas de gobs normaux ! N'exagérons rien, la peur du mutant est loin d'être insurmontable, même pour un mardaudeur ... mais bon, c'est toujours embêtant de voir nos pauvres gobs à 4,5 points perdre des points là où ils n'en ont déjà pas beaucoup.

Lors des premiers tours, il faut déplacer les mutants en triangle, de manière à foutre le Psychomutant au milieu pour qu'il ait un max de bonus pour lancer son sort et récupérer ses gemmes. Avec un

minimum de chance vous vous retrouverez avec des mutants dotés d'encore plus de bras en arrivant au contact de votre adversaire.

### Un mot sur les sorts :

La magie des gobs est vraiment géniale !!! Une des meilleur du jeu selon moi. Voici certains sorts que j'affectionne tout particulièrement, et ceux que je vous déconseille :

- ??????Envolée hystérique est vraiment destructeur, avec ça vous pourrez vous débarrasser des mages et des tireurs sans aucun problème. Ne sortez pas sans lui !
- ??????Tourbillons de précision : je le donne toujours à la Babayagob qui le réussit sur 2+. Ne vous en servez pas sur les tireurs, mais plutôt sur les mutants, les boulets, le troll, ou même Goretz.
- ??????Tapis de flammes et élémentaires de feu : que je regroupe car seul la baba peut s'en servir. Ces deux sorts sont réellement destructeurs (préférez le tapis de flammes face aux armées nombreuses comme les morts vivants)
- ??????Le Parchemin de foudre a été discuté plus tôt et transforme l'apparement inoffensif Gidzitt en véritable machine à tuer le wolfen !
- ??????Mutation instantanée peut transformer vos mutants en véritable machines de guerre (ou en blob spongieux mais on n'a rien sans rien !). Utilisez le le plus possible pendant que vos mutants avancent avec le psychomutant collé à eux.
- ??????Par contre, Baiser volé est injouable, la malédiction du dieu rat est sans intérêt, et flux de la nullité absolue n'est pas utile souvent.

### Armées type

#### Armée à 300 points

6 Maraudeurs, 2 Lanciers, 3 Boulets, Azzoth, Becbunzen, Gidzzit (+ Parchemin de foudre), 1 Crapaud de Combat, 3 Mutants, 1 Psychomutant 1 (+ Mutation Instantanée)

En cas d'affrontement contre une armée provoquant la peur, remplacer 2 lanciers et 1 maraudeur par le musicien et le porte-étendard.

#### Armée à 500 points

6 Maraudeurs, 3 Lanciers, 2 Javeliniers, 3 Boulets, Azzoth, 2 Guerriers Ströhm, Becbunzen, 1 Chevalier Ströhm, Gidzzit (+ Parchemin de Foudre), 1 Crapaud de Combat, 3 Mutants, 1 Porte-arête (+ son Arête), 1 Psychomutant 1 (+ Mutation Instantanée), 1 Psychomutant 2 (+ Envolée Hystérique)

Contre une armée provoquant la peur, remplacer le Chevalier Ströhm (qui est vraiment là pour le fun !) par une Clochette du Dieu Rat (pour Gidzzit), le Musicien et le Porte-étendard.

### Stratégies spécifiques

**Alahan :** Combattre les force du lion n'est pas un réel problème pour une armée gob : ils sont très peu nombreux, et en plus, une bonne partie d'entre eux ne seront pas compétitifs au corps à corps (archer, faucheurs)... Je recommande néanmoins d'avoir toujours un psychomutant avec envolée hystérique, et de préférence un chevalier sur rat. Craignez la garde royale ! Faites là crouler sous des nuées de maraudeurs pour l'immobiliser assez longtemps pour détruire le reste de l'armée.

**Griffon :** Là aussi, vous aurez l'avantage du nombre sans problèmes. Mais c'est la mobilité que vous devez privilégier à tout prix. En effet, les griffons sont assez résistants pour être presque invincible à un contre un. Un chevalier sur rat est nécessaire pour s'occuper des fusiliers, et les troupes avec de grandes force vous seront indispensables. (Les sorts de Gidzzit sont très bons contre les Griffons)

**Nains :** Combattre une armée de nain nécessite de prendre pas

mal de trouppaille...Déjà qu'ils sont durs à tuer, si en plus ils sont plus nombreux que vous, vous êtes morts ! Il va falloir jouer tout en finesse pour désolidariser l'armée ennemie, afin d'attaquer des petits groupes. Contre les nains, j'aime tous particulièrement les boulets. Si un champion vous fait trop chier (genre Pilzenbhir) envoyez une petite séduction voluptueuse...vous allez vous marrer a le balader sur le champ de bataille pendant toute la partie!

**Wolfen :** Bon : aux grands maux les grands remèdes : ici Becbunzen ainsi que trois portes étendards sont indispensables. Les Wolfen sont TRES peu nombreux, donc vous pouvez vous permettre des fantaisies comme Goretz ou la Babayagob. Une fois de plus, un maximum de mutant ne pourra pas vous faire de mal, afin de rivaliser avec tueur né, et de ne pas avoir a souffrir de la peur.

**Barbares :** Ici, il n'y a qu'un seul remède : la masse. En effet, les barbares sont nombreux, peu résistants, et DOIVENT gagner l'initiative. Donc il vous faudra impérativement être plus nombreux qu'eux...et de beaucoup ! Les maraudeurs vous serviront beaucoup car vous pouvez en prendre plein pour un prix dérisoire. J'aime bien prendre un ströhm sur rat pour achever les champions trop puissant (a moins d'utiliser attaque psychique...)

**Morts vivants :** Comme contre les Wolfen, prenez au moins deux étendards. Becbunzen est ici utile, mais non indispensable. Comme pour les barbares, les morts vivants ne défendent que très rarement. Sauf que eux, ils perdent l'initiative a chaque fois ! Aussi, il faut leur passer un max de coups avant qu'ils ne ripostent. Donc, surnombre obligatoire ! Mais cette fois, je dois dire qu'un ou deux ströhm prend toute son utilité : ils sont assez résistants pour survivre, et tapent relativement fort (et ils ont fanatique !). Je conseille d'organiser plusieurs petits groupes dont chacun comprend au moins un mec qui tape dur, et plein de petite piétaille.

**Dirz :** Dirz est une armée dont on soupçonne peu la force, mais qui sera fort dangereuse pour les pauvres gobs. Méfiez vous tout d'abord de leur tir en cachant vos figurines précieuses derrière de la trouppaille (si possible un peu solide quand même) lors de votre avancée des premiers tours. Sinon, attention aux guerriers de l'aube car mettre un gob en critique c'est pas très dur. Le maître-mot face à Dirz est de toute façon le même face à toutes les armées : ne jamais s'attendre à rien des la part des alchimistes car leur mutagène est redoutable.

**Les Orques :** La stratégie à adopter face aux orques est simple : signez un traité de paix (un grommement d'acceptation de Vorak suffira peut-être !) et allez lasser le voisin ! On ne va pas se battre avec eux, ils sont trop balaises !

### Les mots de la fin

**Nykola :** That's all folks ! J'espère que les gobs vont voir remonter leur cote de popularité après ça (de toutes façons désormais ils ont de la concurrence, il y a les orques !). Je pense que cette armée est très fun à Confront' mais elle est cependant dénigré ... enfin y'a au moins un avantage : on n'est pas beaucoup d'armée gob à un tournoi alors que les armées griffon et barbare se bouscule !

**Gob de Gobland :** Bon, voilà, Nyko et moi on vous a dit tout ce que l'on savait. On ne peut que vous supplier d'apporter un peu d'attention aux petites peaux vertes qui sont pour le moment l'armée la moins jouée de confrontation (après les orques), et qui sont actuellement boycottés par Rackham qui ne leur sort plus la moindre nouveauté. Néanmoins, gardez toujours à l'esprit quoi qu'il arrive, que les gobs sont L'ARMEE FUN de Confrontation ; aussi, si vous perdez la Babayagob au premier tour, si Goretz se fait transformer en blob spongieux à la première mutation, adressez une rapide prière au dieu rat et...marrez vous un coup ! Après tout on est tous là pour ca !

# La longue chasse

Tarnir se releva. Son épaule le faisait encore souffrir horriblement. La balafre qui courait de son omoplate jusqu'à sa hanche lui rappelait à quel point les armes de son adversaire étaient tranchantes. Il ramassa son épée et s'appuya contre un arbre. Il regardait avec un sourire le corps de la créature qu'il venait de tuer après un long combat. Ce duel lui rappelait la raison de son exil.

Il n'avait que 20 ans lorsqu'il quitta son village natal. Le peuple Keltois est un peuple fier, farouche, où il est monnaie courante de mourir jeune. Son père, le chef du village, avait l'espoir que Tarnir lui succède lorsqu'il serait en âge et que le conseil des bardes, le *Gorsedd*, aurait donné son accord. Chaque enfant du village devait passer par un rite d'initiation afin de devenir un homme et de gagner son premier tatouage, qui témoignerait son premier exploit comme guerrier. Ollathir, le père de Tarnir, était couvert de tatouages, chacun narrant un haut fait accompli, un duel remporté, une bataille gagnée. Ses muscles puissants rappelaient à tous qu'il avait acquis son titre de *Hy Reigh* par la force et la bravoure. Nul ne le contestait et il guidait son peuple vers un grand destin. Un soir, celui du dix-septième anniversaire de son fils, il convoqua Tarnir dans la salle du trône. La maison du chef se tenait au centre du *Cranog*, un village sur pilotis construit sur un lac qui abritait une centaine de Keltois. Le feu crépitait au sein de la cheminée lorsque Tarnir pénétra dans l'immense pièce où trônait son père. Ses armes étaient accrochées au mur derrière lui ; parmi elles une hache démesurée qu'il maniait avec une seule main et un bouclier en peau tannée qui ne lui avait jamais beaucoup servi. Ollathir regardait son fils avec un mélange de fierté et de crainte, et ce sentiment lui disait que jamais il ne reverrait son fils. Tarnir faisait parti des jeunes guerriers les plus prometteurs du village et déjà son père discernait en lui un im-



© Shingen

mense courage malgré son jeune âge.

- « Assieds-toi mon fils, lui ordonna son père de sa voix de stentor. »

Tarnir obtempéra et s'assit en tailleur devant Ollathir comme le voulait l'usage. A la gauche du chef se tenait le *Derwiddis*, le barde du village, un homme d'une quarantaine d'années, qui représentait l'ordre des bardes auprès d'Ollathir. Sa harpe symbolisait sa tâche d'éducateur et sa serpe celle de chef des druides. A sa droite se dressait la *Penn Y Cat*, une femme somptueuse aux longs cheveux noirs qui apprenait implacablement aux enfants l'art de la guerre.

Tarnir les regardait droit dans les yeux et attendait avec impatience le moment le plus important de sa vie, celui du *Tan n'Drus*, le guerrier par le feu. Il savait qu'il allait subir l'unique test, qui ferait de lui un homme à part entière et un guerrier au sein du clan. Ollathir prit la parole :

- « Tu sais pourquoi nous t'avons fait venir mon fils, commença-t-il. Tu vas partir comme le veux la coutume pour devenir un véritable guerrier. Beaucoup ne reviennent jamais au village, mais ceux qui y parviennent entrent dans la légende du clan, celle qui fait de nous des Keltois.
- Tu devras quitter le village et tu ne reviendras pas avant 3 lunes pour nous prouver ta bravoure, ta capacité à survivre, continua le barde.
- Il va des soit que tu devras nous ramener la tête de ton adversaire afin de nous montrer que tu auras envoyé en *Uffern*, dit la *Penn Y Cat*.
- Je sais que le village entier te regarde mon fils et ils ont tous placé en toi un immense espoir, mais sache aussi que leur jugement n'en sera que plus dur si tu faillis, expliqua durement Ollathir. La tâche qui t'attend est la plus rude qui soit mais je sais que tu t'en acquitteras avec honneur et bravoure mon fils. »

Tarnir soutenait le regard de son père quand le barde ouvrit le rideau que cachait le trône et laissa le passage à une jeune femme.

- « Je te présente Gwellan, la *banfaith* du village, elle va consulter les dieux pour qu'ils te livrent ton avenir. »

La jeune femme s'approcha de lui et lui prit les mains. Le contact de ses doigts fit tressaillir Tarnir mais il n'en montra rien. Il fut choqué par le blanc laiteux de ses yeux aveugle qui contrastait avec son incomparable beauté. Elle caressait la paume de sa main et en suivait les lignes, les sillons, tout en le regardant profondément dans les yeux, comme pour sonder son âme. Elle continuait à effleurer ses paumes quand soudain elle rejeta sa tête en arrière et entra en transe :

- « La lune se penche sur ton âme  
Elle regarde ses fils et pleure  
Le sang de Danu coule sur Avagddu  
Il emplit la terre et les rivières  
Par trois fois tu pleureras  
Mais par trois fois tu trouveras un frère  
A l'heure du conflit tu trahiras ton sang

Tu reviendras sur le sol sacré qui sera souillé par l'âme  
du Grand Cornu  
Tu hériteras de l'*awen* des Derwiddis  
Et par ta voix les fils de la terre s'uniront aux orphelins  
de Danu

Afin de châtier les traîtres souriant »

Sa tête tomba en avant et elle s'évanouit dans les bras de Tarnir. Il la regardait l'air hébété, sans comprendre ce qu'il venait de se passer. Son avenir lui avait été dévoilé et il en restait abasourdi. Le Derwiddis lui mit la main sur l'épaule et sans dire un mot le fit sortir de la salle du trône, sans qu'il puisse parler à son père une dernière fois. Il se laissa guider par le barde jusqu'à la grotte des druides qui jouxtait le Crannog.

La cavité naturelle où se réunissait le Gorsedd, abritait tous les druides du village. Les murs étaient couverts de peintures et symboles magiques et avec le feu qui brûlait au milieu de la grotte, Tarnir eut l'impression que ces signes se mouvaient tout le long des parois. Au fond de celle-ci, un familier de la terre ressemblant à un petit rocher le dévisagea lorsqu'il entra et retourna à sa sombre tâche aussitôt. Le Derwiddis l'amena près du feu et le toisa :

- « Tu vas recevoir le dernier présent de ton clan Tarnir. Danu te protégera car ta route sera longue et difficile, lui expliqua-t-il, mais tu ne seras pas seul. D'autres jeunes guerriers feront le voyage avec toi. Vous devrez vous entraider pour survivre et apprendre à combattre ensemble pour vaincre. Ne quitte jamais la lumière Tarnir car une fois dans les ténèbres, tu ne pourras plus revenir. »

Il se leva et commença à psalmodier devant le feu en jetant de la poudre dans le brasier. Une épaisse fumée commençait à se dégager alors que Tarnir sentait sa tête et son esprit s'engourdir.

Il ouvrit brusquement les yeux. Il n'était plus dans la grotte mais dans un sombre palais aux murs de pierres froides et massives. Ses armes lui avaient retiré et il se tenait au milieu d'un véritable charnier. Il discernait ça et là des hommes en armures lourdes aux côtés de Keltois et de Nains étendus dans leur sang. Il détourna le regard devant ce massacre pour découvrir avec horreur que les morts se relevaient un à un. Il ramassa une épée et tenta de repousser la masse grouillante des sans repos, mais ils étaient trop nombreux. Soudain ses armes lui échappèrent. Parmi les morts vivants se tenaient son père, le Derwiddis et la Penn Y Cat. Il sentit le contact froid et visqueux des membres putréfiés qui s'agrippaient à tout son corps. Il hurla quand il sentit le froid de l'acier lui transperçait le thorax. La dernière chose qu'il discerna fut les lèvres mortes de son père en train de dire dans un rire dément :

- « Vois mon fils, vois la puissance des Ténèbres ! Tu as faillis, tu n'es pas digne de prendre ma place, et puis de toute façon je n'ai plus besoin de successeur ! »

Il poussa un cri. En ouvrant les yeux, il n'était plus dans ce château de cauchemar, mais dans une clairière, entouré de 4 autres guerriers du clan. Des jeunes Keltois tout comme lui qui partaient sur le chemin de la gloire. En se relevant, il découvrit autour de son cou un *Gesa* de protection, certainement offert par le druide. Les autres barbares étaient en train de sortir de leur torpeur, alors que Tarnir commençait déjà à explorer les environs. Ils se trouvaient à plusieurs jours de marche du village, d'après les montagnes qui en-



touraient la clairière. Comme lui, les 4 autres Keltois avaient été la proie d'un horrible cauchemar et s'étaient réveillés ici. Ils savaient tous que leur quête les changerait à jamais et qu'à présent, l'avenir du village dépendait d'eux. Ils se levèrent et se mirent en marche.

Ils marchèrent jusqu'à la tombée de la nuit et établirent leur campement au milieu de la forêt, en prenant la précaution de ne pas faire un trop grand feu. En effet, les alentours des montagnes étaient réputés pour abriter des bandes de gobelins en maraude, qui se jetaient sur les voyageurs isolés. Ils organisèrent des tours de garde pour la nuit et se contentèrent du peu de viande séchée qu'on leur avait donnée. Tarnir fut le premier de garde. Son rêve le perturbait encore, comme un mauvais présage. Le silence de la nuit le renvoyait à ses peurs, quand soudain, un bruit dans les fourrés alentours le tira de ses pensées malsaines. Il se leva, ramassa son épée et se dirigea vers l'origine du bruit. Grâce à son entraînement de chasseur, il avait appris à se déplacer face au vent tout en faisant le moins de bruit possible. Il s'approcha à quelques mètres de la source du bruit et bondit dans les buissons. Il retomba lestement sur le sol et discerna dans la pénombre une ombre immense se faufilant au milieu des arbres. Il essaya vainement de ne pas la perdre des yeux mais elle disparu rapidement dans la nuit. Inquiet, il retourna au campement et attendit la fin de son tour de garde.

Le Wolfen s'appuya contre l'arbre. Il reprit son souffle et attendit. Manifestement le jeune barbare qu'il suivait depuis plusieurs heures ne le poursuivait pas. Il rangea son arme et continua son chemin.

Au matin, les Keltois se remirent en route. Ils passèrent plusieurs jours à chasser et à chercher un adversaire valeureux à la mesure de leur ambition. Ils croisèrent une troupe de gobelins en maraude et ne durent leur salut qu'à l'esprit vif de Tarnir qui les fit tous grimper dans les arbres. Bien qu'ils cherchaient le combat, mais ils ne tenaient pas à se faire tailler en pièce par une quarantaine de Rats de No Dan Kar. Après une semaine de marche, ils n'avaient toujours pas rencontré d'ennemis valables. Tarnir avait encore le sentiment d'être suivi et observé depuis le début de leur chasse.

La nuit se déroulait calmement et son sentiment d'oppres-

sion commençait à s'estomper doucement. Soudain, il discerna dans la nuit une lumière bleuâtre qui dansait au loin. Il quitta son poste de garde et à s'en approcha prudemment. Plus il avançait et plus il avait l'impression qu'elle s'éloignait, mais il déboucha finalement à l'orée d'une clairière. Au centre de celle-ci se trouvait une tombe d'un héros Keltois, une sépulture légendaire abritant le plus célèbre des chefs de clans, éclairée par la lueur d'un feu de camp. Accroupi devant elle se tenait un Wolfen tenant une lance immense. Il tendait la main vers elle et marmonnait quelques syllabes inaudibles. La furie de Tarnir éclata et il se rua vers ce profanateur. Au moment de frapper, le Wolfen se retourna et dévia le coup qui lui était destiné avec le plat de sa lance. Tarnir recula et se fendit. Les deux adversaires se toisaient, aucun n'osant attaquer le premier. Le Wolfen plongea la lance en avant pour tenter d'empaler Tarnir sur l'acier de sa lame. Ce dernier, se détourna rapidement et frappa vers le haut, au niveau du visage du loup et réussit à l'éborgner. Hurlant de douleur, celui-ci recula et regarda le Keltois au travers de ses yeux rougis par le sang. Cela faisait une semaine qu'il le suivait, se doutant qu'il devrait un jour ou l'autre s'affronter, mais il ne pensait pas que ce jeune barbare serait aussi pugnace. Il se retourna et attaqua de nouveau mais cette fois-ci en feignant avec la lame de son bras droit. Tarnir ne vit pas le coup arriver et en voulant esquiver la lance, il sentit le froid de l'épée lui déchirer le bras gauche. Reculant aussitôt, les deux adversaires reprénaient leur souffle.

Soudain, ils sentirent l'air se glacer autour d'eux, et la pénombre envahit rapidement la clairière. Ils se figèrent et virent avec effroi des êtres décharnés émergés des buissons. Des Morts Vivants ! Leur nombre grandissait sans cesse quand finalement, une créature sombre apparue au milieu d'eux, un nécromant, leur maître maléfique.

Tarnir et le Wolfen se regardèrent. Ils savaient que leur salut allait dépendre de leur entraide, et s'ils survivaient, ils pourraient finir leur combat...éventuellement. Le Wolfen poussa un hurlement et se jeta dans le combat, rapidement suivi de Tarnir.

Ce scénario s'adresse à 2 joueurs, un barbare et un MV. Le joueur barbare devra avoir dans son armée le personnage Wolfen du Veilleur et l'aventurier Keltois Tarnir, avec en plus 4 autres figurines barbares à **pieds** et masculines (pas de fiannas, ni de centaures) pour un total de **250 PA**.

Les forces MV se composent d'au moins un nécromant avec le sort **Animation des morts** pour un total de **300 PA**. Le Veilleur possède sa **Lance** et **Bonne Fortune** pour un total de **114 PA**.

Le personnage barbare se décompose comme suit :

| Mv | Init | Att | For | Def | Res | Tir | Cour | Disc | Pa |
|----|------|-----|-----|-----|-----|-----|------|------|----|
| 10 | 4    | 5   | 6   | 4   | 6   | -   | 5    | 3    | 55 |

Compétences : Furie guerrière, Dur à cuire (Gesa)

Équipement : épée à une main, braies, bouclier.

Carte d'expérience : bonne fortune

#### Objectifs :

- **Barbare** : les 4 autres guerriers n'arrivent qu'au 2<sup>ème</sup> tour (sauf éclaireur, mais ils ne pourront se déplacer qu'au 2<sup>ème</sup> tour). Le Veilleur est en blessure légère et Tarnir est sonné. Le but des barbares est d'empêcher les MV de s'approcher de la tombe, de tuer le nécromant et une fois fait de se barrer vite fait par un bord de la table. Les survivants serviront après la bataille. Tarnir doit survivre.
- **Mv** : le nécromant doit s'approcher de la tombe et parvenir à y rester **3 tous complets** (donc sans mouvement, ni tir, ni magie, ni CàC, mais récupération de mana oui).

Le scénario se déroule de nuit, mais le feu de camp éclaire suffisamment pour voir aux alentours, mais les tirs à longue portée sont interdits.

Tarnir et le Veilleur se déploient au centre de la table de jeu et les MV sont en déploiement type **Débordement**.

Nombre de tours de jeu : 8 tours.

Le but de ce scénario est de continuer l'histoire de Tarnir qui n'est pas « décidée » à l'avance. Si les MV gagnent, le destin changera et si c'est les Keltois, il en sera de même. Ainsi la suite de la Longue Chasse changera dans un sens ou dans l'autre.

Ed



© Manu

# Evolution

Basé sur le système d'Incarnation, Évolution permet à tous les combattants n'étant pas des personnages, de gagner de nouveaux avantages grâce à leur expérience du combat. Ces compétences d'évolution n'augmentent pas le coût en PA du guerrier, et si celui-ci meurt elles sont perdues avec lui.

L'acquisition des compétences d'évolution se fait par le gain de points d'honneur (PH). Il existe 4 niveaux d'expérience, correspondant à l'atteinte d'un certain nombre de PH, et représentés chacun par un titre honorifique :

- niveau 1 (20 PH) : Faiseur de veuves
- niveau 2 (40 PH) : Fléau des batailles
- niveau 3 (80 PH) : Chien de guerre
- niveau 4 (160 PH) : Seigneur du carnage

Le gain des PH se fait de 2 manières :

1) En tuant un ennemi

Le nombre de PH gagnés est égal à la valeur en PA de l'ennemi tué divisé par 10 et arrondi à l'entier le plus proche.  
Note : Pour l'expression arrondi à l'entier supérieur, un .5 s'arrondit à l'entier supérieur (ex : 8.5  $\approx$  9), et le minimum de PH gagné est 1 (ex : un ennemi à 4 PA (0,4  $\approx$  arrondi à 0 normalement) ou moins rapportera donc 1 PH).

2) En accomplissant une mission (lors d'un scénario)

Le nombre de PH gagnés par chaque figurine encore en vie lors de l'accomplissement de la mission est égal à : 1 + (Valeur de l'armée ennemie en PA / 100).

Note : La valeur de l'armée ennemie n'est pas la valeur exacte en début de partie mais celle prévue par le scénario ; elle est arrondie à l'entier le plus proche.

De plus, il faut multiplier ces PH gagnés par 1.5 (arrondi à l'entier le plus proche) si celui ayant accompli la mission avait une armée de 50 à 99 PA inférieure à son adversaire, les multiplier par 2 si inférieure de 100 à 149 PA, par 2,5 de 150 à 199 PA, etc...

Lors du franchissement d'un palier de niveau, tirer au dé une compétence d'évolution dans une des listes correspondantes suivantes :

## Liste de compétences – Faiseur de veuves

Lancez 1D6 et lisez le résultat

- 1  $\approx$  Endurci
- 2  $\approx$  Acrobat
- 3  $\approx$  Artiste du duel
- 4  $\approx$  Bidouilleur
- 5  $\approx$  Survivor
- 6  $\approx$  choisissez la compétence de cette liste que vous voulez

Endurci : +2 en Résistance

Acrobat : La difficulté des jets désengagements est toujours de 7 au maximum

« Les 3 gobelins étaient satisfaits. Ils avaient encerclés cet imbécile de lancier qui périrait bientôt sous les coups de lances. Izgob leva son arme et l'abattit de toutes ses maigres forces pour asséner le coup fatal lorsque le lancier, d'un saut retourné arrière, sorti avec aisance de la mêlée, laissant Izgob ébahi. D'autant plus ébahi lorsqu'il vit que sa lance avait

finalement fini sa course en plein milieu de son compagnon, dans une splendide gerbe verdâtre. »

Artiste du duel : Pour les tireurs avec armes à feu et de lancer : la difficulté du Tir en charge est de 6 au lieu de 8  
Pour tous les autres guerriers : Bonus de +2 aux Coups de Maître

« Le centaure laissa échappé un rire d'outrage lorsqu'il vit la chétive fianna l'engager en combat singulier. Peut-être n'allait-il pas rentrer seul ce soir finalement. Il comprit qu'il ne rentrerai pas du tout lorsque la guerrière fit tourner son épée derrière elle et d'un coup fulgurant planta toute sa lame dans le cou du centaure. »

Bidouilleur : Pour tous les tireurs : +2 en Force de l'arme de tir

Pour tous les autres guerriers : +2 en Force

« Yeahhh, dans le mille ! Le fusilier venait encore une fois de tirer en plein centre de la cible et de gagner le tournoi du meilleur tireur. Entouré des 3 potiches en bikini sur le podium, il se dit qu'il n'avait pas encore fini de tirer ce soir et se félicita d'avoir un peu trafiqué son arme. »

Survivor : Ne chute jamais lors d'une escalade et ignore le modificateur /2 des terrains difficiles

## Liste de compétences – Fléau des batailles

Lancez 1D6 et lisez le résultat

- 1  $\approx$  Sang-froid
- 2  $\approx$  Dévoué
- 3  $\approx$  Agilité déconcertante
- 4  $\approx$  Expert du combat
- 5  $\approx$  Coureur
- 6  $\approx$  choisissez la compétence de cette liste que vous voulez

Sang-froid : +1 au Courage

Dévoué : +1 en Discipline

Agilité déconcertante : +1 en Défense

« Encore raté ! enragea le paladin. Comment ce nain rabougri et lourdaud pouvait-il éviter les coups d'épée du grand Mosaïr, servant Alahan depuis des années, ayant combattu les pires monstres du continent. Mosaïr su qu'il ne trouverait jamais la réponse à sa question lorsqu'il senti la hache du nain lui caresser l'intérieur des côtes. »

Expert du combat : pour tous les tireurs : +1 en Tir  
pour tous les autres guerriers : +1 en Attaque

Coureur : +2,5 en Mouvement

## Liste de compétences – Chien de guerre

Lancez 1D6 et lisez le résultat

- 1  $\approx$  Musculature surdéveloppée
- 2  $\approx$  Feinteur
- 3  $\approx$  Sens aiguisés
- 4  $\approx$  Concepteur d'arme
- 5  $\approx$  Sprinter

6 ✂ choisissez la compétence de cette liste que vous voulez

**Musculature surdéveloppée** : +4 en Résistance

**Feinteur** : Peut rejeter une fois par tour un jet de tir ou d'attaque manqué

**Sens aiguisé** : +1 en Initiative

**Concepteur d'arme** : pour tous les tireurs : +4 en Force de l'arme de tir

pour tous les autres guerriers : +4 en Force

« Black travaillait sur son épée depuis des heures. Il monta la dernière pièce et contempla le résultat. Étrange. Lorsqu'il se lançait dans l'optimisation de ses armes, il ne se fiait qu'à son inspiration et ne se demandait pas trop quel serait le résultat, mais là c'était vraiment étrange. Il avait monté une sorte de lanière en cuir sur les bords de son épée, lanière cousue de petites pointes de flèches et mue par un petit mécanisme extrêmement bruyant qui la faisait tourner sur les bords de l'épée. Le bruit était vraiment infernal et énerva bien vite Decker, le frère de Black. C'est ainsi que la première tronçonneuse fini en morceaux dans les égouts. »

**Sprinter** : +5 en Mouvement

« Bodhgot était petit, le plus petit de tous les petits gobelins du champ de bataille. Il arrivait à peine à faire décoller ses deux énormes boulets du sol. Lorsque le sol trembla sous les coups de sabots de la cavalerie lourde et que les premières énormes lances de charge pointèrent à l'horizon, la réaction de l'armée gobeline fut unanime : fuir ! Quelques heures après le champ de bataille était redevenu calme et la plaine tapissée de gobelins dont certains étaient admirablement disposés en brochette sur les lances de cavalerie. Bodhgot sorti d'un buisson, seul survivant, fier de lui. Il était peut-être petit mais il courait vite, et quand on est gobelin, plus on court vite, plus on vit longtemps. »

#### Liste de compétences – **Seigneur du carnage**

Lancez 1D6 et lisez le résultat

1 ✂ Insaisissable

2 ✂ Inébranlable

3 ✂ Terrible réputation

4 ✂ Botte secrète

5 ✂ Maître d'arme

6 ✂ choisissez la compétence de cette liste que vous voulez

**Insaisissable** : pour tous les tireurs : Peut se déplacer (mouvement normal) et tirer sans malus, ou courir et tirer avec +1 à la difficulté

pour tous les autres guerriers : Peut courir à moins du mouvement / 2 des figurines ennemies

**Inébranlable** : Ne subit jamais les malus de charge

**Terrible réputation** : Le Courage du guerrier se transforme en Peur ; si il a déjà une caractéristique de Peur alors celle-ci est multiplié par 1,5 (arrondi à l'entier supérieur)

**Botte secrète** : 1 dé de combat supplémentaire

« L'orque s'acharnait sur le pauvre hallebardier depuis plusieurs minutes. Celui-ci se défendait tant bien que mal mais il savait qu'il ne le pourrait plus très longtemps. Il chercha une ultime fois la faille. L'orque ne vit rien venir mais compris son erreur lorsqu'il se sentit divisé et que son œil droit pu voir son œil gauche dans un ultime sursaut. Il venait de faire connaissance avec la botte secrète du grand partage (Clin d'œil pour les connaisseurs). »

**Maître d'arme** : +1 en Attaque, Défense, et Initiative

Comme énoncé plus haut, les compétences n'augmentent pas la valeur en PA. Néanmoins, au début de la bataille, un joueur pourra prendre un certain nombre de pions « enragé » en fonction des guerriers évolués présents chez son adversaire :

✂ 2 pions « enragé » pour chaque Faiseur de veuves présent chez son adversaire.

✂ 4 pions « enragé » pour chaque Fléau des batailles présent chez son adversaire.

✂ 6 pions « enragé » pour chaque Chien de guerre présent chez son adversaire.

✂ 8 pions « enragé » pour chaque Seigneur du carnage présent chez son adversaire.

!Et n'oubliez pas de donner des p'tits noms à vos guerriers évolués histoire de les distinguer des autres guerriers similaires.

Enjoy à tous !  
TNT,

joueur des Enfants de la Rédemption  
(Griffons d'Akkylanie)

#### Conseils additifs

Limitez la taille de vos parties ou, du moins, le nombre de figurines en bénéficiant. Si non, cela sera trop lourd de gérer une grosse horde. Vous pouvez aussi réserver ce système à certaines castes ou à un nombre de figurine fixe.

Je recommande aussi d'étendre ce système aux personnages.

Vous pouvez décider de donner différemment les xp qu'un par tranche de 10 PA des victime. Une méthode alternative sympathique serait de le faire par tranche égale aux PA de la figurine victorieuse. J'explique : une figurine vaut X PA. Elle gagne 1 xp pour avoir tué une figurine valant X PA ou moins. Elle en gagne deux pour abattre une figurine valant plus d'X PA jusqu'à 2X PA. Elle en gagne trois si sa victime vaut plus de 2X PA et jusqu'à 3X PA. Concrètement, cela donne pour une figurine à 21 PA les gains suivants : 1 xp pour une figurine de 0,5 à 21 PA, 2 xp pour une figurine de 21,5 à 42 PA, 3 xp pour une figurine entre 42,5 et 63 PA, etc... Cela récompense d'avantage le mérite des combattants s'attaquant à plus fort qu'eux.

Solkan



© Manu

# La ballade de la Lionne

(quatrième partie)

## La Lionne apprivoisée.

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, pour servir leurs immondes expériences. En route la troupe est attaquée par une bande d'orques bien décidés à les éliminer sans pitié.

Les orques avaient gagné. Pour la troisième fois la Lionne changeait de geôliers. Les monstres discutèrent un instant dans leur langue incompréhensible puis l'un d'eux l'assomma d'un revers de poing.

Elle reprit conscience la tête douloureuse. Elle était attachée au sommet d'une charrette remplie du butin des derniers raids de la troupe orque. L'air frais et les cahots des mauvais chemins l'avaient réveillée. Le paysage avait changé, les vertes prairies avaient succédé aux terres arides et les aurochs cheminaient paisiblement, conduits par deux orques lourdement armés. Le véhicule était lourdement chargé et ils l'avaient attachée tout en haut, et couverte d'une peau d'aurochs. De là, soulevant sa couverture puante, elle pouvait voir le paysage verdoyant, et en elle l'espoir renaissait. Elle se sentait reposée, prête à l'action après son emprisonnement par les alchimistes. Ces créatures véhiculaient avec eux quelque chose d'inhumain, de malsain qui épousait les nerfs. Elle éprouva ses liens sans succès. Les orques étaient peut-être des brutes, mais ils savaient ligoter quelqu'un. Bien que son destin de prisonnière ne sembla pas devoir vraiment changer pour l'instant, elle s'estimait presque à l'abri, et chercha une position confortable pour attendre ce que lui réservait le destin.

La charrette entra dans une forêt dense alors que la nuit tombait. Après quelques minutes dans un chemin en très mauvais état, les deux orques descendirent en grognant et allumèrent un feu au milieu d'une grande clairière. Il y avait déjà deux chariots bâchés portant des étendards que la Lionne n'avait jamais vus. Au fur et à mesure de l'attente d'autres compagnies les rejoignaient, des nains, des barbares surtout, qui se regardaient tous avec méfiance. Chaque cortège comprenait les mêmes chariots mystérieux dont le contenu restait invisible. Sa position élevée la rendait invisible aux autres, tout en lui permettant de tout voir. Après plusieurs heures, la lune était haute et brillante dans le ciel et la clairière était silencieuse malgré sa population nombreuse et disparate. Seuls quelques petits bruits pouvaient indiquer la nature des chargements au milieu des conversations.

Deux barbares s'étaient adossés à la charrette orque.

- Ces rendez-vous sont impossibles. On marche la nuit au risque de se casser une jambe, on se gèle dans les chemins, on se perd à moitié dans la forêt, tout ça pour vendre ces femelles !!

- Calme-toi Eron. Nos clients payent un bon prix. Et sans jamais discuter.

- Oui mais pourquoi ce secret ?

- Pose pas de question justement. Tout ce que je sais c'est qu'ils viennent de la cité des voleurs, et que je préfère cela à y aller moi-même.

- Hmmf. L'autre barbare ne semblait pas convaincu.

- En plus, tu connais un autre endroit où l'on peut acheter tranquillement des armes sacrées, des parchemins interdits et des femmes sans déclencher des guerres ? Il y a deux mois notre druide y a trouvé un sort nain formidable dans un coffre de recette de cuisine !! La proximité de Cadwallon nous protège des rôdeurs et des espions Elfes, Lion et Griffon. Ils ont d'autres chats à fouetter dans le coin.

Les idées brouillées Laureena ne savait pas vraiment quoi faire. Les chariots vides étaient ceux des acheteurs, et ils repartiraient bientôt pleins de leur marchandise vivante. Les autres entamaient un voyage dangereux, remplis du prix de leur vente.

Elle fut descendue de son perchoir, et les orques délièrent ses pieds.

Les ventes commencèrent. La Lionne était déballée avec les autres marchandises, des armes, des têtes de gobelins décorées, des instruments alchimistes, il y avait même le casque maculé de sang d'un Inquisiteur Griffon. Les choses s'organisaient progressivement, les acheteurs visiblement voulaient rester anonymes et formaient un groupe compact qui passait de chariots en charrettes et discutaient âprement les prix. Laureena commençait à comprendre les raisons de ce marché secret : les incessantes querelles souterraines, les questions politiques, le pouvoir en résumé, qui rongeaient la cité de Cadwallon, et si le duc maintenait la ville sous sa main de fer, ses édits pouvaient être détournés. Acheter des esclaves et des armes dans la forêt était un des moyens de le faire. Si la Lionne ne connaissait pas le détail des lois détournées ici, elle savait ne pas être loin de la vérité. Un gobelin discuta âprement le casque griffon dont il voulait faire un pot de chambre. Les vendeurs manquèrent rapidement de patience mais le gob tint bon sous la menace sous prétexte qu'il était un peu cabossé. Il obtint même en prime la tête d'un de ces congénères, un prétendu lointain cousin.

Un personnage de haute taille se tenait près du feu, un peu à l'écart des autres acheteurs. Il n'était pas là l'instant d'avant. Le visage pâle, les yeux froids il regardait les filles d'un air indifférent quand ces yeux s'arrêtèrent sur Laureena. Elle avait espéré que les malheureux qui l'achèteraient soient moins vigilants que ceux qui la trimbalaient jusque là. Mais là, c'était le bouquet. Un nécromant. Un mage noir de Cadwallon. Les histoires de la cité des voleurs se sont répandues partout, des noms sont connus dans toutes les auberges d'Aarklash, mais personne, même le meilleur espion d'Akkylanie n'est capable de dire " cela est vrai ". Il y a néanmoins une chose qui est plus que probable : il y a au plus profond de la ville quelque chose de sombre, de pervers, une odeur d'égout qui ne peut venir que du Bélier, de la bête maléfique. La négociation fut rapide, les orques bien qu'étant deux fois plus gros que le nécromant ne discutèrent pas le prix, et les autres acheteurs, qui évitaient visiblement l'individu, ne s'approchèrent pas d'elle.

Le nécromant marmonna quelques mots en avançant sa main, la posant sur le menton de sa captive. Elle sentit sa mâchoire se transformer en bloc de glace puis sombra douloureusement dans l'inconscience.

Elle se redressa en hurlant. Tremblante, les poings serrés, Laureena mis du temps à reprendre ses esprits. Les derniers événements lui revinrent lentement dans la tête, la trahison, les alchimistes, les orques, le marché aux esclaves, le nécromant... Elle portait encore les vêtements sales et tachés de sang de la villageoise que les scor-

pions avaient immolée. Le lit était agréable, beaucoup plus propre qu'elle d'ailleurs, songea t'elle. Son cœur reprenant enfin un rythme normal, elle détailla la petite pièce qui lui servait de nouvelle geôle, un petit meuble, une armoire, un miroir et deux chaises. Des choses simples mais qui inspiraient confiance. L'unique fenêtre était bien sur condamné mais elle entendait la rumeur de la rue monter vers elle. La solitude était savoureuse et pour la première fois depuis longtemps, elle se laissa aller dans un sommeil cette fois paisible.

Un petit homme rentra dans la pièce. Il avait l'air affable et commença à parler rapidement tout en installant sur le meuble un attirail compliqué de fioles, de boîtes et d'ustensiles divers.

- Alors comment ça va beauté ? vous avez fait un grand somme, mais maintenant fini le repos, vous devez vous lever. Je suis Marou le Petit, le seul garçon de cet établissement, enfin garçon, je me comprends.

Il lui fit un clin d'œil en continuant d'arranger ses petites affaires. Même si elle était sortie de sa perplexité la Lionne n'aurait pu en placer une.

- Enfin ! il faut bien que quelqu'un s'occupe de vous, sinon c'est la fin de tout ici. Des femmes, des filles partout, des jeunes, des vieilles, et ça crie, et ça se plaint tout le temps, je veux des nouveaux vêtements, je veux boire, je veux dormir, houlala, toujours des demandes, des plaintes, des reproches.

Il leva les yeux au ciel en arrangeant le miroir maintenant suspendu au mur, au-dessus du meuble.

- Des grandes, des petites, et les patrons qui sont content qu'elles soient toujours gentilles et dociles, ils ne sont pas à la place du pauvre Marou, toujours à courir et à répondre à leurs désirs impossibles, à corriger les bonnes, à prévenir les lubies des favorites. Ahlalala...

Laureena n'avait pas bougé de sur son lit. Les jambes ramenées sous elle, elle regardait le serviteur bedonnant lui préparer un boudoir digne de la plus grande dame du royaume. Elle se sentait étonnement bien, au chaud et presque à l'abri.

- Ah pauvre Marou, j'espère que vous serez gentille avec lui, c'est pas ma faute après tout si vous êtes là. Et puis, la place est pas mal, nourrie, logée, vêtue des plus belles étoffes, couvertes de cadeaux, enfin la belle vie.

Marou le petit s'arrêta enfin de remuer, recula de deux pas pour contempler son œuvre et regarda la Lionne.

Elle éclata de rire, ce qui ne lui était pas arrivé depuis des siècles. Il rit avec elle.

- Eh bien belle rouquine, si vous le prenez comme cela, je pense que vous allez être heureuse ici. Il ouvrit l'armoire.

- Il y a de quoi vous habiller, les plus jolies robes de la ville, et je vais vous amener de l'eau chaude, vous avez de quoi vous faire belle ici, tout ce qu'il faut.

Le petit homme en sautait sur place de contentement, et sortit sur un dernier pas de danse.

- L'eau arrive, à bientôt.

En effet une servante assez laide apporta une aiguière de bonne facture remplie d'eau chaude, et de grandes serviettes. Elle se retira comme si elle sortait de chez la reine.

Les idées se bousculaient dans sa tête. Alors elle a fait tout ce chemin pour atterrir dans une maison de joie de Cadwallon, et bien si Illem voyait cela ! Elle se leva enfin. L'eau était à point, les serviettes agréables, en quelques minutes elle était comme neuve. Laureena faisait jouer ses muscles fins mais puissant devant le miroir, inspectant les plaies et blessures, cherchant des infections, des fractures, assouplissant ses articulations. En un sens, l'idée de devenir une courtisane l'amusait au plus haut point, elle qui avait jusqu'ici mené sa vie comme un chevalier, une existence de discipline, de combat, d'honneur et de camaraderie, le destin la remettait devant la place de simple femme que le Baron Illem aurait voulu qu'elle ne quitte jamais. Ses sourcils se froncèrent. Mais comment s'en échapper maintenant. Sa grande chance serait d'être considérée comme une future fille de plaisir, un être faible et malléable, et il allait falloir jouer le jeu. Les mesures de sécurité ne devraient pas être à la hauteur de ses capacités. Seule une pensée la



tracassait vraiment : c'est un mage nécromant qui l'avait achetée, de nuit et dans une clairière. Un charme d'endormissement et elle se réveillait dans une maison de plaisir au milieu de Cadwallon. Pourquoi ne pas faire les marchés aux esclaves, pourquoi ces rendez-vous bizarres ? et où était-il ?

La Lionne mis du temps à arranger ses cheveux, à les nettoyer soigneusement. Il fallait laisser les choses venir et profiter de la moindre occasion. La garde-robe passée au crible, elle choisit un petit ensemble discret, des teintes sombres et surtout des vêtements lui laissant le loisir de frapper et courir sans entraves. Un collant moulant sur une robe ample et légère, une chemise large et des gants noirs. Elle était prête.

Marou s'arrêta en extase sur le pas de la porte, pour battre des mains frénétiquement.

- Magnifique, magnifique, une vraie princesse, et cette chevelure merveilleuse qui descend en cascade, une vraie perle, une perle. Je vais vous présenter à Madame tout de suite.

Le couloir était bien éclairé, chauffé et confortablement tendu de rouge. Elle compta une dizaine de chambre avant d'arriver à un petit escalier en colimaçon, qu'ils montèrent rapidement. Marou frappa doucement à la porte, et c'est avec fierté et respect qu'il la fit entrer, comme un jeune homme qui présente sa fiancée à sa famille. Laureena se tendit. C'est maintenant qu'il allait falloir jouer serré.

La femme était très grande, l'air hautain et sévère avec un brin de cruauté dans le regard. Elle congédia le valet de ces dames d'un geste et regarda la Lionne pendant quelques minutes.

- Voilà donc ma nouvelle élève. Un peu trop arrogante à ce que je vois mais cela va changer.

Elle eut un rire froid et métallique.

Première erreur, Laureena n'avait pas baissé les yeux.

La maîtresse des lieux se leva pour tourner autour de la Lionne, touchant du bout des doigts ses cheveux.

- Voilà bien une beauté rare, et habillée avec goût, mais trop simplement. Il va falloir apprendre à mettre en valeur tes atouts ma jolie. Des couleurs plus vives, plus gaies.

Elle eut un mouvement de recul quand Madame voulu lui dégrafer son corsage.

Deuxième erreur. Elle essaya de se raisonner. Bon sang, tiens toi tranquille, ce n'est pas le moment.

Encore le sourire froid.

- Bien, bien du caractère, j'avais peur de tomber sur une pleurnicharde, mais voilà une vraie femme ! pour une fois que Sylan ne me ramène pas une fillette tremblante !

Elle se rassit, et invita Laureena à faire de même.

- Discutons ma fille. Tu es ici contre ton gré, c'est sûr. Tu as deux solutions: ou tu essaies de t'évader, et là, tu va vers de graves ennuis, ou tu obéis, et je te promets une existence dorée. Tu es une privilégiée ici, ton euh... recruteur a un dessein spécial.

Elle se rapprocha de la Lionne.

- Sylan, le maître nécromant qui t'a acheté veut faire de toi une fille digne des plus hautes maisons de cette ville. Nous sommes chargés de te former à ton futur destin.

Laureena ne cilla pas.

- Bien. Tu m'appelleras Madame, comme les autres filles. Une ancienne t'enseignera les rudiments de ta condition nouvelle. Ensuite, je finirai ton apprentissage.

Il y eut un silence.

- Pas d'autres questions ?

- Est-ce que j'aurais de belles robes, et des bijoux ? Et je veux les meilleurs parfums.

Tout cela tu l'auras si tu le mérites. Il va falloir travailler un peu, et être gentille. Ton caractère est un atout si tu le domestiques, et tu pourras voir les riches de cette cité ramper à tes pieds et te suppliant de seulement les regarder.

Laureena hochait la tête, les yeux brillants. Cela acheva de convaincre la mère maquerelle qui congédia sa nouvelle recrue.

Elle poussa un soupir quand Marou referma la porte derrière la Lionne. Cette fille était très prometteuse, elle espérait que le Roi Sombre sous la ville ne la détruise pas. Certaines étaient revenues dans un état tel qu'il avait fallu les cacher puis les vendre dans les bas-fonds de Cadwallon. Un tel gâchis, finir comme objet pour les choses immondes qui peuplaient les profondeurs de la cité des voleurs.

La Lionne fut présentée aux autres filles. Elle réussit brillamment les premières épreuves consistant en leçons de maintien et d'habillement. Malheureusement pour elle son projet d'évasion allait beaucoup moins bien. La maison était bien bouclée, et aucune possibilité discrète ne s'offrait à elle. Elle allait devoir sortir en faisant du bruit et du dégât. Laureena en profita pour subtiliser une dague de bonne facture qui servait d'ornement dans une salle peu utilisée. L'arme était sale, couverte de poussière, et personne n'avait du se rendre compte qu'elle n'était pas factice. Laureena la gardait en



© Shingen

permanence sur elle, et les leçons continuaient. Elle faisait en sorte d'être une bonne élève, mais voyait avec une angoisse grandissante arriver le moment où il lui faudrait les mettre en application.

Cette nuit là Marou vint frapper à sa porte. Contrairement à son habitude il était silencieux. Il la conduisit les yeux baissés dans une pièce étrange qu'elle n'avait jamais vue : on l'aurait dit entièrement taillée dans la pierre, des murs nus et froids faiblement éclairés. Il sortit visiblement soulagé, mais en fermant la porte derrière lui il lui lança un regard d'une tristesse étonnante, comme s'il la voyait pour la dernière fois. Devant elle Laureena reconnut immédiatement la silhouette du nécromant qui l'avait acheté.

- Je suis Sylan. Suivez-moi.

La voix était basse, étouffée, et sifflante comme quelqu'un qui a du mal à respirer. C'était peut-être l'occasion qu'elle attendait. Elle craignait les pouvoirs du vieux nécromant mais il ne comptait sûrement pas être en présence d'une guerrière d'Alahan. Deux autres personnages l'attendaient au bout du couloir, encadrant deux jeunes filles. Le regard vide, les gestes saccadés et l'odeur douceâtre de puanteur ne laissaient aucun doute : des zombies. Une des deux prisonnières tremblait convulsivement et sursautait à chaque contact avec ses immondes gardiens. L'autre gardait son calme, visiblement tendue mais loin de céder à la panique. Le nécromant leur fit signe d'avancer d'un hochement de tête. Le chemin descendait continuellement dans une roche sombre et humide, souvent ornée de signes et de marques incompréhensibles. Enfin l'étrange cortège arriva dans une pièce assez vaste, et éclairée d'une lumière malsaine, au fond de laquelle se trouvait une porte tellement ancienne que le bois avait pris l'apparence de la pierre environnante. Un immonde visage grimaçant servait de poignée et elle semblait entrouverte. Deux autres zombies, encore plus puants et décomposés que les deux autres, semblaient plantés dans le sol humide de la caverne. Sans un geste de plus Sylan pris la fille apeurée par le bras et sans tenir compte de ses cris passa la porte répugnante. Deux zombies avaient pris position devant l'entrée de la salle, afin d'empêcher les deux filles restantes de s'enfuir. Aucun ne broncha quand les hurlements retentirent de derrière la porte. Sylan revint quelque seconde après les premiers cris. Il resta immobile pendant une bonne dizaine de minutes. De l'autre côté, le silence s'était fait. Le nécromant sembla revenir d'un coup à la vie. Il pris Laureena par le bras passa la porte avec elle.

La pièce était vaste et sombre. Et froide. Le souffle de la Lionne laissait une petite brume devant elle. De la bouche de Sylan il ne ressortait rien. Elle frissonna, soudain désorientée. Elle ressentit une détresse qu'elle n'avait jamais connue, même dans les batailles désespérées, même quand ce scorpion l'avait torturée. Ils avançaient lentement, défilant sur un sol dallé recouvert de poussière, sous le regard de sculptures sombres. La lumière sinistre éclairait faiblement les silhouettes d'anciens rois de pierre, qui prenaient des airs diaboliques entre les colonnes fines qui soutenaient la voûte. La pièce était longue, et elle eut la nausée en reniflant l'odeur prononcée de putréfaction que le froid mordant lui avait empêché de sentir jusqu'ici. Elle faillit trébucher quand son geôlier s'arrêta subitement, relâchant son bras. Une voix s'éleva alors du fond de la salle.

Tremblante, elle ne comprit pas tout de suite, c'était comme un murmure, des dizaines de personnes parlant à voix basse dans son oreille, parfois proches, parfois lointaines, puis elle distingua des mots étranges, revenant sans cesse comme une litanie obsédante. C'est alors qu'elle pris conscience qu'elle avançait vers la source des murmures, mettant un pas devant l'autre contre sa volonté. Paniquée, elle essaya sans succès de reprendre le contrôle de son corps, mais même ses bras ne lui obéissaient plus. Elle dépassa une dernière colonne contre laquelle une forme humaine remuait faiblement. C'était la fille de tout à l'heure, les vêtements déchirés, sanglotait doucement. Elle ne semblait pas blessée mais lui lança un regard de terreur absolue au passage. Ses jambes cessèrent de bouger. Devant elle se découpait sur les torches une sorte de trône monstrueux. Il y avait quelqu'un assis dedans, invisible dans l'ombre du dossier. Sur ce dossier il semblait y avoir un être effrayant de sculpture, un ange grimaçant aux ailes à demi déployées, et sur les

flancs d'immenses ailes membraneuses rougeâtres. Il y avait aussi des squelettes de marbres dont l'un tenait une épée aux proportions incroyables. Elle entendait encore les pleurs de l'autre prisonnière se mêler aux murmures lancinants, mais elle ne pouvait que faiblement bouger que la tête. Tout son corps semblait de bois mort, sans aucune sensation.

- Sylan !

La voix était rauque, presque un souffle, et pourtant elle paraissait remplir toute la salle, comme un cri.

- Sylan, tu devais amener la guerrière en dernier.

- Elle attend dans votre antichambre maître. J'ai acheté celle-ci au marché de la forêt.

- Intéressant. Prend l'autre et laisse-nous.

Laureena se retrouva seule face au trône. La forme se leva lentement, comme un vieil homme perclus de rhumatisme qui a du mal à marcher. Elle entendit des os craquer et des pas racler le sol devant elle. La créature entra dans la lumière vacillante des torches mais s'arrêta comme si elle répugnait à quitter son fauteuil. La Lionne rousse tomba à genoux, d'un bloc. Elle avait recouvert l'usage de ses membres, et le froid intense l'avait saisie, l'empêchant de respirer. C'est là qu'elle vit que le sol bougeait près du trône, grouillait comme si des milliers de vers s'y ébattaient joyeusement. Elle eut un mouvement de recul, les ailes, les accoudoirs, tout l'ensemble remuait convulsivement, comme animé d'une vie répugnante. Elle leva la tête en rampant sur le dos. On aurait dit un zombie, de grande taille, maigre, le corps en décomposition entouré de bandelettes crasseuses, le visage édenté montrant le sommet d'un crâne jaunâtre. Un simple zombie, mais ses yeux brillaient d'une vie malsaine, et en même temps Laureena y lu une puissante effroyable qui lui sembla terriblement familière.

- Alors qu'avons-nous là ? Une petite fille apeurée, et pourtant qui est plus dangereuse qu'il n'y paraît.

Il huma l'air, comme si dans l'atmosphère fétide qui régnait ici il pouvait deviner qui elle était.

- Quelle surprise, l'odeur d'Alahan ! Cela faisait bien longtemps que je ne l'avais sentie.

Il s'approcha. Non, il ne bougeait, et pourtant il était plus proche. Elle réalisa que le trône bougeait, bon sang il était vraiment vivant.

- Mais bien sûr, en voici une chance, la Lionne rousse. Une valeureuse guerrière, la perle des armées d'Alahan. Et nous qui voulions en faire une fille pour le plaisir de ces idiots de Cadwallon ! Ces marchés de petits comploteurs dans la forêt sont pleins de surprises. Laureena reprenait ses esprits. Il lui fallait sortir, sinon elle était perdue. D'abord gagner du temps.

- A... à qui ai-je l'honneur ?

- Je suis Sophet Drahas, le Roi des Cendres, petite fille.

- En... enchantée, je suis Laureena Tilius, Guerrière d'Alahan, et je demande que vous me relâchiez immédiatement.

Ce disant elle se remit debout. La sortie était loin derrière, et il n'y avait aucun doute que le " Roi des Cendres " avait le pouvoir de l'arrêter avant qu'elle ne l'atteigne. Mais il y avait la dague qu'elle avait cachée le long de sa cuisse. Et il paraissait si sûr de lui.

Ses dernières paroles déclenchèrent chez Sophet Drahas un rire sinistre, étouffé.

- Mais pas de problème ma jolie. Seulement, tu va subir un petit traitement de faveur avant de rejoindre tes amis. Tu sais, je suis obligé comme beaucoup de faire mes emplettes en cachette, le Duc Den Azhir est un pouvoir important dehors, sous le soleil. Il faut compter avec lui, et avec d'autres. Mais il va bientôt connaître ma vraie puissance. Cette maison me permet de former des soldats capables de séduire et de noyauter les partis qui gouvernent cette ville. Les filles qui entrent ici en ressortent dociles, désireuses de servir leur nouveau maître. Mais toi, ton destin sera plus grand.

Il leva la main pour l'immobiliser mais la Lionne fut plus rapide, elle sauta sur le trône et d'un coup vif elle planta la lame acérée dans la gorge du Roi des cendres. Il y eut un sifflement et une odeur fétide. La Lionne ne prit pas le temps de voir le résultat de son attaque, elle sauta sur les dalles et couru vers l'entrée de la pièce. Elle ouvrit violemment la porte et déboucha en courant dans

l'antichambre, bousculant un des gardiens décomposés. Hors d'haleine, elle regarda l'autre fille. Cette dernière semblait solide et gardait son sang-froid. Elle lui rendit son regard, et désigna du menton les deux gardiens à l'entrée. La Lionne plia en deux le zombie le plus proche d'un coup de poing dans le ventre qui s'effondra en silence. Elle se retourna pour voir le second heurter violemment le sol tandis que l'autre prisonnière prenait une torche. Dans le même mouvement elle en lança une à Laureena et pris le couloir en courant. Derrière elle les deux zombies se relevaient déjà.

-Est-ce que tu sais où l'on va ?

Cela faisait dix bonnes minutes qu'elles couraient dans souterrains glacés. Laureena avait pris quelques points de repères sur le chemin et tourna deux fois pour éviter de retomber sur la maison close. C'était la première fois que sa compagne d'évasion ouvrait la bouche.

- Je sais où je ne vais pas.

- Bien, alors je prends le relais. Je m'appelle Fen.

- Enchantée. Laureena.

D'un pas leste Fen dépassa la Lionne et tourna sans hésiter au carrefour suivant. Elle semblait se diriger sans problème, comme si elle connaissait les souterrains pas cœur.

Elle ressentirent soudain une impression terrifiante, comme si des centaines de milles pattes glacés couraient sur leur corps. Le fourmillement immonde s'intensifiait tandis que le souterrain montait



© Shingen

et descendait dans les profondeurs de la ville. Laureena croyait sentir le souffle répugnant de Sytan sur leur nuque, qui venait les reprendre pour les donner en pâture à son terrible maître. Au détour d'un tunnel elle tombèrent à genou dans dix centimètres d'une eau noire et sale. Les égouts ! Autour d'elle grouillait une multitude de rats. Fen poussa un cri et fit lâcher prise à un énorme rongeur que l'avait mordu au bras.

- Je crois que nous les avons semés. Nous ne devons pas être loin du fleuve Zokorn.

La Lionne secoua la tête. Elle était sûre que Sophet était encore vivant, si le terme lui était applicable.... Quoi qu'il en soit, il ne devait pas être content.

La sensation de fourmillement revint, plus forte que jamais, comme si un œil immense les observait à la loupe.

- Il nous cherche, il faut partir, sortir d'ici !!

Autour d'elles l'eau se mit à bouillonner violemment, et une main squelettique agrippa la cheville de Laureena.

### Let's fight

Tout comme dans le scénario « une aide inattendue », cette partie se déroule d'une manière un peu particulière. Le but étant non pas d'affronter un certain nombre d'ennemi, mis d'aider la Lionne et son alliée à sortir sans encombre des souterrains.

Les caractéristiques de la Lionne et de Fen ci dessous.

La surface de jeu se compose de plusieurs plans disposés côte à côte. Un exemplaire de plan vous est fournis dans les pages suivantes.

La surface de jeu devra comporter un minimum de deux plans. Sur chacun de ceux ci le joueur contrôlant la Lionne devra poser deux marqueurs « sorties ». Secrètement, le joueur adverse choisira un des marqueurs disposés sur la table. Celui ci représentera la sortie « non bouchée », qui servira de porte de salut.

Ce n'est qu'en arrivant sur un marqueur que le joueur « Lionne » découvrira si la sortie est « bouchée » ou non.

Les figurines de la Lionne et de Fen devront toujours se trouver à moins de 20 cm l'une de l'autre. Si elles venaient à être séparées la partie sera alors considérée comme perdue pour le joueur Lionne. Les évadés seules représentant alors une cible facile pour les créatures qui peuplent les souterrains.

Tous les deux tours, au début de la phase de mouvement, le joueur de la Lionne lancera 2D6. Appliquez alors les effets décrit sur la table d'événements ci-dessous, toujours sur la figurine la plus en avant.

Table d'événements :

1-2 Attaque de Rats. Test d'initiative, difficulté 7. Si le test est échoué, la victime subit une blessure légère.

3-4 Attaque de Chauve souris. La Lionne et Fen sont obligées de rebrousser chemin. Elles reculent alors de 20 cm et le tour est terminé.

5 Sangsues. Des sangsues se sont accrochées aux jambes non protégées de Fen ou de la Lionne. Test de résistance, seuil 7. En cas d'échec, la perte de sang a affaibli la victime qui perd 2,5 en mouvement. Si cela amène la victime à zéro on considère qu'elle ne peut plus avancer, le scénario est échoué.

6 Eboulement. Un pan de mur s'effondre soudainement, bloquant le passage. Test d'initiative, seuil 6, en cas d'échec la victime subit une blessure légère.

7-8 Les Squelettes attaquent. 1D6 pantins morbides sortent soudain de l'eau, placé dans un rayon de 10 cm autour des fuyardes. Le joueur « morts-vivants » les place alors comme il le souhaite, pouvant mettre un seul pantin directement en contact avec une de deux cibles. Durant l'affrontement ne pas faire de jet d'événement.

9-12 Rien.

Si une des deux fuyardes vient à mourir, la partie est aussitôt arrêtée. Le scénario est alors échoué.

Placement : le joueur contrôlant la Lionne et Fen les posent sur la feuille de plan qu'il souhaite, à plus de 20 cm d'un jeton sortie, après que ceux-ci aient été disposés et que le joueur défenseur ait désigné secrètement le marqueur non bloqué.

Dès le premier tour, appliquez l'effet « Les Squelettes attaquent » de la table d'événements.

Afin de sortir, une figurine doit terminer son mouvement sur le marqueur sortie non bloquée. On la considèrera alors comme « évadée ».

La Lionne rousse :

| Mv | Init | Att | For | Def | Res | Tir | Cour | Disc | Pa |
|----|------|-----|-----|-----|-----|-----|------|------|----|
| 10 | 4    | 7   | 4   | 6   | 3   | -   | 9    | 6    | -  |

Compétences : Bravoure, éclaireur, cri de guerre.

Équipement : Dague

Fen, championne Fianna

| Mv | Init | Att | For | Def | Res | Tir | Cour | Disc | Pa |
|----|------|-----|-----|-----|-----|-----|------|------|----|
| 10 | 4    | 4   | 3   | 5   | 3   | -   | 6    | 3    | -  |

Compétences : Furie guerrière, Clan des Sessairs.

Équipement : torche

Les marqueurs « sortie » devront être de la taille d'un socle de fantassin.

### Evasion ratée :

Elle se sentit tomber dans l'eau comme dans un rêve, elle était dans un monde de coton, tranquille, silencieux. Au-dessus il y avait le ciel bleu et sur sa peau une douce brise de printemps. Elle ferma les yeux un instant pour se protéger du soleil, ne pensant plus à rien.

Quand elle les rouvrit, elle n'était pas dans l'herbe tendre de ses prairies, mais étendue sur des dalles froides et poussiéreuses. Il y avait un liquide poisseux qui coulait sur ses mains, et elle réalisa que c'était du sang frais. Un roi en pierre la regardait de ses yeux aveugles. En tournant la tête elle vit que le sang provenait d'une forme humaine attachée en croix sur le mur voisin, comme clouée là à un mètre du sol. Laureena n'eut aucun mal malgré la pénombre à reconnaître Fen, sa compagne d'évasion. Ses entrailles étaient largement ouvertes, et sa tête pendante semblait les observer de ses yeux morts avec curiosité. Laureena se dressa sur un coude, son corps n'était qu'une plaie à vif, une jambe cassée et l'autre ne valant pas mieux, des entailles dans les bras. Plusieurs zombies l'avaient mordue, et l'un d'eux l'avait transpercée d'une pique. Elle toussa, un voile rouge lui couvrit les yeux et elle cracha du sang. Au moins elle ne survivrait pas longtemps à Fen. Elle eut un rictus douloureux.

- Et bien que dirait donc ce bon vieux roi à tête de pierre, voir sa petite lionne se traîner à terre comme ça ?

Laureena ferma les yeux. Elle n'attendait qu'une mort rapide, mais elle sentait que même cela ne lui serait pas accordé.

- Je me suis renseigné, il y a un certain Illem qui sera content d'apprendre ta fin !

A ces mots elle eut un sursaut, mais ne réussit qu'à se tourner, juste pour apercevoir le roi des cendres sur son trône. Il lui adressa un sourire obscène.

- Dans une autre vie tu sauras qu'on en se débarrasse pas avec une vieille dague d'une liche qui est presque plus vieille que ton pays, femme. Je crois d'ailleurs qu'il est peu de pouvoirs qui puissent venir à bout du Roi des Cendres, ici bas. Ils n'ont pu que m'enchaîner à ce bloc maudit, de pierre et de bois, et je n'en suis devenu que

plus dangereux. Je t'ai laissée courir tout à l'heure pour t'observer plus à l'aise. Tu es une combattante exceptionnelle. J'ai levé une armée immense, Laureena, et j'ai besoin d'un général pour la conduire. Les gens d'ici sont de bons voleurs, sournois, méchants, mais il y a trop peu d'humains de ta trempe pour mon usage. Heureusement tu es là maintenant.

Dans un souffle douloureux elle lui cracha :

- Jamais, plutôt mourir !

Il partit d'un grand rire, qui lui déchira le cœur.

- Mais tu auras les deux, Laureena, je t'avais promis un traitement de faveur, tu ne vas pas être déçue. Et ton amie sera à tes côtés pour ton triomphe.

La Lionne rousse eut la force de tourner la tête encore une fois vers Fen épinglée au mur. Le sang était maintenant noir, et les viscères pendantes avaient cessé de dégouliner sur le sol. Mais sa tête s'était relevée, et maintenant le cadavre de la jeune fille lui souriait, la langue pendante et les yeux révoltés. A ses côtés la lame maudite luisait faiblement.

Plusieurs semaines plus tard. Rautha et sa troupe chargeaient pour la troisième fois une colline retranchée. A chaque fois les zombies se relevaient et repoussaient leur attaque. Il y avait un wouze terrible qui avait fait payer un lourd tribut aux lanciers qui attaquaient sur le flanc et il semblait se rire des flèches des archers. Jamais les faucheurs ne s'étaient trouvés à portée de tir du monstre, et Rautha ne trouvait pas la solution. Un de ses hommes tomba à sa droite alors qu'il venait de transpercer le crâne d'un squelette trop familier. Il releva la tête de son soldat qui avait perdu conscience. Une nouvelle fois la corne sonna la retraite. Les paladins aussi avaient échoué. Le faucheur se releva péniblement. Il était seul. Les Lions étaient redescendus du champ de bataille, et les morts-vivants avaient disparu de sur la barricade. Il fronça les sourcils. Quelqu'un l'observait, il en était sûr. Il chargea ses pistolets et pivota sur lui-même. Rien. Soudain un rire s'éleva, un rire féminin !

- Qui est là ? répondez !

- Alors mon vieil ami, on ne me reconnaît pas ?

Une femme sortait de derrière le tas de bois. Elle portait une armure sombre, veinée de bleue, et un heaume de haute taille, orné d'une tête grimaçante. Elle tenait une grande épée comme Rautha n'en avait jamais vu, une arme qui semblait rayonner le mal. Elle enleva son casque. Il sursauta en voyant les boucles rousses tomber en cascade sur l'armure. Devant lui se tenait Laureena Tilius, la Lionne Rousse, qui aurait du être morte. Une de ses armes tomba par terre.

- C'est...c'est...impo...

- Non, ne t'inquiète pas. Je suis bien morte. Et grâce à toi je connais une nouvelle vie.

Elle avait le teint blanchâtre, avec des yeux couleur de sang séché. Sa voix montait et descendait sans cesse, comme si elle était folle.

- J'ai connu l'amour du Roi des Cendres, et mon maître m'a récompensé de ma fidélité. Il m'a donné le pouvoir, une nouvelle naissance.

Celle qui avait été la Lionne Rousse tournait autour du faucheur, comme un vautour autour d'une charogne.

- Je lui ai raconté notre histoire, tu l'intéresse beaucoup, il aime les hommes lâches et sans scrupules et veut te récompenser.

Elle tendit la main.

- Viens rejoindre ta nouvelle famille.

Le faucheur sorti de sa torpeur et tira sur l'apparition. Les balles ricochèrent sur l'armure. Il rechargea et tira encore. Laureena souriait. Une balle toucha son arme. Elle partit en fumée et de l'épée sorti comme un rugissement.

- Tu vois, Cruelle veut te connaître aussi. Elle est impatiente de prendre ton âme. Son maître me la confiée pour ce combat. Vous allez bien vous entendre.

La guerrière zombie avançait en silence. Rautha accueillit son destin en un long hurlement.

### Evasion réussie :

Fen transperça un dernier crâne en décomposition. Les morts-vivants Abandonnaient peu à peu la lutte alors qu'elles approchaient de la surface. Elles avaient déjà monté deux volées d'escaliers gluants pour arriver dans une zone sèche. L'atmosphère était plus saine et la lumière du jour passait par quelque soupirail. Il y avait un amoncellement hétéroclite de marchandises, des vieux cordages, des tonneaux défoncés, des tas de tissus en lambeaux. Enfin elles avaient trouvé une échelle quand Laureena ressentit une présence maléfique. Elle poussa Fen juste à temps pour éviter qu'elle se fasse décapiter. Une épée dansait devant elles, noire avec des pulsations rougeâtres. Elle se balançait à droite, à gauche, comme un serpent qui s'apprête à mordre. Fen la frappa avec son arme, une hachette qu'elle avait dérobée à un zombie. La lame magique ne broncha pas et se mit à tourner autour d'elle comme pour s'amuser. Laureena se dégagea en une roulade et plongea derrière un vieux tonneau que la lame défonça immédiatement, mais la Lionne avait saisi un tas de cordage pour l'entourer adroitement. La lame volante semblait se débattre dans le fil épais, comme désorienté elle frappait dans le vide. Fen était déjà montée à l'échelle et attrapa la Lionne pour l'aider à grimper plus vite. Eblouies, elles débouchèrent dans le soleil. Fen reconnu tout de suite l'endroit.

- Le port du Kraken !

Elle frissonna en regardant derrière elle le trou encore béant dans le sol, pour refermer la grille d'un coup de pied nerveux.

-C'est enfin fini. Partons avant de nous faire trop remarquer. Je connais des gens ici qui pourront nous aider.

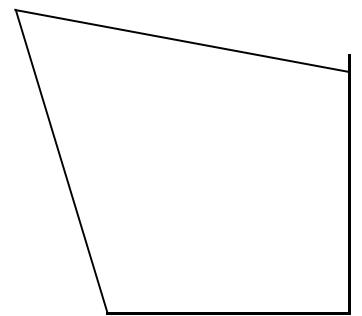
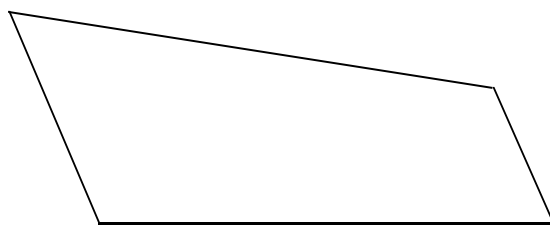
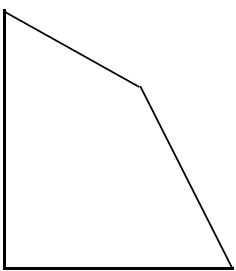
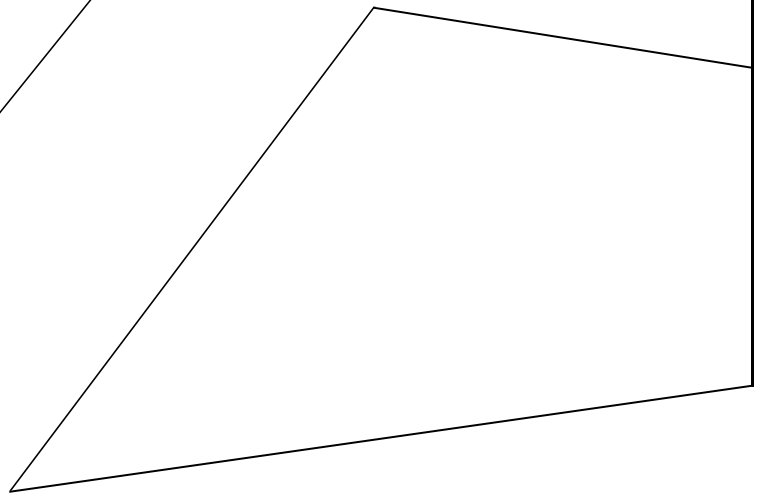
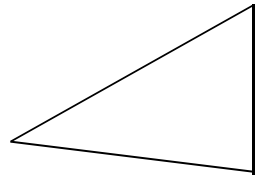
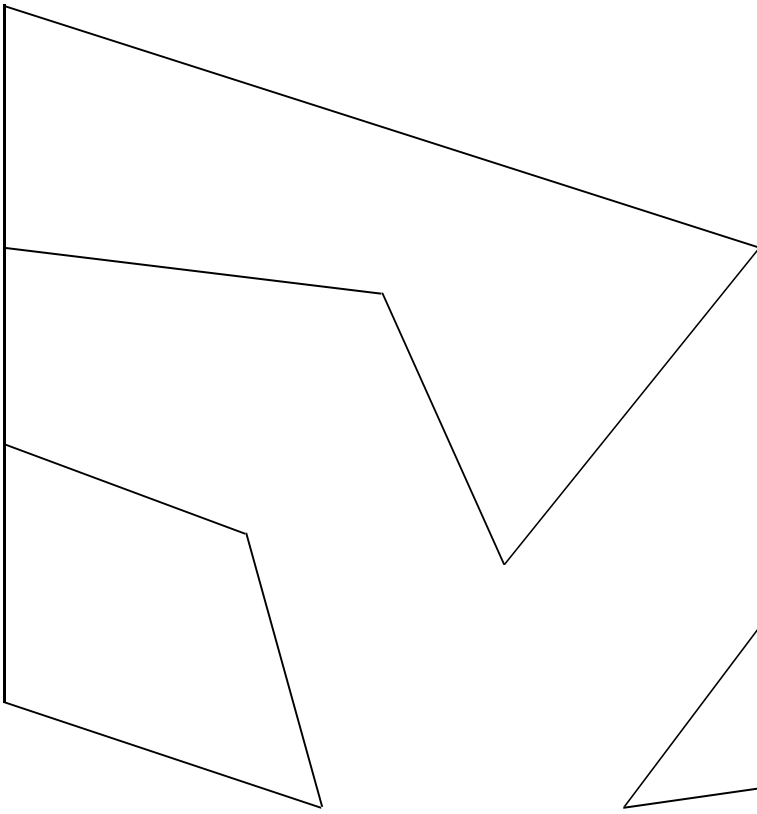
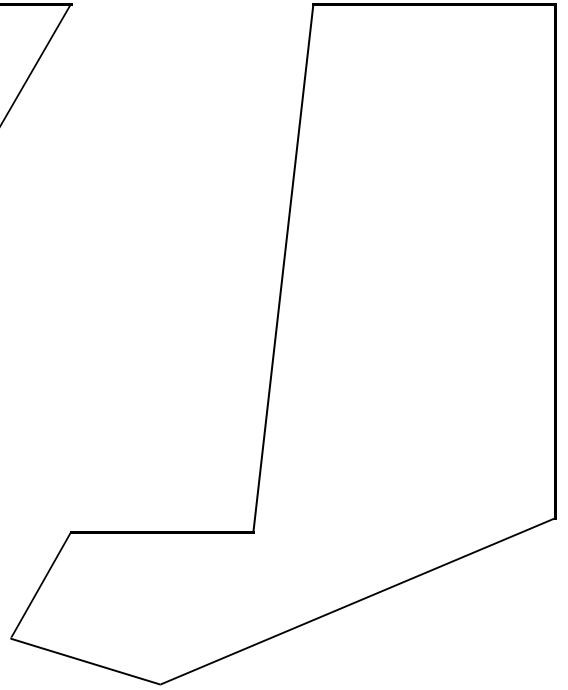
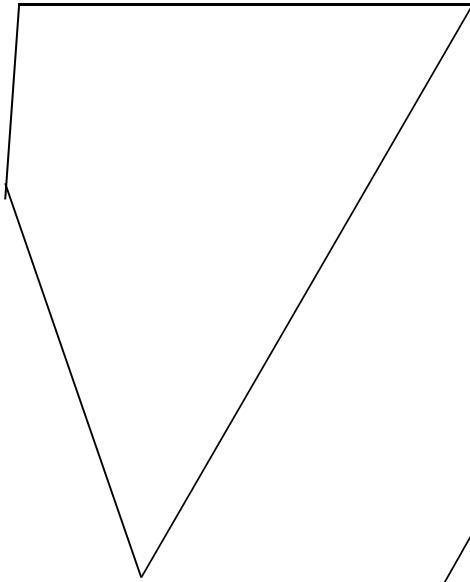
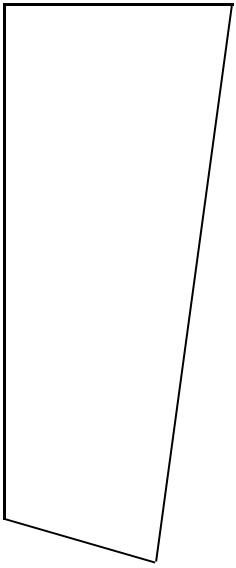
Elle jeta les armes dans un coin sombre.

- Fait comme moi. Il est interdit de porter quoi que soit qui puisse servir d'arme ici.

Mais la Lionne n'écoutait pas. Elle reniflait l'air du large, l'air marin, et pour la première fois depuis longtemps, l'air de la liberté.



© Manu



## La route vers le jugement.

Petit résumé des épisodes précédents : Un des grands nobles du royaume d'Alahan, le Baron Illem von Harkhon, 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 par un commando Griffon, elle décide de rentrer chez elle avec eux et de tenter de démasquer le traître. Hélas en chemin ils rencontrent les émissaires d'Alahan venu pour la retrouver, et conduit par l'âme damné du Baron. L'affrontement est inévitable.

Rautha poussa un cri de joie. Les griffons se repliaient sur un signe d'Abel. Alahel qui venait de reprendre connaissance ordonna l'arrêt des combats. La Lionne gisait sur le coté du chemin, couverte de sang. Les soldats d'Alahan se regardaient hébétés. quelques-uns gisaient au sol, mêlant leur sang à celui de leurs frères d'arme. Le maître faucheur secoua la Lionne.

- Elle est vivante.

L'aventurier Lion serrait les poings en voyant son sourire.

- Notre mission est presque finie. Il n'y a plus qu'à la ramener pour qu'elle subisse un sort mérité.

Il n'avait pas fini sa phrase qu'Alahel le prenait par le col. Sa voix était rauque de colère retenue.

- La ramener pour qu'on puisse la juger, Maître Rautha.

De surprise le faucheur ne put que bredouiller.

- Mais elle...

- Ne voyez-vous pas ce qui vient d'arriver ? Nous avons tué nos frères, bon sang, et nous rentrons avec comme prisonnier un de nos meilleurs soldats. Par le Roi, ce n'est pas une victoire, c'est pire qu'une défaite !!

Il lâcha Rautha, qui tomba dans la poussière du chemin.

- Rayna, prenez deux hommes et faites en sorte que notre prisonnier soit traité correctement.

Les autres, enterrez les morts dans le champ. Il eut un temps d'arrêt. Les Griffons aussi.

Il entendit maugréer le faucheur.

- Ce n'est qu'une femme. Vous en parlez comme d'un héros.

Alahel secoua la tête en regardant l'homme à terre.

- Nous en reparlerons sur le chemin, en attendant venez avec moi pour honorer ceux qui sont tombés. Je veux prendre le chemin du retour le plus vite possible.

Ce retour fut morne, et triste. En longeant les terres désertes bordant le pays Alahel voulait éviter les routes fréquentées. En plus le détour lui permettait de réfléchir. Il avait honte de ce qu'il faisait. Pire, quelque chose en lui criait qu'il se trompait. Quelque chose qu'il refusait d'écouter de peur de désobéir à son Roi. Et il repensa à Abel le maîtrisant au sol, lui parlant de trahison, d'un minotaure blessé par la Lionne, pour finir par l'assommer. Rautha lui avait déplus dès le début, mais ses actes étaient courageux. Mais maintenant le doute rongea son esprit. Le regard de la Lionne n'était pas celui d'une coupable de lâcheté, il y lisait une telle tristesse, associée à une colère visible, qu'il ne pouvait concevoir ce dont on l'accusait. Et pourtant, Rautha devait avoir toute sa confiance, il avait montré son courage plus d'une fois, il était un bon commandant, et sa fidélité au royaume ne faisait aucun doute. Alors qui croire ?

Pendant ses réflexions, profitant de son silence, le faucheur parlait aux hommes, leur racontant son histoire en détail, leur expliquant qui elle était vraiment.

- Cette femme à gagnée sa réputation en se cachant derrière des soldats, et en séduisant ses supérieurs. Elle est prête à tout pour

parvenir au sommet, à toutes les lâchetés, à toutes les trahisons.

Aux septiques il répliquait :

- Regardez le résultat, elle a dressé nos meilleurs alliés contre nous, elle fait douter notre capitaine, qui se cache pour rentrer dans notre pays. Il devrait rentrer la tête haute d'avoir servi le Roi.

Et les soldats hochaient la tête en silence, et regardaient leur prisonnière en murmurant des paroles de vengeance. La Lionne Rousse ne disait rien. Qu'aurait-elle pu dire, à demi morte dans sa tenue de paysanne tachée de sang ? Tous l'avaient vu se jeter sur ce traître pour le tuer. Et elle l'aurait fait si ils n'avaient pas été des Lions d'Alahan. Mais elle avait du retenir ses coups, rompre sans cesse pour éviter de blesser un de ses compagnons d'arme. Cette vipère en avait profité, restant à l'écart de sa furie. Et maintenant, il ne lui restait plus aucune issue. Le piège s'était bien refermé sur elle. Elle sentait l'embarras d'Alahel, mais cet homme obéissait aux ordres jusqu'à la mort, et même contre sa propre conscience.

Ah, si elle avait pu au moins le clouer au sol comme une punaise, elle serait morte avec joie !

Dès leur entrée sur leur territoire ils avaient construit une cage en bois sur une charrette qu'ils avaient recouvert d'une bâche. Il fallait éviter de trop exhiber leur capture. Elle avait les pieds attachés mais les mains libres. Un soldat se relayait régulièrement pour garder la cage.

Dans la nuit le traître vint lui rendre visite. Il congédia la sentinelle pour parler à la Lionne.

- Alors Laureena, on fait moins la fière maintenant !

En face de lui elle sentit sa haine faire place à l'incompréhension.

- Pourquoi Rautha ? A quoi cela va servir ? Pourquoi ne pas m'avoir tué la dernière fois au lieu de me vendre aux Alchimistes ? Tu es un Lion, mais tu as trahi ton pays, tes amis, tout cela pourquoi ?

Il secoua la tête doucement.

- Tu ne comprends pas. C'est ta présence, ton existence même qui perdait le pays. Les hommes perdaient leur place, leurs repères, ce qui faisait d'eux des guerriers. Ils paraient devant toi pour te séduire, oubliant leurs devoirs.

- Mais c'est faux ! C'est une ineptie ! Comment peut tu dire cela ? Jamais un de mes hommes n'a...

- Tais-toi ! et tu aimais cela, tu les détournais d'Alahan pour en faire des esclaves docile ! Même Alahel a failli tomber dans tes combines. Il doute encore de son devoir.

Laureena n'en croyait pas ces oreilles. Un tel amoncellement d'absurdité ! Et dire que des gens y croyaient !

Il baissa la voix et s'approcha de la cage.

- Tu vas avoir un vrai procès, et tout le royaume connaîtra ta vraie nature. Ton pouvoir subversif, ton ambition, ta soif de conquête qui prime sur le service du Roi.

Elle n'avait pas la force de répondre, prostrée et humiliée. Tant de mauvaise foi, de haine, c'était inconcevable.

- Le Roi est d'accord avec nous, il a limité le recrutement des Walkyries qui prenaient aussi trop de place auprès du Roi !

Il se tu soudain.

- Pourtant, tu es une belle femme, solide, tu aurais pu être une bonne épouse pour un valeureux soldat de notre royaume. Tu lui aurais donné de beaux enfants, d'autres défenseurs du Roi. Mais tu as choisi la voie de...

Il approcha la main de la joue de la Lionne, à travers les barreaux. Ces derniers étaient assez écartés, et Laureena lui répondit d'une baffe magistrale, laissant quatre traînées rouges sur la joue du faucheur.

- Assez, assez d'inepties. Il ne s'agit que de servir les ambitions de ton baron, de cet homme qui, qui... c'est lui qui est assoiffé de pouvoir, qui prend ombrage de toute personne qui prend de l'importance auprès du Roi ! Et autre chose, ne m'approche jamais plus, Rautha, je serais moins douce la prochaine fois.

Il se frottait sa joue brûlante, bredouillant dans sa haine. Il sortait son arme pour la frapper à travers les barreaux quand le rire railleur de Laureena l'arrêta.

- Et bien mon petit Rautha, mon courageux faucheur, tu veux me tuer toi-même, moi qui suis désarmée et attachée dans une cage ?

Allez, c'est dommage, j'aurais voulu te voir expliquer cela à Alahel. Je crois qu'il ne t'aime pas beaucoup, alors tu ferais mieux de faire attention.

Le faucheur donna un coup d'épée par terre avant de la remettre dans son fourreau.

- Tu peux fanfaronner, tu va mourir, Lionne, et le royaume ne parlera plus de guerrières femelles. Et je serais au pied de ton échafaud pour rire avec la foule.

Il la laissa seule.

Le cavalier mis pied à terre devant une petite ferme. Les signes du deuil marquaient encore la porte d'entrée, et le froid glacial qui régnait ce matin semblait s'accorder avec l'atmosphère sinistre qui se dégageait de la bâtisse.

Il frappa. Une petite femme lui ouvrit, frissonnant sous l'humidité du matin. Elle était fatiguée, les traits marqués par le chagrin. Son air triste se changea en surprise en le voyant.

- Vous, un envoyé du Roi, ici ? Que voulez-vous donc encore ?

Elle allait refermer la porte.

- je n'ai plus de fils à vous donner ! !

Le dernier représentant de la royauté qu'elle avait vue lui avait annoncé la mort de son aîné. Faucheur dans l'armée d'Alahan, son fils était tombé quand sa patrouille était tombée sur une troupe d'alchimistes de Dirtz. Leur chef, la Lionne Rousse, s'était lâchement enfuie, et tous avaient péri, sauf elle et le courageux Rautha, le seul qui revint pour raconter la honte et le désastre.

- C'est peut-être une bonne nouvelle pour vous, femme. La responsable de la mort de votre fils a été capturée, et elle va être jugée pour sa trahison.

Elle serra les poings. La douleur était toujours là, présente dans son cœur. Elle priait chaque jour pour oublier, mais à chaque fois la douleur revenait, comme si le sang de son fils l'appelait d'en bas. La femme releva la tête, les yeux brillants.

- Il n'en reviendra pas pour autant, mais je le sens en moi qui crie vengeance. Elle doit être punie. Et elle le sera, j'ai confiance en notre Roi.

Le messager hocha la tête.

- Oui, qu'il en soit ainsi. Porte la nouvelle à ses frères, et à ses amis, et adieu. Espérons que la justice de notre Roi ne soit pas trop clémentine.

Il faisait tourner son cheval sur ces mots. La femme se précipita sur lui.

- Comment cela, trop clémentine ! Explique toi !

- Le Roi a beaucoup apprécié la Lionne, il lui a donné un grade élevé, et je pense qu'il pourrait lui trouver des excuses. Après tout il en a fait l'égal des hommes les plus valeureux, et lui a confié une troupe des meilleurs paladins du royaume. Sa justice sera partielle.

- Il n'en est pas question. Elle doit payer pour sa lâcheté. Elle doit payer !!

- De toute façon elle est entre les mains de Rautha. Il la ramène au cœur du royaume. Femme résigne toi, et laisse le Roi faire son devoir.

La femme s'effondra. Le cavalier parti doucement vers la sortie du village, un petit sourire aux lèvres. En passant il héla deux hommes qui rangeaient du bois.

- Holà Hommes d'Alahan ! une mission du Roi va passer ici demain. Ils conduisent la Lionne Rousse vers son destin. Prévenez le village pour lui réserver l'accueil qu'ils méritent.

Le cavalier laissa les deux hommes perplexes pour poursuivre son chemin vers l'ouest afin de préparer le passage du cortège sur le chemin vers la demeure royale. Enfin c'est ce qu'ils croyaient. Le prétendu messager du Roi ne fit pas cent mètres avant de poser pied à terre. Un chariot discret l'attendait au coin de la route.

Quelques minutes plus tard, le cavalier s'était transformé en simple voyageur de passage. Il rentra dans l'auberge du village.

L'accueil qu'on lui fit ne le surpris pas vraiment. Une indifférence froide, sans plus ni moins. Il commanda du vin et de quoi manger comme si il avait fait une longue route pour arriver jusque là. Les effets de sa première rencontre avec les hommes du village ne dé-

vraient pas tarder à ce manifester.

- Brrr, il fait froid ce matin. Le tenancier leva à peine un sourcil et acquiesça silencieusement en le servant. L'établissement était presque vide, un voyageur de passage et quelques hommes qui discutaient dans un coin. Il réussit à engager la conversation avec son voisin, un éleveur de chevaux. Un homme entra en courant dans la salle.

- Ecoutez tous. La Lionne a été capturée !

La nouvelle réveilla même l'aubergiste taciturne.

- Elle est vivante alors !

- Oui, et en plus elle et son escorte vont passer par ici demain. Nous sommes en train de prévenir tout le monde.

Il repartit aussi vite qu'il était venu, laissant l'assemblée en pleine effervescence. Il sourit. Encore un petit effort....

Le soir même un conseil de village rassemblait la population sur la place. L'envoyé du Baron continuait sa sinistre besogne, allant de groupe en rassemblement, de familles en conseils, pour attiser la haine. Dans leur éternel ils ne voyaient pas qu'il était un étranger. Les uns criaient à la justice, les autres voulaient suivre le convoi pour s'assurer de la vengeance. On entendait peu de voix sages qui parlaient de laisser la Lionne se défendre, et aucune n'était assez puissante pour calmer la rumeur grandissante de la foule. Finalement, tous se quittèrent pour tenir leurs armes prêtes au petit matin. L'homme d'Illem repartit rapidement vers le village voisin afin d'assurer la réussite de la ruse du Baron.

Le soleil était déjà haut dans le ciel quand la petite troupe entra dans le village. Alahel senti tout de suite que quelque chose clochait. Un silence étonnant, pas un habitant, pas même un gamin curieux comme dans les autres villages traversés. Rautha ne sembla pas troublé, ce qui rassura le Messager. Mais le faucheur savait à quoi s'en tenir. Il manœuvra pour se placer entre la Lionne et son commandant. Sur la place tout le village les attendait. Le silence d'inquiétant devint réellement menaçant. Alahel comprit ce qui se passait. C'est aussi pour éviter cela qu'il avait différé son retour sur le territoire D'Alahan. Il pris la parole.

- Service du Roi, laissez nous passer !

Les villageois ne bougèrent pas. Alahel hésita. Il ne pouvait ni les attaquer ni leur laisser la Lionne. Sur un signe ses hommes se rassemblèrent entre lui et la cage.

Un homme avança.

- Je suis Ahnel, le chef de ce village. Livrez-nous la Lionne, nous la jugerons et elle sera punie.

- De quel droit osez-vous entraver la justice du Roi ? J'ai pour mission de la ramener au château royal où elle sera jugée publiquement. La punition sera à la hauteur de la faute.

Des murmures se firent entendre derrière Ahnel. Des hommes brandirent des lances et des arcs.

- Nous avons confiance en la justice du Roi, mais pas en sa clémence. Le Roi et les nobles sont éloignés de la douleur des simples soldats et de leur famille. Un des fils de notre village est mort par sa faute. Nous serons sans faiblesses comme sans excès.

- J'ai peine à le croire, Ahnel. Je vous le répète, laissez-nous passer. Le Roi parle à travers moi, et vous devez tous lui obéir. Je suis le Messager !

Il haussa le ton sur ces dernières paroles et tira son épée.

Les villageois eurent un instant de doute. Alahel en profita et jeta sa lance à terre.

- Que celui qui veut s'opposer au Roi s'avance et passe cette limite. Je l'affronterais sans délai et nous poursuivrons notre mission.

Les hommes en face de lui reculèrent un peu, y compris le chef du village. Tous se concertaient maintenant à voix basse. Alahel poussa un soupir. Il allait finalement pouvoir passer sans violence, et il pensait déjà au moyen d'éviter les villages suivant quant il entendit soudain des cris. Les autres là-bas s'étaient mis à hurler, à insulter les soldats et la Lionne. Il compris en se retournant : quelqu'un avait enlevé la couverture couvrant la cage, et il vit Laureena terrifiée se recroqueviller au fond de sa prison ambulante.

Il n'eut pas le temps de chercher le responsable, les choses se pré-

cupitaient. La vue de l'objet de leur haine fi perdre tout contrôle aux villageois. La foule se faisait plus pressante et des cris de haine commençaient à monter. Les hommes d'Alahel restaient indécis, partagés entre leur fidélité envers leur chef et leur rancœur montante contre la prisonnière. Les villageois chargèrent comme un seul homme, ce qui leur évita de prendre une décision.

### Let's fight

« L'armée » d'Alahan se compose de Alahel le messager et 130 points de troupes non personnages.

« L'armée » villageoise est composée d'un chef, de quatre « élites » et 16 « homme de bases ».

L'affrontement se déroule sur une surface de 60 par 90, avec divers décors symbolisant les maisons du village. Placez un marqueur cage au centre de celui ci. Les forces d'Alahan se déploieront dans un rayon de 15 cm autour de la cage. Les villageois se déploieront hors de cette zone et de manière à ne pouvoir charger ou être chargé au cours du premier tour.

Le marqueur cage doit être de la taille d'un socle de monstre.

Après la première perte villageoise, le joueur contrôlant ceux-ci devra effectuer un test de déroute au début de la phase de mouvement de chaque nouveau tour. Pour cela, utilisez le plus haut score de discipline des villageois encore en vie + (1/5 villageois vivant, arrondis au supérieur) avec un seuil de 9. Un résultat de 1 n'indique pas un échec automatique.

L'affrontement se termine soit à l'éradication complète de la force d'Alahan, auquel cas le scénario est un échec. Soit avec la déroute ou la mort des villageois, auquel cas reportez vous au paragraphe Une lueur d'espoir.

### Victoire : une lueur d'espoir

Les derniers combattants lâchèrent leurs armes. Alahel était désespéré. Cette histoire est maudite. Notre meilleure guerrière accusée de lâcheté, de fausseté. Les Griffons nous sauvent des Alchimistes mais nous devons nous battre contre eux. Et après les Griffons c'est avec nos propres frères, nos familles que nous devons lutter.

Il y avait des morts sur la place, des hommes jeunes, valeureux, qui des deux cotée se battaient pour la même chose. Un de ces soldats lui pris le bras.

- C'est le faucheur qui a découvert la cage.

Il chercha le responsable des yeux.

- Il a disparu Alahel. Je ne sais pas si il a pris part à la bataille. Et... il y a autre chose.

Le paladin désigna la cage. Alahel eut un mouvement de surprise. La Lionne était à coté de la charrette, en train de se dégourdir les jambes. A ses pieds il y avait plusieurs villageois qui gisaient assommés. Elle lui adressa un sourire.

- Alors Alahel le messager, qu'allez vous faire maintenant ? le vrai traître est parti, allez vous écouter mon histoire ?

- Lionne, je ne vous ait pas jugé avant de vous parler. Mais j'ai des ordres.

- Je vous promet de ne pas m'enfuir, de vous suivre sans histoire et de me présenter devant le Roi. Je demande juste un cheval et une arme.

Elle regarda autour d'elle.

- Ainsi nous pourrons arriver au château en évitant ce genre d'abomination. Je gage que le Baron Illem à d'autres vilénies dans la tête. Et comme ce faucheur à disparu dans la nature, qui sait ce qu'il va raconter. Sûrement que Alahel à trahi son Roi, qu'il à couché avec la Lionne et que tous deux ils ont tué l'escorte et les hommes du village.

Elle eut un sourire amer.

Alahel leva un sourcil. Il failli bredouiller en donnant l'ordre à un lancier d'aller porter un message au Roi. Il lui donna le sceau pour qu'il puisse lui parler en personne, et la consigne de le faire seul.

Les soldats survivants désarmèrent les derniers villageois, mais aucun ne trouva la faucheur.

Leur chef était redevenu silencieux. Quand ils repartirent il chevauchait à coté de la Lionne Rouse qui avait enfin changé de vêtements. Elle était soigneusement attachée et désarmée sur un cheval de bât mais elle pouvait parler. Alahel ne pouvait la laisser libre malgré la promesse qu'elle lui avait faite. Les ordres étaient tels que la Lionne serait livrée prisonnière au Roi pour qu'il décide de son sort. Mais les hommes d'Alahan qui l'encadraient étroitement entendirent aussi l'histoire de Laureena, et il leur sembla qu'ils s'éveillaient d'un mauvais rêve pour tomber dans un cauchemar pire encore.



## Défaite : Pour l'honneur.

Les villageois étaient plus nombreux et déterminés que Alahel l'avait estimé. Il y avait déjà beaucoup de mort sur la place et lui-même avait été obligé de tuer un homme qui lui avait entamé son armure d'un coup de hache. Un de ses paladins gisait sur le sol et plusieurs lanciers en étaient arrivés à défendre leurs vies. Il para une frappe maladroite pour venir en aide à l'un d'eux quand plusieurs hommes lui sautèrent dessus pas derrière et l'immobilisèrent avec des cordes. En quelques minutes la bataille était finie. Laureena l'avait suivie impuissante, et elle voyait maintenant avec désespoir les visages haineux se pencher sur elle, lui cracher au visage et hurler leur colère. Elle essaya de se défendre mais personne ne l'écouta. Une dizaine de bras robuste soulevèrent la cage pour la porter au centre de la place, devant le chef du village. Ce dernier avait souffert dans l'affrontement, sa jambe droite était bandée et il avait le bras ensanglanté. A ses côtés il y avait une femme en habit de deuil. Les survivants de son escorte étaient soigneusement ligotés. Ahnel fit taire les cris.

- Lionne Rousse, nous allons te juger.

- Vous aller plutôt m'assassiner. Une telle conduite est indigne....

- Silence !

C'était la femme qui avait parlée.

- Par ta faute mon fils est mort. Tu as fui en les laissant mourir. Seul Rautha a survécu pour rapporter ta vilénie. Tu as fui, tu t'es déguisée, mais heureusement ils t'ont rattrapé. Le Roi est trop indulgent, et comme il ne rendrais pas le bon ..

- Assez, assez !! tout est faux, Rautha a menti, il m'a livrée aux alchimistes et j'ai été délivrée par des Griffons, et la troupe d'Alahel ...

La femme hurla.

- Non, tu n'exercera pas ta séduction maudite ici !!

Les cris de la foule accompagnèrent ces derniers mots. Tous demandaient la mort de la Lionne et d'un seul mouvement ils brisèrent la cage pour la saisir. Frappée, écartelée, elle fut conduite à un grand arbre. En dessous pendait déjà une corde.

Laureena était épuisée, physiquement et nerveusement. Les combats, les tortures, les humiliations, rien ne lui avait été épargné. C'est à demi consciente qu'elle senti le contact rugueux sur son cou. Elle n'entendait qu'un vague murmure, comme si la foule était à des kilomètres. Le soleil sortait de derrière un nuage, pour l'éblouir à travers les branchages, et sa dernière pensée fut pour les prairies de son enfance.



© Shingen

Ainsi Alahel assista impuissant à l'échec de sa mission et à la mort de la Lionne Rousse. L'excitation passée les villageois se dispersèrent rapidement, comme si ils prenaient la mesure de ce qu'ils avaient accompli. Ahnel s'approcha des prisonniers.

- Tout est consommé Alahel. Vous pouvez rentrer faire votre rapport au Roi. Le peuple d'Alahan a rendu justice.

Mais l'Aventurier ne le regarda même pas. Il pensait à ce village maudit et à ces habitants, à la colère du Roi, à ce que le faucheur avait dit, au regard de Laureena. Ce regard qui avait croisé le sien juste avant qu'on lui passe la corde au cou. Alahel savait qu'il n'était pas près de l'oublier. Il alla lui-même la détacher.

Rautha avait été attaché comme les autres. Il évita Alahel pendant tout le chemin du retour. Ils ne ramenaient pas une prisonnière dans une cage, mais plusieurs corps sur des litières. Le chef de la troupe resta silencieux jusqu'à la capitale. Ses hommes murmuraient derrière lui, tous choqués par ce retour funèbre.

La salle du trône était pleine à craquer, la cour et les nobles, tout ce que le pays comptait de chevalier étaient là. Sur son trône le Roi attendait Alahel, qui était rentré de mission la veille. Le Messenger lui avait demandé comme une faveur personnelle de ne parler à personne de l'expédition jusqu'à l'audience de ce matin. Le Roi savait seulement que la Lionne Rousse était morte.

Alahel entra seul, sans armure. Il s'agenouilla dans Gorgyn.

- Mon Roi, ma mission était de retrouver la Lionne Rousse, et je n'ai pas échoué. J'avais l'ordre de ramener le traître vivant pour qu'il soit jugé devant la cour et puni devant le peuple.

Il eut un moment de silence, comme si il pesait chaque mot .

- A cela je n'ai pas échoué non plus.

Le Roi fronça les sourcils et un murmure parcourut la salle. Rautha avait pâli et il regardait avec anxiété le Baron, qui restait impassible.

- Oui, et j'accuse ici Rautha le faucheur d'avoir, pour des raisons qui m'échappent, monté toute cette histoire.

L'intéressé réussit à garder son sang froid. Illem esquissa un sourire froid. Il attendit que les cris de la salle se taisent pour répondre doucement.

- Alahel le messenger chercherait-il une excuse pour sa mission échouée, ou la Lionne l'aurait-elle séduit ?

Il se tourna vers Gorgyn.

- Je ne peut croire le fidèle et valeureux Alahel mentant à son Roi, j'en conclu qu'il est une des nombreuses victimes de cette trahison, qui continue à corrompre nos meilleurs hommes même après sa mort.

Gorgyn hochait imperceptiblement la tête avant de prendre la parole.

- Tes paroles sonnent douloureusement à mon cœur, Alahel. Le sage Illem von Arkhon a raison, je lis la sincérité dans ton regard.

- Oh mon Roi, la peine que j'éprouve n'a d'égale que ma colère. J'ai entendu les derniers cris de Laureena, et je me suis rappelé les paroles d'Abel. J'ai envoyé des coursiers fidèles dans tout le pays. Ils ont cherché pour moi alors que je ramenaient les corps de nos soldats. Dans les auberges, sur les chemins, au milieu des villes. Ils n'ont rien trouvé jusqu'à hier, quand nous sommes arrivés au château. J'ai reçu un message étrange me disant que la vérité éclaterait ici ce matin.

A ces mots il se retourna et fit un signe vers le fond de la salle. Devant la foule ébahie entrèrent par deux hommes en armure portant l'insigne du Griffon encadrant un minotaure d'une taille impressionnante. La créature était désarmée et grondait doucement quand un de ces géoliers tirait sur ses chaînes. Les Griffons portaient la robe rouge sombre des inquisiteurs. Du coin de l'œil Alahel vit le visage de Rautha prendre une teinte grisâtre. Mais Illem restait toujours impassible.

- Voici l'un de ceux qui ont attaqué la troupe de Laureena par surprise. La Lionne l'a blessé en combat singulier. Et les deux Inquisiteurs qui l'accompagnent l'ont capturé alors qu'il dépensait le salaire de sa vilénie.

- Je suis heureux de voir nos frères Griffons ici, même si les circonstances sont tragiques, et si je pense que les affaires intérieures d'Alahan ne les regardent pas.

La voix du Roi tremblait un peu. Dans sa formule de politesse il prenait conscience de la portée des paroles de son soldat.

Un Inquisiteur fit un pas en avant.

- Souverain d'Alahan, notre présence ici n'a d'autre but que de résoudre un problème qui touche aussi notre royaume. Cette histoire a conduit à un affrontement entre deux de nos troupes, et puisque c'est ainsi que vous nous considérez, des frères se sont entre-tués. Nous avions pour mission de comprendre comment et pourquoi cela c'était passé. Cette mission est accomplie.

Il se tourna vers son prisonnier.

- Fais-tu parti de ceux qui ont attaqué une troupe d'Alahan à la frontière Est de leur territoire ?

Un hochement de la tête massive confirma la réponse.

- Désigne celui à qui tu a livré la Lionne.

Le minotaure poussa un long gémissement, puis montre du doigt Rautha.

- Et celui qui a payé pour cela.

Le doigt monstrueux n'hésita pas un instant pour se pointer sur le baron Illem von Arkhon.

Illem ne dit rien de plus. Il esquissa un léger sourire et raffermi sa prise sur le bâton qui ne le quittait pas. Le faucheur s'effondra dans les mains des gardes royaux, mais aucun d'entre eux ne s'approcha du Baron. Il était tellement incroyable qu'un des plus hauts personnages d'Alahan soit coupable de ce dont on l'accusait que personne n'osait même faire un geste dans sa direction. Enfin le Roi regarda le monstre, les Griffons impassibles, Alahel frémissant, Rautha prisonnier, et son Baron qui n'osait plus le regarder. Le choc fut tel qu'il se rassit sur son trône et d'un geste il invita ses gardes à se saisir d'Illem.

Alahel se senti soudain vidé, comme soulagé. Il baissa les yeux vers le sol. Ainsi les choses étaient si horriblement simples. Le Baron, le faucheur, coupables. Là haut, près du Roi, le Baron attendait les gardes royaux. Soudain Alahel senti que quelque chose n'allait pas. Le temps autour de lui semblait s'être figé. Il vit du coin de l'œil les Inquisiteurs s'agiter alors que derrière le trône royal une sorte d'ombre se formait. Il n'eut pas le temps de faire un geste, un des Griffons grimpait déjà les marches vers le Baron. Au ralenti ce dernier leva son bâton et un rayon de lumière aveugla le Messenger. Puis la salle fut plongée dans l'obscurité. Il y eut des cris, des bruits de chute, des épées tirées au hasard, avant que la lumière ne revienne progressivement. Alahel mis du temps à comprendre la scène qui s'offrait à lui. Le minotaure gisait à terre, un grand trou béant dans la poitrine, Le Roi était debout, les poings serrés et entouré d'une aura de protection bleue qu'un de ces bardes avait envoyée. L'Inquisiteur serrait son bras, son armure trouée encore fumante. Le Baron avait disparu, ainsi que Rautha. Alahel se précipita là où il avait aperçu la forme sombre derrière le trône. Le barde était déjà là, cherchant des traces. Les gardes évacuèrent la salle dès qu'il fut sûr que le Roi était indemne. Le corps du minotaure était évacué tandis que l'inquisiteur blessé se laissait soigner par son compagnon.

Les soldats frissonnaient dans le froid mordant du petit matin. Alahel sellait lui-même son cheval, perdu dans ces pensées. Les événements des derniers jours se bousculaient encore dans sa tête. Le Baron et son âme damné avaient disparu par un charme que peu de mage pouvaient maîtriser. Pire encore, la blessure infligée au mercenaire était un faisceau de lumière mortel, un sort d'Alahan, mais le bras de l'inquisiteur s'était desséché au cours de la nuit malgré les soins de meilleurs bardes du royaume. Illem avait usé d'un sort de ténèbres, Cette nouvelle avait plus encore que la trahison incompréhensible avait plongé le Roi et les magiciens d'Alahan dans la détresse la plus totale. On savait que les grands nobles avaient, en plus de leur qualité guerrières et diplomatiques, des capacités magiques, et cela faisait partie de leur enseignement. Alahel lui-

même pouvait faire de petits tours simple mais très utiles. Mais qu'un homme qui était le troisième ou quatrième homme d'Alahan use de l'art d'Acheron était effrayant.

Il était enfin prêt. L'Inquisiteur attendait depuis plusieurs minutes dans la petite cour de l'écurie royale, absolument immobile comme une statue de métal. Seule la buée qui sortait de son casque montrait qu'il était vivant. Le Messenger amena son cheval contre le sien pendant que le reste de l'expédition finissait ses préparatifs.

- Comment va votre compagnon ?

Le griffon tourna imperceptiblement la tête vers lui.

- Cela peu aller. Il partira demain pour l'Akkylanie.

Alahel se rappela avec un frisson de terreur l'aspect de la blessure.

Le bras avait pris une teinte marron de la main jusqu'à l'épaule. La pourriture avait été arrêtée à temps mais le bras était perdu.

- L'expédition est prête, Alahel, nous n'attendons plus que votre signal.

Le Roi adressa un signe d'encouragement aux soldats à la sortie de la capitale. Alahel soupira douloureusement. Il n'assisterait pas aux funérailles de Laureena, ni à sa réhabilitation. Il aurait à chevaucher le plus vite possible vers la province de Styx, baronnie d'Illem von Arkhon. Même si tous savaient qu'il serait trop tard, il devait évaluer l'ampleur du désastre. L'inquisiteur avait eu le don de présenter les choses de la façon la plus objective possible : ou le Baron avait disparu avec tout ce qui avait une valeur quelconque dans la région, ou son armée les attendait en vue d'une guerre civile. Quelle que soit l'alternative, Alahan était en danger, et si à travers cette rébellion un autre royaume de ténèbres s'élevait, ce danger était le plus grand depuis la naissance d'Acheron.

Alain, Skal & Phoenix



© Skal

# Background officiel

Vous n'étiez pas au salon de la maquette et du jeu lors des révélations ? Moi non plus ! Mais heureusement un de nos gentils collaborateurs, en l'occurrence Alain, pour ne pas le citer, a pris soin de noter les bribes de background qui furent dévoilé ce jour là par Magnus Nico.

## Le royaume d'Alahan

C'est de ce royaume dont sont issus les magiciens les plus puissants d'Aarklash. Certains de ceux-ci ayant souhaité aller encore plus loin, apprirent à utiliser les gemmes de Ténèbres. Hélas, celles-ci se rebellèrent et ainsi naquit Acheron, ancienne région et baronnie du royaume d'Alahan. Les magiciens d'Alahan nomment leur magie l'hermétique, tandis que les nécromants d'Acheron utilisent le terme de thyponomie.

## Acheron

Les « vrais » habitants d'Achéron, des humains ou apparentés, sont très peu nombreux, cependant la cohorte de leurs esclaves et serviteurs est innombrable. La région d'Achéron possède quelque chose d'unique ! La seule source de ténèbres d'Aarklash. En effet, tout magicien voulant utiliser la magie basée sur les ténèbres est obligé de composer avec eux. C'est en grande partie pur cela que les Akkyshans, les Alchimistes, les Drones, ... s'allient ou traitent avec Achéron.

Petite révélation : Chagall aurait dévoré un mage d'Achéron, le problème c'est qu'il a absorbé en même temps ses gemmes de ténèbres. Depuis il est dévoré de l'intérieur, et ne peut plus calmer sa faim insatiable. Il en est même venu à dévorer ses propres mains, puis ses avant-bras, ce qui explique ses greffes actuelles. Les Goules se retrouvent un peu



© Rackham



© Rackham

partout désormais, dans les égouts de Cadwallon par exemple.

## Les Nains de Tir Nâ Bor

Pour ceux qui les voyaient dans le plus pur style blanche neige et les... Vous avez tout faux. Ils sont renfermés, bougons, égoïstes, bref limite mauvais caractère, mais sont très fidèles en amitié. Ils fabriquent eux-mêmes leurs armures, mais reste tout de même un cran en dessous de celles des Griffons. En revanche, ils sont les principaux fournisseurs de métal du continent, et ont ainsi tissé de forts liens commerciaux avec les autres races. En particulier avec les Griffons. Les Nains se préparent à la fin du monde, ne sachant pas que leur « bunker » sera leur tombeau.

## Les Griffons

Grosse révélation : Merin, leur Dieu serait parmi eux. En fait, ils ne sont pas au courant, mais il marcherait avec eux, au sens littéral du terme. Il aurait choisi quelqu'un d'improbable mais de proche du pouvoir pour s'incarner, et de là il surveille sont peuple. Ils respectent toute forme de hiérarchie. Contrairement à certaines rumeurs courant ces mois-ci, ils auront une cavalerie.

## Les Keltois

Pas grand chose, si ce n'est que les Drones auront un look proche du Kurgan de Highlander ou du treizième guerrier.

## Les Gobelins

Contrairement aux clichés habituels, ne sont pas des créatures bêtes, grouillantes et malsaines ! Ils ont une véritable

civilisation, avec une culture, et sont éduqués en général. Petit détail afin de démontrer leurs intelligences, ils n'ont pas conquis, combattu les Trolls, mais ont agis beaucoup plus finement, ils les ont absorbés et apprivoisés. Les Gobelins ont envahi progressivement la ville des Trolls, et les ont « intégrés » patiemment.

#### Les Orques

Ils s'entendent plutôt bien avec les Gobelins, les fréquentant souvent et collaborant volontier. Ils se reconnaissent une sorte de filiation. Les Orques ne sont pas bêtes, loin de là, mais ils sont lents. Ce n'est pas une question d'intelligence, mais de vitesse. Le Dieu qu'ils ont choisi, le Chacal, est un Dieu rusé. En revanche, ils ont une grosse rancune envers les Alchimistes, les détestant ouvertement, si l'occasion se présente ils ne laisseront jamais un alchimiste repartir en vie. Rien de précis, pas de vengeance, mais ils ne les aiment pas.

#### Les Alchimistes de Dirz

Il s'agit d'une race avec un très fort potentiel, vivant dans une zone très reculée d'Aarklash. Les orques ne seraient pas la seule « erreur » des Alchimistes. Lorsqu'ils s'installèrent, étant peu nombreux, ils créèrent à tour de bras. Lorsqu'un Neuromancien se retrouvait seul pour faire face à ses assaillant, il fabriquait rapidement des créatures qu'il ne maîtrisait pas toujours. Ils ne sont pas en mesure actuellement de créer un « guerrier ultime », mais poursuivent leurs recherches. Leurs soldats, la troupe de base, réagissent comme des enfants, sans notion de valeurs ou inhibitions autres que celles que leur inculque leur maître. Ils pourraient acquérir une intelligence complète mais ils n'en ont pas le temps, et ils ne

sont pas fait pour cela. « le maître appuie sur un bouton, et hop, 200 clones sortent de l'usine ».

phrase clef: « ils n'ont pas trouvé la génétique, c'est la génétique qui les a trouvé ». Il semblerait qu'une sorte de grand patron, une force, les dirige. Un peu comme un dieu.

Ils sont organisés en castes assez cloisonnées, très hiérarchisées

La scission griffon/dirtz, se serait passée à la même époque que celle alahan/acheron et elfes/akhysan.

Skal, d'après les notes d'Alain



# Fait Maison

Ce Mois ci deux de nos membres ont torturés leurs neurones pour vous offrir règles et personnages alternatifs. Pierre, aussi appelé Solkan pour les intimes, mais aussi Miles Teg, nouveau venu en cette rubrique.

Salutations. Confrontation II devrait bientôt sortir, les personnages, modifications et autres règles supplémentaires ou alternatives proposées dans cette rubrique seront alors inadaptées car pensées par rapport à l'ancien système. Pour parer à cela, nous éditerons des errata, avec tout le matos remis aux nouvelles normes, sauf si cela devient inutile (certaines tares de Confrontation devraient disparaître dans la seconde édition : c'est le but de la manœuvre). Mais trêve de palabres inutiles, voici les bidouilles du mois...

## Parties multi-joueurs

Nous proposons parfois des scénarii en multi joueurs. Hors, aucune règle officielle n'existe pour gérer ce type de rencontre. Voici quelques suggestions...

Dans le cas de deux camps composés de plus d'une armée : simple, appliquez les mêmes règles que pour un face à face. Utilisez la meilleure discipline du camp pour le jet en début de tour. Vous avez une main commune d'une à deux cartes selon que vous ayez gagné ou perdu le jet. On procède à la pioche en alternant les deux camps, même si un camp comporte plus de joueur que l'autre.

Dans le cas, plus épineux, où vous avez plus de 2 factions antagonistes (joueurs individuels ou camps). Faites un test de discipline pour chacun d'entre eux. Le meilleur remporte ce jet et donc, pioche en premier, peut garder jusqu'à deux cartes, etc... Les autres, n'ont le droit qu'à une carte. Pour la pioche, tournez autour de la table dans le sens qui vous convient ou dans le sens décroissant du jet de Disc au début de ce tour (départagez alors les égalité avec de nouveaux jet de Discipline). Dans le cas de la phase de tir où l'individu ayant gagné la Discipline tire en premier à Initiative égale, procédez de la même façon que pour la phase de mouvement : tour de table ou classement de Discipline.



© Manu

Vous pouvez appliquer la règle alternative des Bidouilles des Chroniques d'Aarklash n°04 ou de ce numéro. Cela sera plus dynamique et moins fastidieux ou hasardeux que la méthode de pioche où l'on a bien peu de chance de tirer ses propres cartes.

## Système alternatif d'activation des unités II

Placez face à vous toutes vos cartes de figurines en position droite, vous n'avez pas de « mains ». Procédez au jet de Discipline comme à l'accoutumé sauf que le gagnant obtient 2 « jokers » et le perdant, un seul. En commençant par le gagnant, activez alternativement vos unités en engageant (tourner de 90°) leur carte. Dépenser un joker vous permet de passer votre tour ou d'activer une unité supplémentaire (un joker vous permet d'activer deux cartes simultanément et deux jokers, trois cartes). Lorsque toutes les cartes sont engagées, la phase de mouvement de ce tour est alors terminée.

Spécial : Celui qui a gagné le jet de Discipline peut décider de faire commencer son adversaire et, s'il dépense un joker, de choisir la carte que ce dernier devra activer en premier.

## Charge, Initiative : malus et bonus

Une figurine chargée ne peut donner un bonus de +1 au jet d'Initiative lorsqu'elle est engagée dans un combat de type "1 vs X". Exemple : un guerrier keltos est chargé par un zombie qui lui-même est chargé par une Fianna. En appliquant les règles officielles, le joueur barbare prend l'Initiative de la Fianna et y ajoute 1 pour le guerrier keltos : 6 + 1D6. Avec cette modification, le bonus ne s'applique pas (car le keltos est chargé) et l'Initiative brute de la Fianna est employée : 5 + 1D6. Après, lors du second tour, l'on procède normalement (6 + 1D6).

## Harcèlement

Harcèlement fonctionne après que les tireurs/mages de ce segment d'Initiative aient tiré/incanté. Donc, une figurine avec 4 en Initiative et Harcèlement tire/incante (si elle le peut) dans le segment d'Initiative 4 et, une fois que tous les tireurs ou mage ayant une Initiative de 4 ont agité (tiré ou incanté), elle peut se déplacer.

## États majors

Vous pouvez, si vous le désirez, intégrer un musicien ET un porte icône (ou assimilé) à une carte de personnage ayant Commandement. Les coûts sont payés normalement. Par contre, tout l'Etat major est activé en même temps. Cela permet de conserver plus aisément une cohérence dans celui ci et donc, d'éviter de le rompre plusieurs fois au cours de la phase de mouvement (à cause des 3 cartes à activer séparément). Vous considérez les trois composants de l'état major comme trois cartes différentes par rapport aux effets de sorts ou autres éléments affectant/ciblant une carte.

## Emrish Moangheir - Champion mineur Chasseur de ténèbres

Voici une façon d'utiliser la nouvelle figurine de Chasseur de Ténèbres. Le premier modèle sera anonyme alors que le second pourra servir de perso maison. Emrish trouvera bien sa place en qualité de Héros des scénarii d'Incarnation comme la Fraternité Ardente ou sur la voie de la Lumière en quête de la Couronne et du Fer.

| Mv | Init | Att | For | Def | Res | Tir | Cour | Disc | Pa |
|----|------|-----|-----|-----|-----|-----|------|------|----|
| 10 | 4    | 5   | 4   | 5   | 3   | 5   | 6    | 5    | 75 |

Fanatisme, Guerrier mage, Initié du Feu, Harcèlement, Tir en mouvement, Pouvoir 3.

Dague d'exorcisme, Mousquets de Maître (For 7, portée 15-20-25), Accessoires de torture de St Mamat.

"Un bon hérétique est un hérétique définitivement mort."

Emrish est un Chasseur de ténèbres, les règles énoncées dans "La chasse aux sorcières" s'appliquent donc à lui.

"Pour être sûr qu'il soit bien mort..." : Emsich est un individu des plus consciencieux, il frappe toujours ses ennemis tombés à terre pour s'assurer de leur mort. Ainsi, Emrish ne poursuit JAMAIS, bien trop occupé par l'application de sa "conscience professionnelle". Lors des parties d'Incarnation, il inflige un malus de 2 aux jets de résurrection des aventuriers qui ont trouvé la mort à son contact.

Emrish est un grand orateur, même selon les critères des chasseurs de ténèbres. Aussi, s'il désire lancer le sort Excommunication, il n'a pas à tenir compte des limitations de cibles légales de ce sort.

Emrish peut recruter jusqu'à deux compagnons (qui ne soient pas des personnages) parmi des Fusiliers, Templiers de l'Inquisition\* et Chasseurs de Ténèbres. Ses deux compagnons sont activés en même temps qu'Emrish (ils sont intégrés à sa carte) et bénéficient de ses scores de Courage, Discipline ainsi que de son aptitude Harcèlement tant qu'ils restent dans les 10 cm de ce dernier.

\* : même si votre armée ne contient pas d'Inquisiteur.

Emrish Moangheir était déjà un Chasseur de ténèbres compétent et prometteur lorsque la providence lui fit rencontrer Solkan. Les deux hommes de Foi travaillèrent de paire dans la région d'Aldeus si connue pour sa proximité d'Antiliokoris, cité fantôme enfouie sous les marais de la forêt au cadavres. Ils apprirent à s'apprécier, mettre en commun leurs aptitudes et à se faire confiance. La campagne contre le Nécromant des Terres Brunes scella leur amitié. Emrish officie en tant qu'aide de camp et homme de confiance du Maître Inquisiteur Solkan et peut constituer un état major mineur avec ce dernier. Le bonus n'est que de +1 mais toutes les autres règles d'un état major s'appliquent. Au début de chaque tour, vous pouvez décider de retirer ou remettre dans la pioche la carte de Emrish. Si la carte est retirée, Emrish sera activé en même temps que Solkan et ne pourra pas s'en éloigner de plus de 10 cm.

Le testamant d'Arcavius, chapitre XV (20 PA)

Objet magique unique, ne fonctionne qu'entre les mains d'un dignitaire du Griffon. Le coût n'est que de 15 PA entre les mains d'Emrich.

Ce fragment de parchemin est particulièrement ancien, si ancien qu'il est miraculeux qu'il soit toujours en état après être passé entre tant de mains. C'est un artefact sanctifié qui fut rédigé par le prophète Arcavius, il est l'un des chapitres de son testament où fut consigné la Loi de Merin. Emrich est en possession d'un fragment de l'original qui lui fut remis de la main d'un légat de l'Inquisition en remerciement de ses loyaux (et très efficaces) services. L'on murmure que le dit légat devait une faveur au Maître Inquisiteur Solkan...



Ce fragment contient une partie du texte fondateur de l'Inquisition, définissant la piété, le rôle de chacun, où termine la Foi et commence l'hérésie. Une fois par partie, le testament d'Arcavius octroie à son gardien le pouvoir de son choix en reproduisant l'effet d'un des objets ou sorts suivants : Sceptre de soumission, l'Eten-dard des purifiés, Armure du Griffon, Onde de ferveur, Embrassement, Châtiment incandescent, Justice divine, Sanction, Cercle de Protection, Edit de Merin ou Excommunication.

Dans le cas d'un sort, l'on considère que ce dernier est lancé avec 4 gemmes de Feu. Cela n'empêche pas l'utilisateur de dépenser des gemmes supplémentaires pour le renforcer ou lancer plus de dés.

L'utilisation du Testament d'Arcavius peut être déclarée à tout moment et ne dure que jusqu'à la fin du tour. Dans le cas d'un sort, il peut exceptionnellement être lancé en dehors de la phase de magie. Par contre, le pouvoir du Testament n'a pas d'effet rétroactif : par exemple, invoquer le pouvoir d'une armure du Griffon n'affectera pas les jets d'attaque déjà lancés.

## Valentin le valeureux - Champion Paladin

Bien des joueurs passent aux nouveaux paladins, préférant la nouvelle sculpture. Les anciens, plus robustes, peuvent éviter la vitrine ou la poubelle et passer pour d'aguerris chevaliers. Valentin est apte à arpenter les chemins de la Lumière en quête de la Couronne ou du Fer.

| Mv | Init | Att | For | Def | Res | Tir | Cour | Disc | Pa |
|----|------|-----|-----|-----|-----|-----|------|------|----|
| 10 | 4    | 5   | 9   | 4   | 7   | -   | 8    | 3    | 70 |

Bravoure, Commandement (15 cm), Bretteur.  
Armure de plate complète, Epée sacrée (Tue net sur tout les critiques).

Valentin est originaire du Duché de Gwëlahn, frontalier de l'Empire d'Akkylannie. Les relations avec l'Empire étant anciennes,

les liens du sang entre alahaniens et akkylaniens ne sont pas rares dans ces régions limitrophes. Le Gouverneur Pietrus devait être récompensé par l'Ordre du Griffon pour ses bons et loyaux services. Hélas, l'oncle de Valentin trouva la mort peu après et ce dernier en hérita à sa place. Ainsi, lui fut offert l'une des célèbres Armures du Griffon. Valentin peut alors en être équipé pour seulement 25 PA et gagne 2 points en Résistance en plus des effets normaux.

Bien que particulièrement indiscipliné et peu enclin à la stratégie, Valentin n'en est pas moins un charismatique meneur d'hommes, son commandement porte à 15 cm.

Par respect pour la mémoire de son oncle, Valentin ne combattra jamais contre une armée du Griffon.

La rubrique Bidouille des Cd'A a pour habitude de proposer de petits personnages (notamment des champions mineurs), ceci à fin qu'ils soient jouables et dans le cadre de Confrontation : de l'escarmouche ne dépassant pas les 400 PA. Néanmoins, avec le développement d'Incarnation, un besoin de personnage plus puissant est né : l'on a besoin d'ombres à opposer aux héros !!! En voici quelques-unes :

#### Maître Inquisiteur Solkan - Héros inquisiteur

Qu'il est loin le temps où il menait une tranquille existence dans la paix, vie pieuse et insouciant d'un simple fils de forgeron. Douce jeunesse brisée par l'attaque d'une nuit d'hivers où il perdit sa mère et sa sœur. C'est dans l'obscurité qu'il vit le chemin de la Lumière Flamboyante et découvrit la haine des ténèbres et le goût du sang des ennemies. Depuis, après une fulgurante ascension dans la hiérarchie de l'Ordre, le gain de la confiance impériale et des légats, il est le Maître Inquisiteur Solkan.

Vétéran de la campagne contre le nécromant des Terres Brunes. C'est lors de cette dernière qu'il entama sa légende. Lors de l'incursion punitive du repère maudit, après un âpre combat dans les catacombes, il délivra de l'emprise de la non-vie un héros du passé, le prêtre de guerre Fëagûl, ce dernier lui tendit avant de goûter au repos éternel sa Flamberge Némésis. Et c'est armé de cette sainte arme et d'une juste colère qu'il alla à la rencontre du nécromancien, interrompant un funeste rituel et le défiant en combat singulier. Du vil sorcier ne reste que la poussière disséminée au gré des quatre vents.

Aujourd'hui, le frère Solkan n'a pas fini d'écrire sa légende. Non, il n'a pas fini de prélever un lourd tribut aux hérétiques. Quinze ans que les deux fois nés sont deux fois morts, que la Lune pleure ses enfants, que les prairies se gorgent de sang gobelin...

La légende ne fait que commencer...

Par la volonté de Merin !!!

"In nomine Merin"

| Mv | Init | Att | For | Def | Res | Tir | Cour | Disc | Pa  |
|----|------|-----|-----|-----|-----|-----|------|------|-----|
| 10 | 6    | 7   | 9   | 8   | 9   | -   | 7    | 9    | 235 |

Fanatisme, Commandement (10 cm), Bravoure, Adeptes du Feu et de la Lumière, Guerrier Mage, pouvoir :5.

Équipement : Armure Sainte, Flamberge nemesis, Gantelet, Codex, Encensoir, Reliquaire.

- Solkan est un Inquisiteur, toutes les règles de cette caste fonctionnent avec lui.
- Solkan n'est pas un Chasseur de ténèbres et n'en a donc pas les avantages mais peut utiliser leurs sorts.
- Flamberge Nemesis : Cette juste lame d'orichalque irradie de par

son ardent désir de vengeance. Son porteur ajoute à son niveau de Force son niveau de Pouvoir ou le score de Peur de sa victime.

#### Médaille du Juste (20 PA)

Le Médaille du Juste est un artefact béni qui matérialise la Foi de son porteur à fin de le protéger. Tous les tué-net non naturel sont ignorés et l'on calcule la blessure normalement. Par exemple, un coup porté dans le tronc par un spectre ne tuera pas net mais sera calculé comme avec n'importe quelle autre combattant : la Force majorée des deux D6 dans la colonne "Tronc".

Tué-net non naturel : tout tué-net résultant d'un coup critique (double 6) ou d'une capacité spéciale (arme sacrée, hache vorpale, etc...).

"Griffon seulement"

Note : utiliser la figurine d'Inquisiteur 01, celui posant un pied sur une pile de crânes. Le second modèle étant alors l'Inquisiteur "de base".



La Lionne rousse relookée par Sasia Samaris © Skal

## Manfred Boneïr

Manfred Bohneïr, le grand nécromancien, régnait sans partage sur une population esclave habitant les terres brunes, territoire aride jouxtant la forêt aux cadavres. Un règne qui aurait pu être millénaire si une petite armée alliant fanatiques du Griffon et fous du Lion n'avaient pas fait irruption lors du grand rituel. Ce même rituel qui aurait dû lui offrir l'Immortalité suprême, une vie éternelle sans être réduit à l'état de mort-vivant, le sort philosophale de la voie nécromantique !!! Tout fut perdu en un instant... La porte s'ouvrit avec fracas, une détonation retenti et une balle d'argent lui transperça le gosier, un trait de lumière jailli de la main d'un mage pour frapper le calice de vie... Manfred ne mourut pas sur le coup, se tenant encore debout, mu par toute la force de sa haine et une avide soif de vie. Un individu en armure ciselée, brandissant une épée d'orichalque qui aurait dû être entre les mains de son pantin favori, se dégagea de cette troupe pour le défier... ou plutôt, achever la besogne et mettre une fin à tous ces rêves de conquête. Brûlé vif par la magie de cet inquisiteur, ses restes foulés au sol et jeté tel le pire des gravas, il ne resta plus de trace de Manfred.

Le sortilège était d'une puissance phénoménale... Cette formidable énergie ne fut pas exactement dissipée par l'irruption de l'Inquisition... Au lieu de cela, il fut capturé par le Phylactère du grand nécromancien, artefact destiné à recueillir l'esprit de ce dernier lors du passage à l'état de liche. Ces deux sortilèges se mêlèrent et, au lieu d'offrir l'Immortalité suprême ou l'état de liche, s'activa de façon perverse en liant son possesseur au maudit artefact... Le grand nécromancien dormit pendant sept ans avant de prendre conscience de son état.

| Mv | Init | Att | For | Def | Res | Tir | Peur | Disc | Pa |
|----|------|-----|-----|-----|-----|-----|------|------|----|
| X  | X+1  | X+1 | X+2 | X+1 | X+2 | X+1 | 11   | 9    | *  |

Compétences : Régénération\*, Adepté des ténèbres obscures, Nécromancien, Possédé, Pouvoir : 7.

### Spécial :

- Manfred doit prendre possession d'une figurine d'au moins 20 PA pour pouvoir rejoindre votre armée. Cette figurine peut être n'importe laquelle parmi les forces d'Achérons. Manfred peut aussi posséder une figurine n'étant pas d'Achéron mais en aucun cas des personnages et possesseur de la caractéristique Pouvoir ou Foi. Le coût est celui de la figurine choisie doublée et majorée de 50 pts. Exemple : Gudwal vaut 78 PA, le total sera de 2 x 78 + 50 soit 206 PA.

- Les statistiques de la figurine choisie (X) sont modifiées par Manfred comme indiqué sur le profil, les caractéristiques de Courage (ou Peur) et de Discipline sont purement remplacées. Exemple : Gudwal aurait le profil suivant : 10 / 6 / 9-9 / 6-9 / - / -11 / 0 ainsi que les aptitudes et compétences Régénération (5+), Adepté des Ténèbres obscures, Nécromancien, Possédé et Furie guerrière.

- Manfred est un personnage. Si son porteur ne l'est pas, il est considéré comme tel.

- Si le porteur du phylactère n'a pas régénération, il se régénère sur 5+, si le porteur avait déjà la régénération, elle obtient un bonus de +1 aux jets de régénération.

- Adepté des ténèbres obscures permet à Manfred de choisir tous ses sorts de ténèbres sans limitation aucune, de restriction d'armée, de caste ou de niveau de pouvoir. Sa maîtrise est totale.

- Manfred peut entrer en transe même si son porteur est en contact mais devant relâcher son lien avec ce dernier, le porteur ne bénéficie plus des bonus de caractéristiques de Manfred le tour suivant.



Démon du cauchemar © Manu

## Gudwal le Damné

Gudwal, noble paladin, errait à travers Aarklash à fin de racheter la disgrâce qui entachait l'honneur de son illustre famille... Une rumeur évoquait un village en proie à un mal sournois dans les terres brunes... Des fermiers et pâtres étaient revenu d'on ne sait où... à l'état de vieillards moribonds alors que le matin même, ils incarnaient la vigueur. Tous mourraient le lendemain, à l'aube... Cela fut une révélation pour Gudwal ! Voilà enfin l'épreuve pour laquelle il avait prié les dieux ! Un long voyage commença. Sur place, une rapide enquête l'amena sur un sinistre lieu que toutes les victimes eurent décrit, prisonnier du délire précédant leur trépas. Ce lieu respirait la mort... Un frisson parcouru l'échine de Gudwal, signe annonciateur d'un funeste destin. C'est parmi ces ruines qu'il découvrit un étrange bijou d'or et d'onyx. Ce pendentif l'appelait, lui parlait d'honneur et de gloire, louait son cœur valeureux, sans le comprendre, Gudwal tenait déjà l'artefact entre ses mains... Sans le comprendre, Gudwal pleura. Sans le comprendre, Gudwal mourut et se releva puis... oublia.

Ses yeux se rouvrirent, son visage senti le vent fouetter ses joues, il huma l'air froid portant les odeurs de l'Hivers... Il était bel et bien vivant !!! Oui ! Il pouvait marcher et voir !!! Il était libre !!! Des images fugaces, des rêves, des cauchemars, des souvenirs... L'éclat de l'argent, une lumière aveuglante, une épée rougeoyante, un feu ardent, une souffrance infinie, une ténèbres éternelle ... Manfred est vivant !!! Et réclame la vengeance...

| Mv | Init | Att | For | Def | Res | Tir | Peur | Disc | Pa |
|----|------|-----|-----|-----|-----|-----|------|------|----|
| 10 | 5    | 8   | 7   | 5   | 7   | -   | 8    | 0    | 78 |

Compétences : Mort-vivant, Furie guerrière.

Équipement : Lame noire (TUE NET sur tous les critiques), Armure de plaques complète.

### Spécial :

- Gudwal est un Anti-paladin, il ne peut joindre que les armées d'Acheron.

Solkan

Voici quatre cartes d'expérience pour le duo troll/vigile. Pour l'occasion, nous avons nommé Amahnu le Troll et Ni-luge le vigile gob.

### ---1ere carte d'expérience. « *gniard attack* »

**exploit:** le vigile gob arrive à tuer une figurine ou à en blesser deux.

**expérience:** Ni-luge le gob facétieux a la possibilité de se cacher dans l'amphore et à en surgir en poussant des cris stridents. A chaque fois que le troll est engagé ou chargé (et que le vigile intervient dans le combat), alors que le vigile gob Ni-luge n'a pas été engagé le tour précédent, la figurine qui charge ou engage le troll subit un malus de charge normal, tout surpris qu'il est par ce goblin qui surgit d'une amphore.

5 PA

### ---2e carte d'expérience. « *lance gob* »

**exploit:** si le troll réussit à prendre l'initiative tout seul deux fois de suite, il devient tout d'un coup très débrouillard.

**expérience:** Amahnu le Troll a désormais la possibilité de perdre un dé au corps à corps pour devenir "lanceur de gob". Saisissant un goblin allié placé dans les 5 cm, il le projette violemment sur une mêlée ou une cible de son choix dans les 10 cm. (le goblin en question doit tenir sur un socle d'infanterie, car on ne jette pas Go-retz comme ça ! ^\_^). Le goblin est considéré comme un projectile de force égale à son endurance plus la force de Amahnu. La cible est touchée sur du 3+. le gob subit aussi une touche, mais de force égale à la résistance + force de la cible. Si le tir est raté, le goblin s'écrase sur le sol à 10 cm et subit une blessure légère. Si le tir est réussi, le goblin est ensuite engagé avec sa cible.

10 PA

### ---3e carte d'expérience. « *chevaucheur de troll* »

**exploit:** Ni-luge le gniard peut une fois par partie tenter de surmonter sa peur et sortir de son amphore. il faut faire un test de peur de valeur 5.

**échec:** le gniard Ni-luge ne pourra pas sortir de son amphore avant la fin du tour suivant. Il subit en outre une touche de force 13 (celle



© Manu

du troll) due au fait que le troll se débarrasse de lui d'une claue, alors qu'il essaie maladroitement de grimper sur sa tête.

**succès:** Ni-luge peut désormais se battre également en dehors de son amphore. Lorsqu'un ennemi engage le troll, cet adversaire doit combattre Amahnu ET Ni-luge, c'est à dire qu'il affronte les deux figurines à la fois. La règle du vigile s'applique toujours en ce qui concerne les assassins.

Ni-luge étant logé sur la tête du troll, il domine fièrement la situation. Il gagne un point en initiative, attaque, défense, courage, discipline et acquiert la compétence commandement. Dans un combat multiple, la division des mêlées ne peut séparer le troll du gniard monté sur sa tête.

Les adversaires des gobelins peuvent tenter de frapper séparément le troll ou Ni-luge, mais en cas de coup à la tête du troll, faites un jet d'initiative.

Si le dé marque 1 ou 2, Ni-luge et le troll sont touchés. Faites aussi un jet de blessure pour le gniard.

Si le dé marque 3 ou 4, seul le troll est touché.

Si le dé marque 5 ou 6, seul Ni-luge est touché. faites un jet de blessures pour lui et ignorez celui à l'encontre d'Amahnu le Troll.

20 PA

### ---4e carte d'expérience: « *gniard en furie* »

**exploit:** si Amahnu décide de lancer Ni-luge avec la 2e carte d'expérience, et que Ni-luge est sonné alors que l'adversaire est blessé (ou tué net), l'exploit est réalisé.

**expérience:** désormais, Amahnu peut lancer Ni-luge avec une grande dextérité. Lors du lancer de Ni-luge, ce dernier parvient à se rétablir dans les airs et à frapper l'adversaire avec sa petite hache de poche. Lancez un dé. Sur du 3+, Ni-luge ne subit aucune blessure lors du choc (ou lors du crash sur le sol). Revenu au contact du Troll, Ni-luge peut remonter à sa place.

5 PA

### Inquisiteur Sartonis

Sartonis est un Inquisiteur du Griffon craint et, de ce fait, respecté. Sa renommée a demandé de très nombreux exploits. Personne ne connaît sa réelle identité, même les membres de l'Inquisition Secrète dont il fait partie. Son appartenance à l'Inquisition Secrète remonte bien après les quelques aventures auxquelles nous allons le faire participer. Sa disparition, même dans les flammes de la Rédemption, n'est pas nécessairement le signe d'une déchéance ou d'un échec : la Flamme de Mérin épargne le Pénitent, qui tel le Phoenix renaît de ses cendres pour défendre la Vérité Unique. Sartonis devra prouver qu'il est apte à côtoyer les plus grands comme l'ont prévu les Dieux d'Aarklash.

| Mv | Init | Att | For | Def | Res | Tir | Cour | Disc | Pa |
|----|------|-----|-----|-----|-----|-----|------|------|----|
| 10 | 3    | 4   | 7   | 5   | 9   | -   | 4    | 6    | 32 |

Compétences : Fanatisme, guerrier mage, initié du Feu, pouvoir : 2

Il s'agit au départ de l'aventure d'un simple inquisiteur, promu au rang de personnage. Le seul attribut des personnages sont les points de destin. Chaque aventurier en possède 2. Un point de Destin est utilisable pour permettre de relancer un dé pendant la partie.

Les cartes d'expérience ne valent en soit pas de PA, elles sont obtenues après réalisation des exploits. Pour équilibrer le jeu et permettre au duo Sartonis - Rankor d'être joué sans être trop puissant, on

peut fixer par exemple que chaque carte d'expérience obtenue augmente le prix du perso de 5 PA.

### ---1ere carte d'expérience : « La Foi dans la Souffrance »

**Exploit** : Si Sartonis termine deux batailles blessé en critique et s'il a, à chaque fois, tué 1 adversaire non blessé alors qu'il était en critique, il gagne la carte suivante.

**Expérience** : Sartonis devient insensible à la douleur une fois par partie. Au début d'un tour, annoncez l'utilisation de ce pouvoir. Pour toute la durée du tour, Sartonis ignore les malus de blessure ainsi que la prochaine blessure qu'il doit subir. A la fin du tour, s'il est toujours en vie, remontez son niveau de blessure d'un cran s'il n'a subi aucune blessure ce tour-ci.

### ---2eme carte d'expérience : « Chasse aux hérétiques »

**Exploit** : Si Sartonis achève deux créatures possédant du pouvoir durant une même partie sans être blessé par elles, il gagne la carte d'expérience suivante.

**Expérience** : A l'instar des Chasseurs de Sorcières, Sartonis gagne +1 à tous ses jets de dé contre des créatures possédant du pouvoir. Les jets de dé sont modifiés +1 avant toute conséquence (échec critique, relance, jet de blessure etc)

### ---3eme carte d'expérience : « Purifier par le Feu »

**Exploit** : Si Sartonis est le dernier survivant griffon en jeu et s'il parvient à éliminer la dernière figurine de la partie à l'aide d'un sort sans être blessé pendant ce combat, il gagne la carte qui suit.

**Expérience** : Sartonis gagne l'aptitude suivante qu'il peut utiliser une fois par tour.

Dépensez deux gemmes de feu. Sartonis est alors entouré d'un halo brûlant qui accroît ses capacités. Enveloppé du Feu Divin, il gagne +1 à toutes ses caractéristiques jusqu'à la fin du tour.

### ---4eme carte d'expérience : « Frères par le Fer et par le Sang »

*Carte commune à obtenir avec Rankor le Templier.*

**Exploit** : Si Rankor et Sartonis tuent ensemble la figurine la plus haute en PA de l'armée adverse, ils gagnent ensemble l'expérience suivante.

**Expérience** : Rankor et Sartonis obtiennent les faveurs de Mérin. Celui-ci leur octroie de pouvoir relancer un dé par tour s'ils sont placés à moins de 10 cm l'un de l'autre. Ce n'est valable qu'une fois pour la paire « Sartonis-Rankor » par tour.

© Rackham



## Rankor le Templier

Rankor le Templier est une véritable légende vivante de l'Inquisition Secrète. Le début de sa grande carrière remonte à de longues années auparavant. Choisi sur la base de ses compétences de combat redoutables, il a vite fait preuve d'une Foi en Mérin incommensurable. Son duo célèbre avec Sartonis a permis de mettre en pratique les préceptes des plus grands théoriciens du Griffon, mêlant passes d'armes et magie du feu. Rankor le Templier a ensuite rédigé, avec plusieurs chasseurs des Ténèbres, un chapitre primordial du Codex de l'Inquisition Papale.

| Mv | Init | Att | For | Def | Res | Tir | Cour | Disc | Pa |
|----|------|-----|-----|-----|-----|-----|------|------|----|
| 10 | 3    | 4   | 5   | 4   | 11  | -   | 5    | 5    | 33 |

Compétences : Bravoure, fanatisme, furie guerrière

Rankor est ici un simple Templier de l'Inquisition, soumis aux règles des aventuriers avec 2 points de Destin. Les cartes d'expérience sont en gros évaluées à 5 PA.

### ---1ere carte d'expérience : « Dextérité »

**Exploit** : Si Rankor est engagé par trois adversaires ou plus et parvient à les éliminer sans engagement extérieur de troupes amies ou alliées, il gagne la carte suivante.

**Expérience** : Sa rage de combat décuple sa puissance et sa dextérité. Rankor gagne +1 en initiative pour chaque adversaire engagé contre lui.

### ---2eme carte d'expérience : « Bénédiction divine »

**Exploit** : Si Rankor subit au moins 3 touches dans un combat sans subir de blessure et s'il sort victorieux du combat, il gagne la carte suivante.

**Expérience** : Devant une telle destinée, Mérin tourne son regard igné sur son ardent défenseur. Sous la protection du Dieu Griffon, Rankor voit son armure bénie : il ignore tous les coups critiques.

### ---3eme carte d'expérience : « Maître d'armes »

**Exploit** : Si Rankor parvient à asséner un coup de maître à la tête d'un personnage en combat singulier, il gagne la carte d'expérience suivante.

**Expérience** : Rankor acquiert un Point en Attaque, Force et Défense suite à cette passe d'armes mémorable. Si le coup a été fatal, il gagne en outre un bonus de +2 en Attaque lorsqu'il tente un coup de maître.

### ---4eme carte d'expérience : « Symbiose »

*Carte commune d'expérience à Sartonis et Rankor*

**Exploit** : Si Rankor et Sartonis terminent une aventure, non blessés, en ayant tué chacun une figurine adverse valant au moins 20 PA, ils gagnent la carte suivante.

**Expérience** : Rankor compte désormais comme un inquisiteur pour le bonus de +1 au pouvoir de Sartonis. Telle est la force de l'union des Croissants en Mérin.

Miles Teg

## Le guerrier spectre de Dirz

### *Un guerrier mage.*

Il s'agit d'un guerrier mage. La différence entre un guerrier mage et un mage chez les Dirz nous est apparue comme ceci :

-le mage est « créateur » : c'est un bio chirurgien quand il est neuro-mancien, un spécialiste des matériaux spéciaux pour les technomanciens. Il transforme la matière et modifie les troupes en usant de ses talents.

-le guerrier mage est plus l'aboutissement du guerrier. Sa spécialisation dans le combat s'est effectuée suivant plusieurs options : le commandement (Vargas, Arkéon), la recherche (Salias Yesod) ou la magie.

C'est le cas ici, sauf que le guerrier mage que nous avons créé est la modification très poussée d'un mage, initié des Ténèbres alchimiste.

### *Le look.*

Une figurine au look de hallebardier pour le torse et la tête, un peu plus musclé pour la carrure, à qui on a modifié les deux avants bras et les deux jambes en dessous des genoux. Ses deux mains sont de chair et de métal, ses deux avants bras couverts de lames ou griffes de tailles différentes. Ses deux avants bras *sont* deux parties métalliques où sont encastrées des multitudes de griffes de plus en plus longues quand on avance vers l'extrémité des bras. Ce sont des lames tranchantes un peu recourbées, plantées perpendiculairement au bras, le tranchant dirigé vers l'avant du bras. Ce « hallebardier » dans le style n'a pas de robe puisqu'il doit être très mobile : il possède des genoux et des mollets formés aussi d'un mélange de chair et de matériaux très résistants, avec des tendons et des articulations mécaniques visibles. Un côté « bionique » pas encore exploité chez les alchimistes. Le visage est assez uniforme, peut être caché par un masque. La posture est celle d'un combattant ultra rapide et agile, qui se bat avec les lames de ses poignets et avants bras.

### *Le Résultat :*

| Mv | Init | Att | For | Def | Res | Tir | Peur | Disc | Pa |
|----|------|-----|-----|-----|-----|-----|------|------|----|
| 10 | 4    | 4   | 7   | 2   | 4   | -   | 5    | 2    | 40 |

Compétences : Mutagène, Rapidité, Bond, Initié des Ténèbres, Guerrier Mage, pouvoir : 2.

### *Description :*

A partir du corps de mages alchimistes blessés et voués à une mort certaine, des neuro-manciens acharnés ont pu améliorer au fil du temps les propriétés physiques de certains organes clés lors des combats, comme les avants bras et les jambes, en les remplaçant par des matériaux artificiels de leur conception. Devant l'efficacité de ses modifications, l'opération a été étendue à l'ensemble des guerriers condamnés présentant une certaine affinité avec la magie, et en a fait de véritables machines à tuer, se déplaçant parfois dans des plans parallèles pour mieux approcher leurs adversaires. Les contacts prolongés avec les gemmes des Ténèbres, effectués pendant ces longues opérations, leur procurent en outre une accoutumance réelle au point de se fondre totalement dans cet élément de façon instinctive.

Les guerriers spectres ont des avants bras terminés par des mains alliant chair et matériaux composites, et recouverts d'une multitude de lames tranchantes pulsant une énergie ténébreuse puissante. Leurs jambes sont également modifiées avec l'ajout d'articulations bioniques et de muscles résistant aux tensions les plus grandes.

Du fait des opérations qu'ils ont subies, les guerriers spectres sont extrêmement sauvages et agiles en corps à corps : au delà du premier adversaire au contact, ils se désengagent automatiquement sur

du 4+, même s'ils sont bloqués par quatre adversaires ou un décor.

Sorts :

**Déphasage** : 2 gemmes, difficulté 6, 15 PA

Les ombres sont pour les guerriers spectres à la fois des alliées et des refuges, elles les cachent à la vue de l'ennemi jusqu'à ce qu'il soit trop tard. Bien qu'ils soient incapables d'y voyager, les guerriers spectres sont capables de se projeter simultanément sur différents plans ténébreux et de devenir provisoirement invisibles aux yeux de leurs adversaires.

Le guerrier semble se fondre dans les ombres et disparaît, se désengageant automatiquement s'il était au corps à corps. Placez un marqueur à l'endroit qu'il occupait. Lors de la prochaine phase de magie, quand arrivera son tour dans l'ordre d'initiative, vous devrez le placer à distance de mouvement de ce marqueur. Si il est placé au contact d'un ennemi, celui-ci sera considéré comme chargé pendant la phase de corps à corps. Notez que comme le guerrier n'est pas sur la table au début du tour, il ne pourra pas lui être attribué de mutagène ce tour-ci.

**Sphère des Ténèbres** : 3 gemmes, difficulté 7, 12 PA

Les guerriers spectres sont tellement habitués à vivre dans les Ténèbres qu'ils ont appris à les concentrer instinctivement. Ils sont capables de former autour d'eux de véritables zones d'obscurité, qui sèment le trouble chez leurs adversaires et les protègent des coups.

Le guerrier semble entouré de Ténèbres insondables, qui le masquent à ses ennemis. Tous ses adversaires après la séparation des combats perdent un dé jusqu'à la fin du tour.

**Aura des ombres** : 2 gemmes, difficulté libre, 10 PA

A force de vivre au plus profond des Ténèbres, les guerriers spectres ont de la réalité une vision complètement distordue. Les ombres sont pour eux partout, et elles sont peuplées de créatures qui ne demandent qu'à les aider. En matérialisant ainsi les cauchemars qui peuplent leur monde obscur, les guerriers squelettes sont capables de semer la terreur même dans les esprits les plus sains.

Tout d'un coup les ombres semblent prendre consistance autour du guerrier et former avec lui une monstrueuse symbiose... Tous les ennemis à 5 cm de lui font immédiatement un test de peur de difficulté égale à celle du sort comme si elles venaient d'être chargées.

**Lames de noirceur** : 2 gemmes, difficulté 6, 8 PA

Les terribles griffes de métal qui sont implantées dans les bras des guerriers spectres sont plus que des simples lames. Elles sont reliées à leur système nerveux par les plus talentueux des neuro-manciens ; mais surtout leurs longs séjours dans les ombres, dont elles s'imprègnent, les transforment et en font des monstruosité magiques capables de se tordre et de s'allonger à volonté.

Les lames intégrées aux bras du guerrier semblent soudain se développer et se ramifier, comme animées d'une vie propre. Le guerrier gagne un dé d'attaque supplémentaire pour le tour. Ce sort peut être lancé plusieurs fois dans le tour.

Miles et Enishi

# Interview

Participant de la première heure, Shingen est un de nos dessinateurs les plus fidèle et productif. Illustrant la Ballade de la Lionne depuis le premier chapitre, il est toujours partant pour dessiner ou illustrer un article. Il était donc normal que nous le mettions sur le devant de la scène ce mois-ci.



© Shingen

- Shingen, peux tu te présenter en quelques mots ?  
- Petit jeune qui vient à peine d'atteindre la majorité. Passe mon Bac à la fin de l'année donc toujours pas de job. Habite du côté de Bordeaux. Peintre de figurines Rackham (beaucoup) et joueur de Confrontation (rarement). Grand amateur de comics et de mangas (le Club Dorothée n'avait pas que des mauvais côtés) devant l'éternel.

- Et depuis quand dessines tu ?  
- A peu près comme tout le monde, j'ai dû commencer quand j'avais 6 ans (si on peut appeler ça dessiner...), sinon beaucoup plus activement depuis un an .

- Que préfères tu dessiner et qu'aimerais-tu savoir dessiner ?  
- Plutôt les êtres vivants et si possible qui n'ont pas trop l'air de poser. J'adore surtout dessiner des monstres (des vrais pas des Pokémon) ou des personnages à l'aspect sauvage (ben oui je joue Barbare et alors ?). Sinon j'aimerais savoir dessiner des paysages et pouvoir coloriser mes dessins.

- Quelles techniques utilises-tu et lesquelles préfères-tu ?  
- Crayon uniquement crayon, je réserve l'acrylique pour le plomb, j'ai bien essayé le fusain mais ça ne me plaisait pas trop. Sinon Photoshop (rare, encore plus rare que mes parties de Confrontation)

- Combien de temps consacres-tu au dessin par semaine ?  
- Vu que je n'encre jamais mes dessins, je peux en réaliser assez rapidement. En moyenne je dois dessiner 3 ou 4 heures par semaine (va falloir ralentir un peu: les exams approchent)

- Quels sont tes dessinateurs préférés ?  
- Bisley, Brom, Bolton pour les peintres. Miller, Charest, Anacleto pour les comics. Samura (ie: L'habitant de l'infini, à lire absolument) , Tsukasa Hojo pour les mangas. Nhieu et Crisse pour la Bd européenne.

- Terminons par un portrait Chinois, su tu étais un animal ?  
- Une panthère

- Un écrivain ?  
- Terry Pratchett

-Un livre:  
- Memnoch le démon d'Anne Rice

-Un Peintre ?  
- Chu Teh-chun

-Un objet ?  
- Un crayon  
  
- Une couleur ?  
- Le noir  
  
- Une musique ?  
- Unforgiven II de Metallica

-Un film ?  
- The Crow (le premier)

- Une saison ?  
- L'automne

- Voilà, l'épreuve de l'interrogatoire est terminée, merci pour tes réponses et pour le mal que tu te donnes chaque mois pour illustrer les Chroniques d'Aarklash.



© Shingen

