



07

Les news
à la loupe !

Des textes
épiques !

Des scénarii à
Couper le souffle !

Des dessins et des
photos sublimes !

Et tout ça en 40
pages !!!

Les Chroniques d'Arklash



Informations

CONFEDERATION DU DRAGON ROUGE

Fédération officielle de Confrontation

TOURNOIS OFFICIELS

EXCLUSIVITES

GOODIES

PREVIEWS

CLASSEMENTS

ETC ..., ETC ...!!



© Brend Th

Contact: edouard.negre@wanadoo.fr

Rédacteur en chef :
Skal
Rédacteur assistant :
L'Ed
Rédaction :
Alain, Damien Montange,
Ed, Gob de Gobland, Ju,
Miles Teg, Papoux, Phoe-
nix, Serge Simon, Skal
Graphisme :
Manu (cover)
Brend Th, Cédric, Fred
Charve, Manu, Shingen,
Tréponème

Contact électronique
redaction_ca veau@e groups.
com

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

Site des Chroniques :
[http://www.alzaris.org/
Chroniques/index.html](http://www.alzaris.org/Chroniques/index.html)

Anneau Confrontation :
[http://www.alzaris.org/
Ring/index.html](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 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



Connaissez-vous la malédiction informatique ?

Il s'agit d'un mal qui semble m'avoir pris pour cible depuis quelques mois. Après un lecteur de CD rom, un alimentation, une souris, un disque dur, voici que désormais mon ordinateur, celui sur lequel sont réalisés les Chroniques d'Aarklash se met à s'éteindre tout seul puis rester en mode « éteint sécurisé ». Fabuleux non ?

C'est donc dans ces conditions que ce nouveau numéro a été réalisé et une fois n'est pas coutume, à grand renfort de thé à la mandarine.

Même si septembre est synonyme de fin des vacances, d'impôts, de rentrées scolaires, c'est aussi la venue, tant attendue, de la nouvelle mouture des règles de Confrontation. Pour être plus précis il s'agit pratiquement d'un nouveau jeu, beaucoup plus aboutie, plus jouable, plus fluide. Donc si je n'ai qu'un conseil à vous donner, ce sera foncez ! Testez le ! Appréciez le !

Enfin, car il faut bien terminer cet édit, il faut signaler la création d'une fédération officielle de Confrontation. Son nom : La confédération du Dragon Rouge. Pour toute demande de renseignement, contactez directement edouard.negre@wanadoo.fr

Voilà, ici s'achève cet édit, écris sur un coin de bureau dans l'urgence. Bonne lecture et rendez vous à la fin du mois au salon du jeu.

Skal

Sommaire

Critiques news _____	p 4
Sacrifice _____	p 8
La longue chasse _____	p 14
La vengeance de Killyox _____	p 16
La ballade de la Lionne _____	p 18
La geste de Frederico von Gobbo _____	p 23
La tombe d'Arcavius _____	p 26
Serment sur la Pierre _____	p 27
Le fils d'Illya _____	p 28
Naissance d'un monstre _____	p 31
Tournois _____	p 34
Le salon du Jeu _____	p 36
Pack personnages du Griffon _____	p 38



© Rackham

Critiques News

Lukhan Cypher

J'en entends déjà qui s'exclament, là-bas au fond : « *Quoi, 132 P.A. pour le Champion Kératis, et pour seulement 2 dés de base, c'est vraiment trop ! Surtout comparé à Sasia qui pour à peine plus est magique et a SIX dés !* ». Oui, c'est beaucoup de P.A., c'est vrai. Et les caractéristiques / compétences ne sont pas aussi « ultimes » que, par exemple, Arkhos, même si ici Dur à Cuire est plutôt intéressant mais, encore une fois, c'est le propre de Dirz : des caractéristiques sans valeurs extrêmes, mais à booster avec mutagène. Mais ce qui fait aussi tout l'intérêt de ce Personnage qui, clairement, ne sortira pas souvent sur les tables aux côtés de Sasia, c'est la possibilité qu'il apporte désormais de construire une armée Dirz « à thème ». Pour certaines races, cela était déjà possible, par exemple chez Achéron, en axant le choix des troupes sur les centaures (Séphiroth, Archers, Centaures Lourds comme noyau dur), ce qui outre donner un feeling certain, influe aussi beaucoup sur la façon de jouer (jeu rapide



basé sur le mouvement pour l'exemple évoqué).

Et il est désormais possible de faire la même chose avec Dirz, en bâtissant une armée autour d'un clan Kératis ; tout simplement, par exemple, avec Lukhan accompagné de 4 ou 6 Guerriers de sa caste (soit 260-324 P.A. à eux seuls). C'est non seulement efficace en jeu (ils ont tous le même mouvement de 12,5 cm, ce qui assure ici aussi une homogénéité de déplacement, et la peur de Lukhan propagée aux autres Keratis avec son commandement va vraiment devenir efficace, bien que dans Confrontation'2 la peur propagée est celle de la carte et non celle boostée par mutagène), mais également sur le fond ... Cette équipée de Kératis correspond-elle à une escorte pour un autre personnage de Dirz particulièrement important ? Ou sont-ce des troupes « sacrificables » car n'étant que des clones, envoyées sur une mission extrêmement périlleuse ? A moins que, pour les plus ambitieux d'entre vous, vous ne vouliez – hérésie ! – mettre en place une sécession de Kératis au sein même des rangs Alchimistes ?!

Serge Simon

La nef des vents

Un très bon scénario pack. Encore du background, une fois n'est pas coutume avec ces scénarios packs, et cette fois avec quelques révélations. L'origine du peuple d'Alahan était déjà partiellement connue : issu par scissions et schismes successifs, tout comme les Griffons et les Keltois actuels, d'un même peuple originel ... Mais on y découvre ici, non sans surprise, l'importance qu'ont pu prendre les Wolfen – surtout leur Déesse, Yllia – dans l'évolution du peuple d'Alahan, comme en témoigne cette baronnie gouvernée sous le sceau du croissant lunaire.

... et surtout, la fin (je vous laisse le plaisir de la découvrir) laisse augurer de futurs événements prochains, aux retentissements sans nul doute profonds ...

Deux critiques négatives toutefois pour finir :

- premièrement, comme le scénario pack Nain (« La Forteresse Automate »), le fait que tous les actes enchaînés forment une seule et même aventure a tendance à simplifier certains actes à l'extrême (« passer un pont », etc.), ce qui enlève beaucoup de magie et de consistance à ces actes devenant uniquement des étapes « de déplacement », consistant en une simple progression. C'est un peu dommage, et cela rend le scénario global long à jouer dans son intégralité (en terme de parties) ;
- deuxièmement, le tout reste un peu trop linéaire. En particulier, l'Aventurier a des choix à faire ... mais pas le joueur ! Aucune branche de décision dans l'ensemble des Actes, alors que, par exemple, laisser le choix au joueur dans le dernier acte de se rallier ou non aux Epées de Lahm aurait pu être amusant (avec des répercussions sur le déroulement du scénario)... De manière plus générale, c'est cependant le format d'enchaînement des actes qui se prête mal à de telles possibilités de choix pour les joueurs (et donc de batailles ultérieures différentes selon les décisions réalisées).

Mais la Nef des Vents reste un scénario pack intéressant tant à lire qu'à jouer.



Serge Simon



Chasseur Wolfen

Nouveau profil pour ces chasseurs. Résultat intéressant, mais avis mitigé toutefois. En tant que chasseur, ils sont mieux que les premiers. Ils ne vont pas plus loin quand ils courent, ne font pas plus mal quand ils tapent, mais sont un peu plus rapides au corps-à-corps (INI boostée), se battent un peu mieux, font un peu plus peur ... Tout ça pour 5 P.A. de plus. Du coup, il est évident que la comparaison doit plus se faire avec les Guerriers Wolfen (seulement 1 P.A. de plus). Et là on se rend compte que le profil est très comparable, au mouvement près et à la FOR / RES qui est un tout petit supérieure pour les Guerriers. Mais même PEUR, même DIS, même INI ... Et ces chasseurs posent donc deux problèmes : ils manquent quelque peu d'originalité dans leur profil (mais c'est aussi le système de Confrontation qui veut ça, avec d'aussi petites échelles de valeur (en gros de 0 à 7 pour toutes les caractéristiques hors FOR / RES), il est difficile, à bas P.A., de construire beaucoup de profils vraiment différents, surtout en prenant compte des canevas raciaux ...), et avec leur coût en P.A. plus élevé, ces deux chasseurs ne sont plus des troupes « vraiment pas chères » pour les Wolfen (mais rien ne vous empêche de jouer avec les anciennes caractéristiques si le cœur vous en dit).

Pour finir sur la comparaison, ces chasseurs sont au final presque plus intéressants que les guerriers : le seul avantage de ces derniers est le point supplémentaire en RES, leur force accrue n'étant, pour ce type de troupe et à mon sens, pas indispensable ... Domage d'ailleurs que ces chasseurs n'aient pas plus en RES, sans quoi le sort du Solitaire permettant de perdre un point de RES pour gagner du MOU aurait pu leur être appliqué plus intéressement – enfin comme ce sort peut être annulé quand le veut la cible, cela reste jouable, pour leur apporter temporairement 3 cm de charge supplémentaires ...

Migaïl le Sélénite

Nouvel initié de la Lumière, Migaïl risque de se retrouver souvent sur dans les rangs ... non seulement d'Alahan, mais également des Wolfen.

Pour un coût raisonnable (à peine un peu plus élevé que Sardar), c'est un mage puissant (POU : 5), et avec une bonne initiative. Qui plus est, il dispose d'une particularité liée à la Lune permettant aléatoirement (une chance sur deux) de voir ses caracs (légèrement) augmentées, ou de bénéficier d'un bonus amusant (« possédé », ou un sort gratuit en plus ... ce qui n'est pas forcément toujours très intéressant : encore faut-il réussir à avoir les gemmes pour le lancer et le rentabiliser).

Autre particularité, justifiée par son background (voir aussi le scénario pack d'Alahan correspondant), il est possible d'inclure ce magicien au sein d'une armée Wolfen. Si personnellement je n'apprécie guère cette possibilité, il reste que sur le papier, c'est une opportunité qui peut grandement profiter aux wolfen, leur permettant d'avoir un très bon magicien pour le coût d'un prédateur, et aussi puissant magiquement qu'Ophyr, avec l'accès à tous les sorts d'Alahan (bien que ceux de Migaïl soient très biens) ...

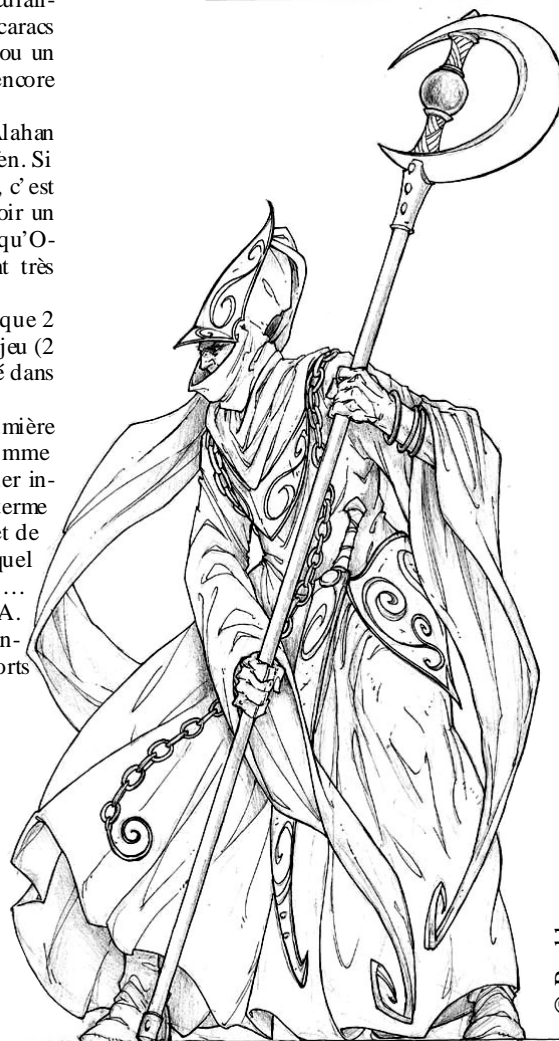
C'est un magicien qui est de plus bien foudmé (même si le blister ne contient que 2 sorts et non pas 3 comme pour les autres initiés) : un artefact très intéressant en jeu (2 dés pour toutes les figurines à 10 cm), mais qui servira peu si Migaïl est joué dans une armée Wolfen.



Quant aux sorts, Égide de la Lumière est un sort présenté comme « basique », mais qui va se révéler incroyablement puissant en jeu en terme de possibilités tactiques : il permet de prendre le contrôle de n'importe quel autre sortilège et de le détourner ... tout cela pour 1 gemme et 6 P.A. Redoutable, bien que ne fonctionnant évidemment que sur les sorts « ciblés » (et donc contrôlables).

Serge Simon

Serge Simon



© Rackham

La plaine des larmes

Scénario pack constitué de trois aventures (un format à mon sens plus intéressant que celui d'une seule longue quête tel que proposé dans les scénarios packs Lion et Nain) de qualité égale, dont une toutefois plus longue que les autres (plusieurs Actes II). L'ambiance dégagee est, sans surprise, très barbare-celtique : sacrifices, honneur, trahison, magie élémentaire, etc., avec quelques références mythologiques traditionnelles (l'Avanc, Cernunnos).

La carte d'expérience « Riastash » semble difficilement rentabilisable (une chance sur 6 de perdre l'aventurier après son utilisation en jeu), et même si les bonus accordés sont puissants, elle ne permettra que difficilement de faire en fin de partie basculer le cours de la victoire ...

Enfin, la conclusion de l'aventure liée aux éléments est quelque peu décevante : si l'intrigue de base, le concept, tient en haleine sur toute la durée (le renouvellement des anciens pactes passés avec les Éléments, avec tout ce que cela peut impliquer), le dernier acte manque singulièrement de panache et de répercussions, en cas de réussite comme en cas de défaite ...

Serge Simon



Ange morbide

Enfin, voilà une nouvelle dimension ajoutée à confrontation. Et sûrement aussi à R&N au passage. Des escadilles d'anges morbides attaquant en piqué !

Bon, revenons sur terre. Les anges morbides sont des pantins qui volent, ils ont à peu près les mêmes caractéristiques, et sont deux fois plus cher. Mais ils ont la compétence vol, ce qui change tout.

La compétence vol

Ahhh, depuis le temps qu'on en rêvait. Enfin des aigles, des dragons, des anges et des démons, rhaa lovely !!

Je vous laisse le soin d'en imaginer toutes les implications, mais aucun éclaircisseur et surtout aucun tireur ni magicien ne sera plus à l'abri. Au palier 2, un ange morbide est déjà à 17,5 cm, au palier 3 il est à 35 cm, de quoi le mettre pratiquement à l'abri de tous les dangers venus du sol. Et il peut passer du palier 3 au palier 0 en une seule charge kamikaze, puisque changer de palier demande un demi-mouvement. Cela ne m'est pas clair, mais si c'est comme cela que se produit une charge normale, ça va dépoter. Ce qui est sur, c'est que tant que toutes les armées n'auront pas ce genre de troupe, il va exister un gros déséquilibre. Pour l'instant les anges morbides sont les maîtres de l'espace aérien (avec un certain gob mutant qui ne fait qu'y passer)

J'aurais aussi aimé une précision sur la transmission de la peur engendrée par les troupes volantes. Peut-être dans Conf. 2 ou FAQ ?

Aussi pourquoi tant de paliers ? 3 ou 4 m'auraient déjà semblé suffisant. A moins que cela ne cache un potentiel pour de futures créations ? A moins que cela ne montre une volonté de créer un espace pour de vrais combats aériens en 3D ? Et puis c'est sûrement encore tôt, mais est-ce que certaines figs vont avoir des limites de paliers ? y en aura-t-ils qui seront plus ou moins douées pour le vol, ce qui se traduira par de nouvelles compétences ? L'avenir nous le dira.

L'invocation d'Anges morbides

Par rapport à une invocation de pantin, c'est presque aussi facile. A noter la possibilité d'invoquer directement l'ange en investissant 4 gemmes, ce qui permettra à Sophet (ou à la Gorgone) de disposer rapidement d'une force aérienne. De quoi éliminer tous les méchants tireurs qui voudraient tirer sur son beau trône.

Alain



Biopsiste de Dirz



- D'abords l'attaque : de bonnes INI, ATT et FOR, de quoi faire de gros bobos à l'ennemi. Ensuite le DEF/RES/COU moyen, on peut lui donner un petit coup de pouce mutagène au cas où.

3 de POU : un peu juste pour les sorts disponibles jusque là dans le domaine des ténébres.

31 PA : heureusement, sinon certains auraient crié au hold-up.

- Sa compétence spéciale est amusante. Elle ne changera sûrement pas la face de la partie mais y apporte un petit côté BG sympathique, et puis avec de la chance. Si on envoie le biopsiste buter des petites figs (des maraudeurs, des pantins), et bien il pourrait vite se retrouver avec une INI de bourrin (ce n'est qu'un exemple)

- Des caractéristiques de guerrier, 3 de PO, le tout pour un prix modique, de quoi continuer à alimenter les cauchemars de ses adversaires. Et il est beau en plus.

- Son seul défaut : maintenant, on en veut un deuxième !! Monsieur Rackham, un petit geste, allez.

oeil du chasseur

Un bon petit sort tactique, pour faire des attaques surprises, ou approcher un tireur à découvert.

Tu me vois pas, tu peux pas me tirer dessus !

Et toi tu peux pas me charger !

Ben si

Tétanie

Ca aurait pu être un sort bien bourrin, dommage que ce soit l'adversaire qui répartisse le malus, mais bon. Le biopsiste perd quand même un dé de CC, ce qui n'est pas négligeable. Je ne suis pas sûr que l'échange soit valable, surtout contre une fig qui possède plus d'une caractéristique forte. Un peu risqué tout de même à mon goût, à utiliser de façon réfléchie pour se débarrasser rapidement d'adversaires à faible PA.



Guerrier Mystique

- Encore de bonnes caractéristiques, qui ressemblent un peu à celles du biopsiste. Même INI, La défense est meilleure, l'attaque aussi, mais il n'a qu'1 point de POU. C'est bien un orque, plus guerrier que mystique. Il sera aussi très utile grâce à son INI supérieure à la moyenne orque.

- La compétence spéciale est redoutable mais à utiliser à bon escient car on se retrouve sans défense. Éviter de l'utiliser en sous-nombre, le mystique risque de ne pas s'en relever. Ceci dit, à un contre un, cela peut être mortel (aussi ne pas oublier les petites restrictions BG, le mystique doit garder les pieds sur terre)

Vortex de quartz

Bon sort (pour une fois) pour un orque mais dur à lancer malheureusement (6 de difficulté pour 1 de Pou !) Mais s'il est réussi il fait le ménage. Dans l'état actuel des choses, un peu cher pour les chances de s'en servir. Je conseille de ne le prendre que dans les moyennes ou grosses batailles.



Eclat de Silex

Moins intéressant que le précédent, et en plus il est parrable. Utile quand même sur les petites figs, un peu cher encore une fois.

Sacrifice

Le vieil homme frissonna malgré le brasero qui était à ses côtés. Il releva la tête et murmura :

« Bien Seigneur... »

Elevant alors la voix, il appela une des sentinelles qui gardaient l'entrée de la tente et dit :

« Allez me chercher Kamsd Monda »

Le Maître Inquisiteur Ylyo replongea dans ses pensées... 50 ans. 50 ans qu'il servait l'Empire et Merin. 50 ans de fidélité absolue, de foi inébranlable, de combats. Il avait affronté d'innombrables ennemis et purifié les hérétiques par le fer et le feu. Jamais il n'avait faibli, jamais il n'avait reculé devant quelque sacrifice que ce soit pour servir au mieux son Dieu.

Et aujourd'hui, il en serait de même.

« Le plus dur sera de convaincre Kamsd... » pensa-t'il, ironique.

« De toute façon, je ne lui laisserai pas le choix. »

Un toussotement le tira de ses pensées. Levant les yeux, Ylyo dévisagea son aide de camp, l'Inquisiteur Kamsd Monda. Ce dernier lui retourna un regard inquiet mais ne dit rien. Ylyo soupira : Kamsd ne parlait pas beaucoup mais il savait se faire comprendre. Un regard, un geste lui suffisait.

« Qu'il y a-t'il ? »

« Cela va faire deux jours que vous n'êtes pas sorti de votre tente, Maître. »

La voix était froide et grave. Le ton parfaitement contrôlé. A l'image de Kamsd.

« Et bien ? »

« Les hommes s'inquiètent, Maître. »

« Tant qu'ils pensent à moi, ils ne songent pas à l'ennemi. »

Mondane répondit rien. Ylyo soupira.

« Tu connais comme moi la situation. La XVIII Légion ne peut qu'espérer essayer de ralentir l'Abomination qui s'apprête à déferler sur nous. La ralentir et l'affaiblir suffisamment pour que les VIII, XIII et XVI Légions puissent opérer leur jonction et pour qu'elles aient une chance de vaincre. »

Mondane dit rien. Il connaissait la situation.

Le problème était que les hommes de la XVIII Légion la connaissaient aussi. Ils commençaient à penser et un soldat qui pense est un soldat sur lequel on ne pouvait compter.

« Kamsd... Je sais comment anéantir l'ennemi... »

Toujours rien mais Ylyo sentit la surprise et l'intérêt de son interlocuteur.

« Mais j'ai besoin d'avoir une pleine confiance en toi. »

« Douteriez vous de moi, Maître ? »

« Tu ne sais pas ce que je vais te demander. »

Aucune réponse. Ylyo continua.

« Tu vas prendre sous tes ordres les 300 Templiers du Griffon et les 50 Templiers de l'Inquisition. Vous allez vous camoufler dans les forêts de la colline du géant. Là, tu attendras mon signal avant d'entrer dans la bataille. Des questions ? »

« La colline du géant est située derrière nos lignes, Maître. Ce n'est pas la meilleure position pour prendre l'ennemi à revers. »

« C'est la meilleure position qui soit. J'insiste sur un point capital, Kamsd. Tu ne devras, en aucun cas, attaquer avant le signal. »

« Quel sera-t'il ? »

« Tu le sauras le moment venu. »

Les sourcils de Monda se haussèrent de surprise. Mais lorsqu'il répondit, il n'insista pas sur ce point.

« Je ne comprends pas, Maître. Vous formez un corps de cavalerie avec l'élite de nos forces. Est-ce judicieux d'affaiblir le gros de l'armée pour avoir une petite unité qui aura, de toute évidence, peu d'influence sur le cours de la bataille ? »

Toujours cette logique implacable. Ylyo soupira intérieurement. Mais il répondit d'une voix sèche et dure.

« Douterais tu de la volonté de Merin ? Discuterai tu mes ordres ? »

Monda encaissa le choc et blêmit.

« Il sera fait selon vos ordres, Maître. »

« Tu as des choses à faire, je crois ? »

Monda s'inclina profondément et sortit précipitamment de la tente.

Alors, Ylyo parla doucement :

« Je suis désolé d'en être arrivé là, Kamsd... Mais si tu avais su ce que j'ai en tête, tu aurais refusé mes ordres pour rester à mes côtés. »

Le vieil Inquisiteur resta un long moment silencieux puis il murmura :

« Le sacrifice est énorme... Une Légion... »

La XVIII Légion était en ordre de bataille. Toute la puissance de l'Empire s'étalait sous les yeux de l'Inquisiteur Monda et du Seigneur Capitaine Bayar.

Les fiers étendards claquaient au vent. Le soleil levant se reflétait sur des centaines d'armures, transformant l'armée akkylanienne en un miroir d'argent. Le spectacle était impressionnant mais les deux hommes ne le regardaient pas. Du haut de la colline du géant, ils

scrutait l'horizon.

Les éclaireurs étaient formels. La horde avait fait un large détour pour passer le plus loin possible de la mer. Mais maintenant, elle fondait sur Iingares en suivant le chemin le plus rapide. La route côtière. Et le seul obstacle entre Iingares et l'ennemi était la V Légion. Pitoyable digue contre la déferlante de morts-vivants menée par un des plus puissants vassaux de Feyd Mantis... Gilian Drequos. Sinistre nom pour un sombre hérétique. 2 mois auparavant, les premiers rapports étaient alarmants : une petite armée de morts-vivants mettait à feu et à sang deux provinces Dirz. Drequos avait fait massacrer habitants et guerriers puis il les avait incorporés dans son armée. Et à présent, il marchait contre l'Empire. Une semaine auparavant, Drequos avait même envoyé un de ses familiers avertir l'Empereur de ses intentions : être le premier à réunir scorpions et griffons sous une même bannière... la sienne. Nul doute que les chasseurs de ténèbres avaient trouvé en ce familier un sujet d'expériences intéressantes.

Monda fut tiré de ses pensées par Bayar :

« Les voilà »

Un nuage de poussière était apparu au loin. Lentement, la marée ténébreuse avançait sans un cri et, à cette distance, seul un bourdonnement continu parvenait aux lignes akkylaniennes... les mouches.

Avertis par les patrouilles, les hommes de la XVIII légion se préparèrent au combat.

Des unités de lanciers se mirent en position en avant du dispositif. Ces unités formaient des phalanges disposées en quinconce, sur deux lignes... Les fusiliers se placèrent devant les lanciers, prêts à déclencher foudre et tonnerre sur les morts-vivants. Ensuite, venaient les quelques positions retranchées que les hommes avaient eu le temps de construire en 3 jours : tranchées, murs de piques, fosses gamies de pieux. Des spadassins et des lanciers s'y préparaient en silence. Enfin, tout à l'arrière, les servants des rares balistes et catapultes assemblées à la hâte alignaient précautionneusement charges explosives, projectiles inflammables et alimentaient les braseros.

Sur l'aile gauche de l'armée, les unités de cavalerie de la XVIII Légion, placées en retrait, piaffaient d'impatience.

Sur la droite, les marais et mangroves étaient la meilleure des protections possibles contre les morts-vivants.

Monda aperçut soudain le Maître Inquisiteur Ylyo qui parcourait à cheval les lignes arrière. Il se dirigea vers le centre de l'armée et s'y arrêta. D'une voix magiquement amplifiée, Ylyo s'écria :

« Soldats de la XVIII Légion !!!

Comment résister à l'Abomination ???

Nous sommes à 1 contre 20 !!!!

Même un aveugle verrait que nous n'avons aucune chance !!!!!

Je sais que vous tous, TOUS ! avez pensé cela !!!!

Vous avez douté !!!!

Il a fallu que je prenne le commandement pour raffermir votre foi !!!!

Devant l'Abomination qui arrive, vous vous êtes éloignés du droit chemin... Vous avez tourné le dos à la Lumière !!!

Aujourd'hui, vous ne doutez plus...

Néanmoins, Vous êtes venus en ces lieux avec pour seules perspectives la mort et la défaite...

Oui !!!! La défaite !!!!

Et cela me rend fier !!!!

Car j'ai maintenant devant moi des hommes qui ont la foi. Des hommes qui ne doutent pas. Des hommes de devoir. Des hommes prêts à se sacrifier pour l'Empire...

VOILA le vrai visage des serviteurs de Merin !!!!

...

Soldats de la XVIII Légion !!!

Je vous promets la VICTOIRE !!!!!

Oui !!!! La victoire !!!!

Aujourd'hui, nous écraserons les ténèbres qui menacent l'Empire !!!!

Merin me l'a affirmé !!!!

Aujourd'hui, il nous donne beaucoup...

Mais le sacrifice que nous devons faire est énorme.

Qu'importe !!!!

Je connais votre valeur. Vous êtes les meilleurs combattants que j'ai jamais commandés.

Je sais que tous ici ferez votre devoir et plus encore !!!!

Ce jour, mes frères !!!!! Ce jour et ici même !!!!! Nous serons tels des phénix, nous survolerons la multitude honnie et notre feu purificateur brûlera leurs chairs corrompues et leurs âmes noires.

Soldats de la XVIII Légion !!! Etes vous prêts à entrer dans la Légende ??? »

Pendant quelques instants, un lourd silence se fit puis, d'une seule voix, les soldats entonnèrent un chant de gloire pour Merin et reprirent leurs préparatifs.

Monda détourna les yeux et reporta son attention sur l'ennemi qui s'était rapproché.

Soudain, un gros nuage noir se forma au-dessus du champ de bataille. Malgré le vent marin, il continua à augmenter de volume et se fit menaçant. Un éclair fulgura vers les arbres et pulvérisa un





© Rackham

sapin non loin des deux hommes.

Bayar grommela entre ces dents :

« Maudite magie... »

Monda ne l'entendit même pas. Il regardait les morts-vivants s'approcher et songea :

« Maintenant, ils devraient être à portée... »

Faisant écho à ses pensées, une catapulte tira. Le projectile enflammé alla s'écraser sur les premières lignes ennemies et explosa. Toutes les autres balistes tirèrent alors. Les charges explosives firent des ravages parmi les morts-vivants.

C'est alors que des trombes d'eau tombèrent sur le champ de bataille. La foudre, attirée par les armures en métal, s'abattit sur les morts-vivants et l'explosion creusa un énorme trou parmi les troupes ennemies. Mais ni la foudre ni les tirs ne ralentissaient leur inexorable avance.

Calmement, les fusiliers ouvrirent le feu. Les décharges de fusil illuminèrent la pénombre sumaturelle tandis que les balles fauchaient les premiers rangs. Monda put alors discerner l'ennemi... Ce n'étaient même pas des guerriers !!!! Les morts-vivants n'étaient même pas armés !!!! C'était les femmes, les enfants, les vieillards que Gilian Drequos avait exterminés et qui allaient au combat...

Les fusiliers tiraient décharges sur décharges puis, ils se replièrent derrière les lanciers. Les phalanges de la 2^{ème} ligne s'avancèrent alors entre les unités de la 1^{ère} ligne. Le front flotta un petit peu tandis que les hommes se mettaient épaule contre épaule. Un véritable mur d'acier et de chair s'était formé et barrait la route et la plaine côtière. Les hommes s'arc-boutèrent sur leurs jambes tandis que les lanciers en première ligne calaient leurs lances dans le sol et resserraient les rangs.

Le choc se produisit, brutal et sanglant. Malgré les ravages causés par les tirs et la foudre, les phalanges faillirent être submergées mais elles réussirent à tenir bon, laissant le temps aux fusiliers de se replier derrière les fortifications. Les soldats avaient abandonné leurs lances et tiraient leurs épées. La mêlée était sauvage. Les morts-vivants venaient se fracasser sur les boudiers. Ils ne se défendaient même pas contre les coups des griffons qui les taillaient en pièces. Mais pour un mort qui tombait, cinq prenaient sa place et attaquaient les soldats avec des bâtons, des pierres, à coups de dents et d'ongles.

Le combat durait depuis 2 heures déjà quand les morts-vivants réussirent une percée. Ils avancèrent vers les fortifications sans

même essayer de prendre à revers les phalanges et furent décimés par une décharge des fusiliers, laissant le temps aux lanciers de combler la brèche dans leurs rangs. Une heure après, sur la gauche du front akklyanien, les derniers soldats succombèrent sous le nombre. C'est alors qu'un gigantesque mur de feu surgit du néant. Certains morts-vivants ne s'arrêtèrent même pas et traversèrent le brasier. Les flammes les dévorèrent puis, le mur se mit à avancer, d'abord lentement puis de plus en plus rapidement pour finalement disparaître dans un malstrom d'énergie, ne laissant sur son passage que des cendres et des os calcinés.

Néanmoins, sous la pression de la horde, les phalanges reculaient peu à peu. Les morts-vivants attaquaient sans relâche, toujours de front, sans chercher à contourner les unités akklyaniennes.

Bayar grommela :

« Quelle stratégie est-ce là ? »

« Ils n'ont pas de stratégie... Ils n'en ont pas besoin... Regardez, ce n'était que la première vague... un test et notre première ligne est anéantie... »

En effet, les morts-vivants avaient cessé leur attaque. Les survivants griffons se replièrent en bon ordre vers les tranchées.

Une autre vague de ténèbres avançait. Cette fois, il s'agissait de guerriers en armes, portant des armures souillées, vestiges de leurs anciennes vies. Les morts-vivants attaquèrent encore le centre de la XVIII Légion. Les fosses furent rapidement comblées par les cadavres et la mêlée fut générale. Monda réussit à en saisir quelques scènes. Là, trois Inquisiteurs, disposés en triangle, firent des ravages par le fer et le feu avant de succomber sous le nombre. Plus loin, un lancier embrochait un mort-vivant qui trouva la force de décapiter son adversaire. Ici, un Chasseur de Ténèbres fusillait à bout portant un sombre questeur puis il s'immola par le feu pour entraîner le maximum de créatures dans la mort. A la tête des morts-vivants, un immense guerrier-crâne faisait le vide autour de lui, sa grande épée noire tranchait les chairs vivantes, avide de sang frais.

Soudain, la cavalerie de la XVIII Légion prit à revers l'assaut et les fiers lanciers firent un carnage. Une énorme boule de feu illumina le champ de bataille et engloutit le guerrier-crâne et tout ses suivants. Monda eut un sombre sourire. Ylyo était bien un des meilleurs guerriers-mages de l'Empire. Remis de l'onde de choc, les soldats chargèrent les rescapés mort-vivants et firent leur jonction avec les cavaliers, balayant l'ennemi. Enragés, ils se lancèrent à la poursuite des abominations. Une sonnerie de cor éclata soudain et dissipa l'exaltation des akklyaniens. Les soldats revinrent en hâte vers les fortifications....

La troisième vague ennemie arrivait. La bataille durait depuis 8 heures maintenant et Monda, de son point d'observation, pouvait percevoir la lassitude de ses frères. Dans le ciel, les nuées se condensèrent encore plus et une obscurité maléfique tomba sur le champ de bataille. La foudre s'abattit avec une rare violence au beau milieu de l'armée akklyanienne, tuant de nombreux combattants. Le moral, déjà très bas, tomba encore. Les hommes avaient peur. Pire, ils commençaient à douter... C'est alors qu'une vive lumière blanche jaillit. Elle rassura tous ceux qui la regardaient, purifia leurs âmes, dissipa toute peur et fortifia leurs esprits. Plissant les yeux, Monda réussit à voir la source de cette lumière divine et hoqueta de surprise. Ylyo !!! Ylyo avait levé le bras gauche et la lumière sortait de son gantelet !!

Bayar demanda :

« Est-ce le signal ? »

« Non. »

« Comment pouvez vous le savoir ? »

« Je ne le sais pas, je le sens. »

« Nous sommes pourtant mal en point... »

« Oui. »

La horde, innombrable, s'avancait encore et toujours, malgré les tirs des catapultes et des fusiliers. Du gros de la troupe, un important groupe de centaures se détacha sur la droite de l'avance des

mort-vivants. Ils cherchaient à contourner les positions akkylaniennes. Une contre-charge des cavaliers griffons stoppa net cette offensive. Les guerriers des deux bords s'entreuèrent jusqu'au dernier en un sanglant corps à corps virevoltant.

« Que Merin nous pardonne !!!! Nous aurions pu éviter cela !!! »

« Comment ? »

« Comment ? !! En chargeant avec nos frères !!! »

« Nous avons reçu nos ordres, Seigneur Capitaine, nous devons obéir... »

« Nous ne connaissons même pas ce maudit signal !!! Qui nous dit qu'il n'a pas déjà été... Par Merin !!!!! »

Un portail interdimensionnel venait d'être ouvert derrière les catapultes. Des goules en sortaient et purent prendre à revers les servants. Ces derniers n'avaient aucune chance. Ce fut un véritable massacre. Puis, les goules se ruèrent à l'assaut des fusiliers.

« Maintenant, nous n'avons plus le choix !!!! Nous devons charger !!!! »

« Non... »

« Seriez vous idiot ???? La situation est désespérée !!!! »

« Je le vois bien... »

« Mais ???? Alors... »

Bayar se tut... A la lueur d'un éclair, il venait de voir le visage de son interlocuteur. Monda avait les yeux pleins de larmes...

« Que ??? Vous pleurez ??? »

« Oui... »

« Mais... »

« Vous n'avez pas encore compris ? Voilà ce qu'Ylyo a dit :

Je vous promets la victoire... Mais le sacrifice que nous devons faire est énorme... Nous serons tels des phénix, nous survolerons la multitude honnie et notre feu purificateur brûlera leurs chairs corrompues et leurs âmes noires.

Le phénix doit mouir... pour pouvoir revenir d'entre les morts... victorieux... »

Monda se tut. Une larme glissa sur sa joue, se mélangeant à la pluie.

« Pourquoi ne m'as tu pas gardé à tes côtés, Ylyo ? »

Puis, s'adressant à Bayar, il dit :

« Les larmes sont précieuses... C'est la seule chose que nous puissions offrir à nos frères maintenant... Plus tard, nous pourrons les rejoindre et faire nous aussi le don de nos vies à Merin. »

« Que Merin soit béni » souffla Bayar, puis, il demanda :

« Que va t'il se passer ? »

« Je ne sais pas. »

Les deux hommes reportèrent leur attention sur le drame qui se jouait dans la plaine gorgée de sang et d'eau. Engagés de tous les côtés, réduits en un dernier carré, les akkylaniens vivaient leurs derniers instants... Ils virent distinctement deux Wolfens zombies attaquer Ylyo... La lumière divine s'éteignit d'un seul coup, jetant un voile pudique sur le carnage.

Monda soupira et dit :

« Cela devrait être à nous de jouer... »

Il mis son masque en place et Bayar ne vit plus que les yeux durs de l'Inquisiteur.

« Aclidias ! »

Un jeune Inquisiteur s'approcha des deux hommes.

« Reste ici et sois attentif. »

« Oui, Seigneur. »

« Venez, Seigneur Capitaine. »

Ils rejoignirent leurs hommes. Durant le court trajet, Monda donna quelques instructions :

« Il faudra charger directement au cœur de la horde. Il faut tuer Drequos le plus rapidement possible. Si la tête tombe, tout le corps partira en poussières. »

« Je ferai ce qui doit être fait, Seigneur. »

Monda eut un sombre sourire :

« Je n'en n'ai jamais douté, Seigneur Capitaine... Jamais »

Les templiers furent immédiatement prêts et ils écoutèrent religieusement les ordres. C'est alors qu'Acidias arriva au galop.

« Seigneur !!!!! »

« Qu'il y a t'il, Aclidias ? »

« Seigneur... C'est... C'est incroyable... Je... » Le pauvre Inquisiteur bredouillait.

« Et bien ? »

« Les morts se battent entre eux, Seigneur... Le nécromancien a voulu relever les cadavres de nos frères et il a réussi, Seigneur... Mais nos frères se sont tués contre les morts Dirz... Ils se battent, je n'ai jamais vu cela, Seigneur... »

Monda resta un court moment bouche bée. Puis, il regarda Bayar qui était estomaqué, souit féroce et dit :

« Certaines choses sont plus fortes que la mort... Notre haine des hérétiques Dirz notamment... et notre foi. Seigneur Capitaine, les ordres restent inchangés. »

Bayar se mit en selle et cria :

« Templiers, en selle !!!! »

D'un seul homme, les Templiers enfourchèrent leurs montures.

« Au petit trot. En formation triangulaire ! »

En un bruit assourdissant, les 350 Templiers s'ébranlèrent et prirent leur formation de combat. L'ennemi fut bientôt en vue. Vision d'apocalypse, irrationnelle. Les morts se battaient entre eux avec une frénésie démente.

« Au galop ! »

Les fiers destriers prirent de la vitesse, leurs sabots arrachaient des mottes de terre sanglante et les projetaient au loin. Les lances s'abaissèrent petit à petit, toutes dirigées vers un seul objectif, la mort.

« POUR MERIN... CHARGEZ !!!!! »

Le choc fut effroyable. Tel un immense coin, l'unité se fraya facilement un chemin à travers les morts-vivants occupés à se battre entre eux. Les destriers écrasaient indistinctement griffons et scorpions. Les épées s'abattaient en un éclair, avec une régularité inhumaine. Les Templiers se battaient sans en cri, avec une froide efficacité et ne faisaient aucune distinction entre amis défunts et les autres. Puis la charge se heurta à la garde de Drequos. Les troupes d'élite de l'armée de morts-vivants : Goules, Zombies, Wolfen zombies, spectres et guerriers-crânes... Engagé contre une de ces créatures impies, Bayar entrevit l'Inquisiteur Monda qui se frayait un chemin sanglant à travers les morts-vivants. Il le perdit de vue presque aussitôt.

Monda frappait de taille et d'estoc, sans relâche. Il tranchait bras, têtes, lances, boucliers avec une facilité déconcertante. Toute sa



rage se déversait dans chacun de ses coups. Sa lame de justice s'était mise à brûler et traçait des arcs de lumière et de mort poupres dans la pénombre irréaliste du champ de bataille. Il se retrouva bientôt confronté à cinq goules. Elles se jetèrent à la gorge de sa monture qui le désarçonna avant de s'effondrer sans vie. Poussant un hululement de triomphe, les goules délaissèrent le cheval pour se ruer sur l'homme à terre. D'un bond, Monda se releva et, sans un cri, extermina les créatures. Un voile rouge couvrait ses yeux, plus aucun son de la bataille ne parvenait à ses oreilles. Ses adversaires étaient lents, trop lents, beaucoup trop lents. La lame de feu faisait des ravages. Un guerrier-crâne tenta de se dresser sur le chemin de l'Inquisiteur. Il mourût dans la seconde, coupé en deux du crâne jusqu'au haut du torse. Dans la mêlée générale, Monda put enfin discerner Drequos. Le nécromancien était engagé dans une lutte à mort mais Monda ne pût voir contre qui le mage se battait. Qu'importe !! Drequos était à lui !! Monda se précipita à l'attaque en murmurant un sort d'immolation. Arrivé à deux pas du sombre mage, il vit un gantelet de combat traverser la cage thoracique de Drequos et ressortir par le dos.

Frustré, Monda se détouma du cadavre et engagea une lutte à mort avec un spectre. Le combat durait depuis une éternité. Monda faiblissait à vue d'œil. Il voulu parer un coup vicieux au torse quand sa lame de justice se brisa. Un des fragments de l'épée pénétra profondément dans le ventre de l'Inquisiteur tandis que la dague du spectre se plantait dans son bras gauche. L'être éthéré allait achever son adversaire quand soudain, il fut frappé dans le dos. Dans un sinistre hurlement, le spectre se dissolva.

Ylyo regarda longuement son aide de camp évanoui. Puis le cadavre parla d'une voix douce :

« Je ne t'ai pas gardé à mes côtés car tu es le meilleur de tous mes élèves... La tâche d'un Inquisiteur est multiple. L'une de ses facettes est de lutter contre l'hérésie et de servir l'Empire de son vivant... Une autre, moins connue, est d'assurer le futur de l'Empire en formant de bons combattants qui continueront le combat et en permettant aux meilleurs d'entre eux de poursuivre notre tâche sacrée.... C'est ce que j'ai fait... » Puis, Ylyo s'agenouilla et dépo-

sa son gantelet au côté de Monda. Il se releva et adressa une prière de louanges et de remerciements à Merin. Il n'avait pas fini que son âme pure s'élevait pour rejoindre son Dieu.

La bataille s'était arrêtée d'un seul coup, comme ça. Les morts s'étaient immobilisés puis, ils s'étaient effondrés. Seuls les vivants restèrent debout et se regardèrent, éberlués... Le cauchemar avait-il prit fin ?

« Par Merin !!! »

Bayar était interloqué. Il était toujours vivant... Il adressa à Merin une courte prière et reporta son attention tout autour de lui. Un silence irréel enveloppait le champ de bataille. Ici et là, les Templiers s'occupaient de quelques goules totalement désorientées. Ce n'était plus un problème. Bayar pensa alors à ce qu'il fallait faire...

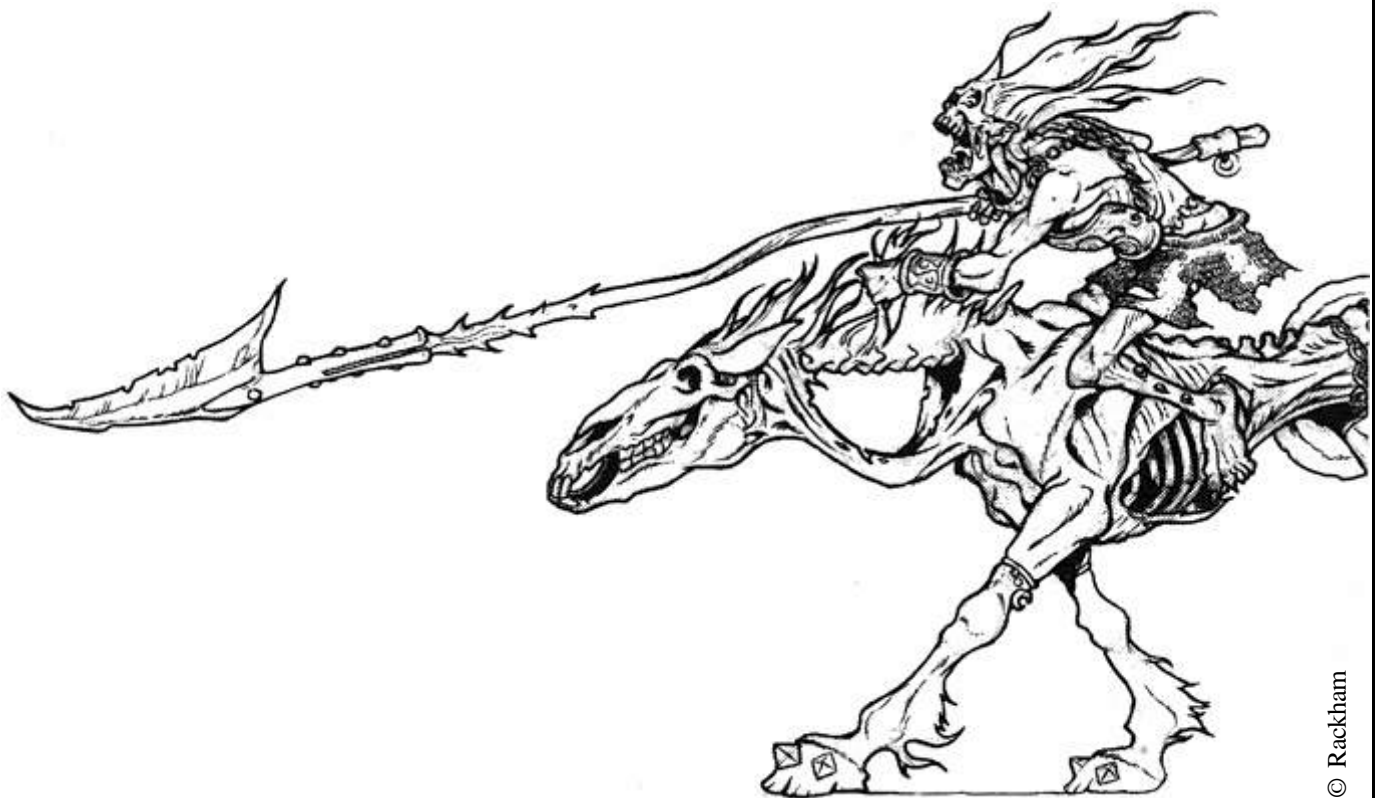
« D'abord, faire chercher l'Inquisiteur Monda, ensuite, soigner les blessés... Il faudra penser à aller réquisitionner des paysans pour cette tâche. Et il faudra aussi construire des bûchés pour honorer nos morts et brûler cette charogne... L'Empereur devra être averti... Qui envoyer ? Il faudra trouver des trophées dignes de cette bataille... »

Il avait l'esprit embrumé. Son armure cabossée pesait très lourd sur ses épaules...

« Il fallait qu'il réfléchisse !!! Mais où donc était l'Inquisiteur Monda ? »

Plongé dans ses pensées, Bayar glissa dans la boue faite de terre, d'eau et de sang et s'étala de tout son long. En se redressant, il s'aperçu que les nuages noirs se dissolvaient lentement, laissant passer des rayons de lumière. Jamais un coucher de soleil ne fut plus beau que celui ci...

Damien Montange



© Rackham

La longue chasse

2^{ème} partie



Résumé : Tarnir quitta son village natal avec plusieurs de ses compagnons, afin de subir son « test » initiatique. Après plusieurs jours de marche, ils tombèrent sur une tombe Keltoise devant laquelle se tenait un Wolfen. Tarnir l'attaqua pour finalement se retrouver aux prises avec une horde de Morts Vivants...

Tarnir s'appuyait contre le monolithe, tenant son épée d'une main et repoussant 3 pantins morbides avec son bouclier. Il pouvait sentir l'odeur acre de la tombe émanant d'eux, qui lui remplissait les poumons et lui brouillait les yeux. Il voyait ses frères aux prises avec d'autres abominations, tout droit sortis de tombes profanées. Les jeunes Keltois luttèrent au corps à corps avec leurs adversaires, sans jamais abandonner de terrain. Malgré leur jeune âge, ils se battaient comme de vrais guerriers, faisant honneur à leur clan.

Le Wolfen usait de sa lance avec une rare maîtrise. A chacune de ses attaques, plusieurs adversaires s'écroulaient, coupés en deux. Sa lance décrivait des cercles mortels au sein de ses ennemis, recouvrant son corps de sang verdâtre.

Tarnir parvint à se frayer un passage dans les rangs adverses pour atteindre le nécromant. Le magicien le regarda avec des yeux froids et inexpressifs. La haine qui se lisait sur son visage donna froid dans le dos au jeune barbare. Se rappelant les conseils de la Penny-Cat, il se mit en garde et attendit le choc... qui ne vint pas. Le nécromant était à un mètre du sol, les yeux révulsés, du sang coulant de ses lèvres, avec une lance dépassant de son torse. Le nécromant baissa le regard et contempla avec surprise le morceau de métal. Puis son corps se tordit selon un angle impossible avec un craquement désagréable pour être jeté au loin. Le Wolfen essuya sa lance et regarda Tarnir aux plus profonds de ses yeux.

Soudain, le Veilleur tressaillit et s'effondra au sol. Une longue griffure parcourait son dos et laissait une marque sanglante révélant ses muscles déchirés et ses os broyés. Une goule sauta lestement par dessus le corps étendu et se ruas sur Tarnir. Celui-ci esquiva le coup et contre attaqu aussitôt, cherchant à faire tomber son adversaire au sol. Visant la gorge, il sauta sur le côté pour esquiver les griffes et tourna autour de la goule pour lui enfoncer sa lame en travers du cou. Un gargouillis immonde s'échappa des lèvres de la créature et elle s'effondra dans l'herbe.

Au même moment, tous les pantins morbides s'écroulèrent et redevinrent poussières, l'emprise honnie de leur maître ayant disparu avec lui. Dans un glapissement lugubre, les goules survivantes

s'évapourèrent dans les bois alentours.

Tarnir reprenait son souffle. Ses frères survivants le rejoignirent et commencèrent à panser leurs blessures. Deux de leurs frères étaient morts au combat, terrassés par les Morts-Vivants. Il s'approcha de la tombe et la contempla. Elle était toute simple, bien que solidement ancrée dans le sol. Le monolithe principal abritait derrière lui, un tumulus, un *cromlech* sacré où étaient enterrés les héros du peuple Keltois. La pierre était parcourue de nombreuses runes, chacune symbolisant un haut fait, un combat, rappelant à tous la légende du Keltois mort pour son peuple.

Le nom inscrit dessus le fit tressaillir. Tormiel, un héros barbare mort voilà des décennies, célèbre pour avoir refoulé l'envahisseur goblin hors des territoires de Danu. Il avait combattu seul pendant plusieurs jours pour empêcher les rats de No-Dan-Kar de pénétrer dans les terres sacrées. Il avait tenu un défilé à lui seul contre la vague de l'envahisseur pour permettre à son village et ses habitants de regagner le domaine du *Eir-Rig* en toute sécurité. Le nécromant voulait sans doute le ramener d'entre les morts afin de lui faire prendre la tête de son armée de cadavres. Il aurait alors assuré sa victoire contre le peuple d'Avagdu qui n'aurait osé se battre contre un tel emblème.

Le Veilleur appela Tarnir. Le jeune Keltois s'approcha de lui et regarda celui qui avait été son adversaire peu de temps avant. Du sang s'écoulait de ses blessures et maculait le sol de la clairière. Le coup de griffes de la goule avait labouré son dos et atteint plusieurs organes vitaux. Le souffle du Wolfen était court et sa respiration saccadée. Ses yeux rougis de sang regardaient Tarnir intensément malgré l'importance des blessures, prouvant bien que la fierté du peuple d'Yllia n'était pas une légende. Dans un murmure, le Veilleur s'adressa au jeune barbare :

- « Voilà des lunes que je te cherche jeune Keltois. Tu es celui que je m'étais juré de trouver et d'éduquer. Malheureusement, le destin en a décidé autrement et je ne pourrais tenir ma promesse.
- Une promesse ? demanda Tarnir.
- Oui, un serment que j'ai fait à ta mère, il y a de cela vingt ans. Mais laisse moi te raconter comment j'ai fait ta connaissance alors que tu n'étais qu'un enfant. »

Le Wolfen respira profondément et commença son récit :

« Tu n'es pas le fils de celui que tu crois Tarnir. Ton père n'est pas le chef de ton village et ta famille a été décimée quelques jours seulement après ta naissance.

Je servais d'éclaireur à une troupe de Griffons d'Akkylanie, il y a



de cela longtemps. Ils m'avaient engagé car je connaissais bien la région et que mes compétences de pisteur leurs étaient très utiles. Ils recherchaient depuis quelques semaines un village de Druenes, dont le chef, un sauvage sanguinaire, avait dévasté un avant-poste Griffon, emplant les corps, dépeçant femmes et soldats sans distinction de sexe, et brûlant les cadavres. Le Maître Inquisiteur qui dirigeait cette expédition, avait juré devant le Pape de ramener la tête de ce barbare et si il échouait, il serait excommunié.

J'étais accompagné de deux pisteurs de leur armée, des soldats braves et valeureux mais qui auraient réveillés l'ensemble de la forêt, tant ils faisaient de bruit en se déplaçant. J'avais repéré des traces de pas dans un secteur des bois et je remontais cette piste depuis un moment quand soudain, au détour d'un chemin, je vis un Drune qui me regardait fixement. Je compris alors à quel point ce peuple était corrompu ; il portait une ceinture faite avec les oreilles de ses ennemis et un collier d'oeils. Des scarifications rituelles lui parcouraient le corps et semblaient se mouvoir sur ses muscles tels des serpents faits de ténèbres pures. Ses yeux sombres reflétaient la noirceur de son âme et son rictus dévoilait des dents taillées en pointes.

Il me regardait et souriait bêtement, comme pour m'inviter à le suivre. Brusquement, il se retourna et partit en courant à travers les bois. Je me mis en chasse pour finalement perdre sa trace aux abords d'un ravin. Les pisteurs du Griffon ne tardèrent pas à me rejoindre et continuèrent à remonter la piste du Drune. Au bout de quelques instants, ils revinrent en courant, et me dirent avoir découvert le village des barbares. Je leur expliquait que tout cela me semblait trop facile, trop évident. Ils me devisagèrent avec un air soupçonneux et partirent aussitôt prévenir le Maître Inquisiteur, sans tenir compte de ma mise en garde.

Je m'approchais discrètement pour voir de mes yeux ce fameux village Drune. Mes doutes s'estompèrent quand je découvris un village Keltois, au bord d'une rivière, où jouaient femmes et enfants. Je m'apprêtais à rejoindre les soldats quand j'entendis soudain un hurlement de panique parmi les enfants. Les inquisiteurs n'avaient pas écouté mes conseils et fonçaient droit sur le campement, taillant et tuant tout ce qui bougeait. Les Keltois tentaient vainement de s'organiser en défense, mais la rapidité de l'attaque ne leur laissait aucune chance. Les Griffons fondaient sur eux, tels des oiseaux de proie et répandaient la mort dans une sinistre litanie. Les épées enflammées des inquisiteurs semaient la destruction dans tout le village, et ne laissaient que des cendres dans leur sillage. Je voyais des templiers empaler et décapiter des femmes, pour mettre



le feu à leurs cadavres. Les exécuteurs tourbillonnaient avec leurs sabres de sanction dans un balai sanglant, égorgeant les suppliants. Les cranes explosaient tels des fruits trop mûrs sous les tirs des fusiliers. Je discernais sous le couvert des arbres des cavaliers akkylaniens bardés de métal. Le soleil se reflétait sur les carapaces des chevaux avant que ne retentisse le tonnerre de leur charge. Dans un vacarme apocalyptique, le destin du village fut scellé.

Impuissant, j'assistais à la dévastation du village, un campement rempli d'innocents, vers lequel les Druenes nous avaient conduits sciemment. Les soldats finissaient de mettre le feu aux maisons tandis que je m'approchais du Maître Inquisiteur. Il regardait le carnage avec un sourire satisfait. Les Griffons étaient vengés et il ne serait pas excommunié.

- « Vous avez massacré un village Keltois ! hurlais-je. Ce n'était absolument pas un camp de Druenes, ils nous ont conduits ici afin de vous leurrer.

Ses yeux se troublèrent quelques secondes mais il retrouva rapidement son regard de glace :

- « Les voies de Mérin sont impénétrables. Les Keltois sont des sauvages athées, et païens, qui se sont écartés de la lumière. Nous n'avons commis aucune erreur. Il n'y a jamais eu de Druenes. Ce qui ont commis ces atrocités étaient Keltois, et nos valeureux pisteurs nous on conduits jusqu' à eux afin que justice soit faite.
- Vous affirmez que les gens de ce village étaient les auteurs du sac de votre avant-poste ! Des femmes et des enfants, des vieillards ! Comment osez vous prétendre que les coupables ont été punis ! criais-je.
- Vos propos sont insultants, dit il sombrement en me toisant. Vous insinuez que nous avons pu commettre une erreur de jugement ? Seriez vous en train de remettre en doute la parole de Mérin ?
- Votre peur de l'excommunication est telle que vous seriez prêt à faire n'importe quoi ! »

Il me regarda avec des yeux remplis de fureur.

- « Soldats, saisissez vous de lui, ordonna-t-il. »

Je me retournais rapidement et je vis trois soldats se ruier vers moi, les armes à la main. Je me jetais à leur rencontre et fis toumoyer ma lance dans les airs, décapitant l'un d'eux et projetant les deux autres au sol. Je pris la fuite dans les bois et trouvais refuge dans une grotte non loin du village. J'attendis là jusqu'à la nuit tombée pour retourner discrètement sur les lieux du massacre.

L'Inquisition condamnait les Druenes mais le spectacle qui se livrait à moi était encore pire. Ils avaient torturé les survivants, massacré les femmes et les vieillards, noyé les enfants, et mis le feu à ce qui restait du village. Là où l'Inquisition passait, ses flammes purificatrices laissaient un sombre souvenir.

En déambulant dans les décombres, j'entendis soudain un cri parmi les cadavres. Un pleur d'enfant. Cherchant frénétiquement dans les restes fumants des maisons, je découvris avec horreur, un bébé encore dans les bras ensanglantés de sa mère, qui en mourrant



l'avait protégé. Je recueillis l'enfant et fit la promesse silencieuse de veiller sur lui.

Cet enfant, c'était toi Tarnir.

Je me mis en route pour te déposer à la faveur de la nuit dans un village Keltos, qui devint ta nouvelle demeure.

Je ne t'ai jamais abandonné, j'ai toujours gardé un œil sur toi...»

Dans un silence, Tarnir recula. Toute sa vie, son enfance, ses parents venaient de s'écrouler. Il était le seul survivant d'une tribu massacrée injustement par l'Inquisition, pour assouvir leur soif de sang.

Tout à coup, il vit une ombre démesurée le recouvrir, grandissant rapidement. Il se retourna pour faire face au Wolfen le plus impressionnant qu'il lui avait été donné de voir. Des symboles chamaniques recouvraient son corps, autour de son cou et de sa taille pendaient des breloques et osselets. Il portait un bâton gigantesque, surmonté d'une lune et une pierre immense était accrochée dans son dos. Il dévisageait Tarnir froidement, sans rien dire. Paralysé par la peur, le jeune barbare recula et vis le Wolfen se pencher sur le Veilleur et l'emporter dans la forêt.

Le voyage de retour était long et pénible, Tarnir se murant dans son silence. Ses doutes le tiraillaient sans cesse, les questions restant sans réponse. Il n'y avait qu'une seule solution, retourner à son village.

Arrivant sur le sommet de la colline qui surplombait son village, il découvrit avec horreur une horde de Wolfens fondre sur le cromleg. En un instant, il sut ce qu'il avait à faire...

Ce scénario est la suite de celui paru dans le numéro précédent. Il se situe dans le village de Tarnir qui est la cible d'une attaque de Wolfens. Il s'adresse bien entendu à 2 joueurs.

Format : 250 PA + Tarnir pour les barbares et 300 PA pour les Wolfens

Zone de jeu :

- le village barbare est situé au centre de la table, avec au moins 6 huttes
- les keltos doivent se déployer au centre de ce village
- les Wolfens se placent tout autour du cromleg
- Tarnir se déploie derrière les lignes Wolfens sur le bord de table, accompagné d'un maximum de 50 PA du total des troupes barbares, sans être situés à distance de charge des Wolfens

Conditions particulières :

- Tarnir est immunisé à la peur pour ce scénario
- Le joueur Wolfen doit désigner un chef de meute
- Au centre du village, le joueur barbare doit obligatoirement désigner un chef du cromleg, la figurine avec le plus en discipline (le « père » de Tarnir) et prendre au moins une fianna qui représentera la Penn-Y-Cat
- Les huttes du village sont en feu. Toute figurine s'approchant à moins de 4 cm de celles-ci, subit une touche de force 5

Objectifs :

- Barbare : Tarnir doit parvenir au contact du chef de meute Wolfen et passer 2 tours complets socle à socle avec lui, sans se faire tuer.
- Wolfen : égorger, tuer, massacrer la force ennemie. Mâcher peut être une option aussi.

Nombre de tours : illimité

Afin d'influer sur le destin de ce pauvre Tarnir, les joueurs qui font ce « magnifique » scénario ^_^ (NDLR : on reconnaît bien là la modestie légendaire de l'Ed ^_^) peuvent m'envoyer leurs résultats à cette adresse : edouard.negre@wanadoofr

Texte, photo et peinture : Ed



La vengeance de Killyox

Le guerrier Wolfèn arrivait enfin devant Killyox, il baissa ses oreilles et rentra sa queue, comme le lui imposait sa condition quand il se trouvait devant un chef de meute.

Il fit son compte-rendu d'un ton qui se voulait neutre, guettant tout signe de colère de celui que tous considéraient comme le plus puissant Wolfèn de cette partie d'Aaklash.

« Il est arrivé quelque chose de très grave, Kunix votre frère a été enlevé par une troupe venue d'Achéron, alors qu'il défendait la sépulture de votre père. Le nécromant a de plus rappelé votre père d'entre les morts... »

Killyox se rappela le temps de sa jeunesse, quand lui et son frère, deux petits Wolfèns issus de la seule portée de la plus forte femelle de la meute, se battaient pour le seul plaisir du jeu. Lui et Kunix savaient déjà que l'un d'entre eux devrait un jour affronter leur père pour lui succéder. Ils s'entraînaient sans relâche jusqu'au jour où Kunix du reconnaître que son frère le surpassait en tout. Ils convinrent donc que Killyox devrait être le premier à défier leur géniteur quand le temps serait venu. De jour en jour, les deux jeunes Wolfèns devenaient de plus en plus puissants. Enfin ce fut le jour tant attendu, Killyox savait ce qu'il adviendrait de lui en cas de défaite, la mort ou pire, le statut de banni...

Il en avait vu un, il y a longtemps, rasé par le shaman et expulsé par son père. L'infortuné perdant obligé de vivre seul et d'abandonner toute arme Wolfèn. Que de fois celui-ci avait tenté de se racheter au combat et espéré un jour se voir accorder le titre de repent... Sans succès toutefois !

Le combat avait été d'une rare violence, et c'est avec beaucoup de mal que Killyox avait enfin mit son père au sol, celui-ci respirait encore, et Killyox réfléchit rapidement, il devait le tuer pour que la

meute se souvienne de son père comme d'un très grand chef et non pas comme d'un banni. Il le tua d'un seul coup en lui plantant sa grande lame dans la gorge, il se baissa pour ramasser le croc de la lune et le brandit vers le ciel étoilé pour appeler à lui la bénédiction de la déesse Yllia. Tout le monde avait pris son acte comme de la haine et on le considérait comme quelqu'un sans pitié, pouvaient-ils savoir qu'il avait agit au contraire pour éviter le déshonneur au perdant.

Ce jour-là, Kunix sut qu'il ne serait jamais chef, il décida donc de devenir gardien de sépulture et de garder à jamais le tombeau de son père.

Le voile se leva devant les yeux de Killyox, il se mit debout et d'une voix glaciale demanda à tous les wolfèns présent de prendre leurs armes pour un départ immédiat...

La traque fut longue et semée d'embûches mais l'heure de la vengeance était enfin arrivée...

Terrain :

Table de 1.20 sur 0.60 cm

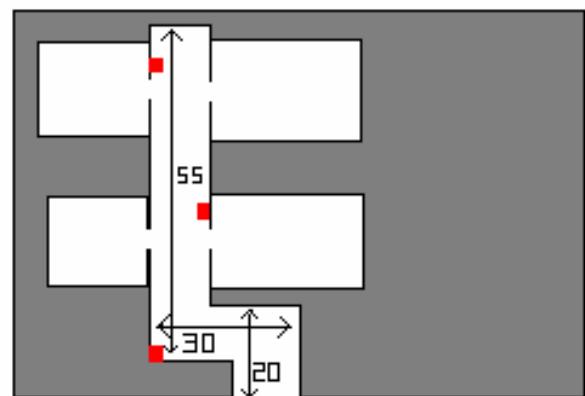
Le décorne doit être constitué que de collines, broussailles et roches comme pour un plateau désertique.

Le côté opposé au déploiement Wolfèn est constitué d'une paroi infranchissable, mettre en place au centre de cette falaise un passage de 15 cm collé au bord de la table.

Toute personne qui franchit cette porte se retrouve sur une autre table de 100 sur 80 cm.

La deuxième table est en fait une structure enterrée : placer un couloir de 15 cm de large et de 20 cm de profondeur, puis un couloir vers la droite de même dimension et pour finir un couloir de 15 cm sur 55 cm. Placer ensuite deux pièces de chaque côté de ce couloir. Ces pièces ne possèdent qu'une porte de 10 cm qui donne dans ce couloir.

Tout le reste est considéré comme de la pierre.



Armée Wolfen

400 PA avec obligatoirement Killyox comme chef et un garde des sépultures.

option A : le reste est composé librement de Wolfen

option B : si vous n'avez pas assez de figurines ou si vous êtes plusieurs joueurs, le reste est composé librement de Wolfen avec une éventuelle alliance avec des Barbares Keltois (dans la limite des 30% évidemment).

Achéron

180 PA avec obligatoirement azaël, et un Wolfen zombie représentant le père de Killyox. Toute cette troupe est placée dans le complexe souterrain. Une des pièces est considérée comme une cellule et on doit y placer le garde des sépultures Wolfen un état de blessé léger, il ne peut rien faire avant qu'un de ces congénères ne l'ait touché pendant une phase de corps à corps en ne combattant pas (il coupe les liens en fait). Il ne peut pas être attaqué avant sa libération.

Dirz

240 PA libre

100 de ces PA en figurines de troupes de base ainsi qu'une figurine d'élite doivent être placés en dehors du complexe.

Le camp Wolfen se déploie version retranchement, les Dirz sur leur moitié de terrain pour ceux qui sont sur la carte principale et étant de garde ne rentreront pas dans le complexe.

Tout ce qui est placé dans le souterrain n'est pas placé sur la deuxième carte mais le joueur nécromant numérote les pièces et le couloir du complexe et fait des listes séparées, de telle sorte que le joueur Wolfen joue en aveugle. Ne placer sur la deuxième table uniquement ce qu'il y a dans le couloir lorsqu'une figurine Wolfen y entre. Attendez qu'un Wolfen ouvre une porte pour placer ce qu'il y a derrière etc.... Les listes servent de moyen de contrôle.

Une fois l'alerte donnée c'est à dire quand un Dirz voit un Wolfen **au début d'un tour de jeu** ou que le camp Wolfen utilise la magie, les figurines du complexe peuvent bouger mais dans ce cas sont placées sur la deuxième carte au début du tour et perdent donc leur statut de camouflage ; leurs cartes sont ajoutées à la pioche, elles peuvent dans ce cas sortir du souterrain. Une ouverture de porte se fait à la fin du corps à corps par une figurine en contact et libre de tout combat.

Une porte ouverte ne peut plus être refermée pour le reste de la confrontation.

Le scénario se déroule de nuit.

Des règles de nuit simples s'appliquent, c'est à dire : les Dirz, les troupes d'Achéron ne possédant pas l'aptitude mort-vivant et les Keltois ne peuvent pas faire de course ni de charge ; tous leurs déplacements s'effectuent à une distance de mouvement normal. Leur vision étant limitée à la distance M de leur carte de référence (valable pour les tirs et sorts).

Le complexe comprend trois torches placées dans le couloir, elles peuvent être éteintes par un joueur au contact au début d'un tour s'il n'est pas engagé par un ennemi. Les pièces quant à elles comprennent suffisamment de lumière pour être éclairées toute la ba-

taille (rien ne vous empêche de définir aussi des torches pour elles).

Une torche éclaire dans un rayon de 15 cm.

Le but est simple, le Wolfen doit libérer le garde des sépultures, le garder en vie jusqu'à la fin du scénario et tuer le Wolfen zombie.

Le nécromant doit l'en empêcher et faire en sorte qu'azaël reste vivant. Pas de limite de temps Killyox en fait une affaire plus que personnelle.

Note du concepteur :

Encore un scénario très tactique pour les deux camps, pour le plaisir du jeu restez un peu rôle play au placement des figurines du camp nécromant, en fait les morts-vivants ont trouvé refuge dans un poste avancé Dirz et les figurines en dehors du complexe représentent une patrouille et des gardes.

Attention au sumombre si vous jouez Wolfen pur. Pensez que si vous chargez de loin et tuez un Dirz avant le début du tour suivant l'alerte n'est pas donnée on considère alors que l'action a eu lieu en silence.

Il a été rajouté l'alerte en cas de lancement de sort Wolfen pour éviter l'antijeu qui consiste à rester dans un coin pour lancer des sorts tel que chuchotement troublant ou murmure de douleur et obliger le camp Dirz à chercher le contact.

Epilogue

Euh... je crois que là c'est à vous de l'écrire avec des dés de six, moi j'en ai fait assez je trouve.

Bon jeu et bonne confrontation

Envoyez vos impressions à la rédaction du caveau, Pierre Kokel se fera une joie de me les faire parvenir j'en suis sûr.

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

02-98-40-93-46 demander PAPOUX ou Kerpapou@aol.com

Remerciement à M. Olivier Georgin et à M. José Brigant pour leur aide.

KENAVO, AR WECH ALL - RA VEFE ANDOUE'OU AARK-LASH GANEOCH-

Au revoir, à bientôt - Que les dieux d'Aarklash soient avec vous

PAPOUX Solitaire Wolfen



La ballade de la Lionne

(cinquième partie)

Le retour du héros

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. Elle est amenée au plus profond du désert dans leurs laboratoires pour y être transformée en esclave monstrueux. Elle réussit à s'enfuir avec un magicien gob au bout du rouleau. Les deux improbables compagnons échappent à leurs poursuivants pour se retrouver perdu dans le désert. Une tempête soudaine les entraîne dans un torrent de boue.

Elle fut réveillée par une douleur à la poitrine et vomit de la boue et du sang. Sa respiration était trop douloureuse, le réveil si absurde, qu'elle se laissa sombrer dans l'inconscience. Quand elle reprit connaissance elle était recouverte de boue séchée, les membres rompus et douloureux comme si elle avait été rouée de coups. Elle cracha encore une fois de la boue. La terre lui laissa un goût âcre et ses dents crissaient sur les grains de sable qui restaient dans

sa bouche. Laureena rampa sur le sol dur à la recherche de son compagnon d'infortune.

Le gob n'était pas loin Il paraissait aussi mal en point, enterré à moitié dans la boue séchée, la bouche entrouverte. Elle le dégagait péniblement de sa gangue de terre. Carbhön n'apprécia pas particulièrement d'être tiré de son évanouissement et la maudit elle et le reste du continent dans sa langue, en les recommandant aux bons soins du dieu Rat. Sa mauvaise humeur passa vite devant leur situation. Ils étaient dans une sorte de petit canyon qui s'averra être le reste asséché du torrent qui les avait entraînés. Les bords étaient en pente douce et malgré leur état il ne leur fut pas difficile de les franchir. Ce n'était plus le désert mais un pays vide et désolé, quelque rare végétation au milieu d'une terre grise et triste. La chaleur avait fait place à un vent froid et la chape de plomb du soleil aux nuages bas chargés de pluie. Les hauteurs qu'ils avaient quittés hier seulement semblaient bien lointaines, comme un mauvais rêve à la lisière du réveil.

- Il y a peu de chance qu'ils nous retrouvent maintenant.

- Il y en a encore moins que nous retrouvions notre chemin. Et il y a des créatures dans le Syharhalna qui ne feront qu'une bouchée misérable de nos pauvres personnes.

Laureena haussa les épaules devant les jérémiades du gob.

- Nous sommes libres et vivants.

- Nous allons mourir de faim ou de soif. Ou les deux. Mais libres, je suis d'accord avec toi femelle rousse.

Ce furent les premières et dernières paroles de cette journée.

Les autres furent aussi monotones et sinistres. Le temps semblait vouloir donner tort aux deux fugitifs. Pas d'animaux dangereux, pas de patrouilles alchimistes, rien que le même paysage désolé, sans fin. Ils s'étaient vite rendu compte qu'ils avaient quitté le désert profond de Dirtz. Ils se nourrissaient de fruits sauvages, d'insectes, un régime qui semblait autant dégoûter le gob que la Lionne. Laureena remarquait de plus en plus souvent une lueur étrange dans les yeux de Carbhön, Comme cette fois le magicien semblait savoir où aller, elle brisa le relatif silence qui régnait entre eux depuis la dernière dispute sur la direction à prendre.

- Alois Carbhön, vous semblez retrouver votre chemin.

Il renifla

- Je ne sais pas. Je pense que mon pays est par-là. Nous avons toujours été proches du territoire de Dirtz, trop proches. Et le soleil semble au bon endroit.

A la surprise de la Lionne le gob semblait d'humeur plus agréable. Était-ce que pour la première fois il semblait y avoir une chance raisonnable pour eux de s'en sortir, mais à partir de là leurs relations s'améliorèrent progressivement, pour perdre leur hostilité réciproque vers une sorte de coopération quasi-amicale. Laureena questionnait souvent le magicien sur les gobelins. Elle découvrait un peuple beaucoup plus intéressant que ce qu'elle avait toujours cru savoir et Carbhön appréciait l'intelligence et la sincérité de sa compagne improbable. Le paysage se transformait progressivement, la végétation prenait le dessus sur la poussière et la stérilité. Un matin ils arrivèrent à un carrefour donnant sur deux chemins bien entretenus.

- Enfin. Nous sommes sauvés.

- Tu connais le coin ?

- Oui. Ma ville est là-bas. Il y a encore beaucoup de kilomètres mais nous allons bientôt entrer en territoire Gobelin.

Il s'assit lourdement sur le sol.

- J'étais sûr de finir comme pantin chez ces bâtards d'alchimistes. Puis noyé dans cet orage ou dans les entrailles d'un tigre du désert. Et crever de faim ou de soif. Je n'arrive pas à croire à ma chance.

Il se prit la tête dans les mains.

Laureena ne disait rien. Elle le regardait interloquée. Il redressa la



tête les yeux brillants

- Lionne. Que vas tu faire maintenant ?

Elle y avait longuement pensé. Très longuement pendant cette longue errance. Pour l'instant L'avenir se limitait à changer de vêtement, dormir dans un lit et se nourrir d'autre chose que de feuilles humides et de scarabées. Ensuite on verrait. Trouver une épée et retourner en Alahan. Elle soupira. Il y avait aussi d'autres problèmes. Que s'était-il passé pendant son absence ?

- Je ne sais pas Carbhön. Je dois d'abord traverser ton territoire, et trouver de quoi revenir chez moi.

Le gob la regardait toujours intensément.

- J'ai un truc pour vous madame, une idée géniale. Vous me donnez un coup de main et vous repartez équipée des pieds à la tête, avec un cheval et une carte.

Laureena leva un sourcil devant le ton espiègle du gobelin.

- Un truc ?

Les gobelins gardaient bien leur territoire, et ils furent arrêté peu de temps après le carrefour. Une flèche s'était plantée devant eux, et ils étaient encerclés par une dizaine d'archers. L'escorte de rats géants les avait rejoint que peu avant la ville. Et voilà qu'elle se retrouvait en territoire inconnu. Les trois gardiens encadraient soigneusement Laureena alors que Carbhön marchait en tête. Dire que les gobelins étaient nombreux serait en dessous de la vérité. Ils étaient très nombreux. Chaque maison semblait déborder de créatures vertes, des femmes gobs, des enfants gobs, des vieux gobs, le tout gesticulant, et discutant sans arrêt. La rue principale de la petite cité, pourtant large même selon des critères humains, fut vite envahie par une marée verte et incontrôlable. Rapidement l'ensemble de la population fut derrière le cortège qui montait vers la mairie. Le retour de Carbhön tournait à la grande fête populaire. Elle eut droit à la procession, en tête du cortège avec son petit magicien. Un petit gob replet, la peau très claire, les accueillis de façon très protocolaire. Les rares mots que la Lionne saisissait ne lui permettaient pas de savoir ce qu'il se passait. Il s'agissait de Paulimérase, le maire de la ville, donc la seconde personne derrière le duc ou baron local.

Elle repensa pendant cette réception au plan du gob. Au cours de leur longue marche Carbhön avait mis succinctement la Lionne au courant de l'organisation de leur petite communauté. Assez simple en somme. En gros il y avait les soldats, les nobles (et politiques) et les magos, prêtres du dieu Rat. Avec bien sûr les subdivisions à l'intérieur des subdivisions. Mais derrière le chaos apparent se cachait une organisation rigoureuse et une hiérarchie précise. Seuls les modes de promotions manquaient de clarté. Enfin, pour une observation superficielle. De nouveaux complots fomentés les précédents à peine déjoués, des coups bas, des manœuvres politiques, des discussions sans fin, du duc qui veut la place du baron aux deux voisins qui se battent pour deux centimètres de terrain et une misérable clôture. Sans compter les dettes de jeux. Laureena ne comprit pas tout de suite comment cela pouvait marcher quand Carbhön essayait de lui expliquer. Il haussa les épaules. Cela n'est pas plus stupide de choisir le fils d'un dirigeant pour gouverner un pays. Au moins les nôtres ont fait leurs preuves. Elle pensa qu'il n'avait pas tort en un sens. En un sens seulement.

Elle repensait à cela en redescendant les marches de la mairie, avec un cortège impressionnant de petits notables et de gardes affairés. Elle avait fait un arrangement avec Carbhön : il ferait croire qu'elle est sa prisonnière, ce qui va faire de lui sinon un héros, du moins un personnage important, puis elle s'échappera. En échange elle va se reposer et il va lui donner les moyens de rentrer chez elle, voire de prouver son innocence. Laureena ne savait pas si ce plan était en train de marcher, mais cela faisait longtemps qu'elle n'avait pas eu autant de succès populaire !

Quelques jours plus tard les choses restaient assez floues. Laureena s'était attendu à des traitements de faveurs, étant donné les nombreux combats opposant Alahan à la nation gobeline. Elle fut presque vexée de la réalité : ils ne lui accordaient à peine plus d'attention qu'à une pièce d'étoffe précieuse ou qu'à un cheval. Pas de

haine, pas de colère, d'humiliation. Comme Carbhön le lui avait promis. La nouvelle du mois était le retour du magicien et l'impact que cela aurait sur la politique locale. Son séjour prolongé chez les alchimistes, son évasion inespérée, sa prisonnière prestigieuse, tout cela était enregistré, puis mis au second plan. Elle était gardée par deux Ströhms, sans armures mais accompagnées chacun d'un rat gigantesque. Et à sa grande surprise, elle suivit le gobelin partout où il allait, comme un trophée. Elle restait bien gardée, toujours sous la vigilance de soldats armés. Chez le Baron Ehrlen, un gob disparaissant sous des couches innombrables de plaques d'armures, dans les grandes familles de la ville, des gros gobs bien habillés entourés de luxe et de richesses, dans les maisons buyantes dans lesquelles les gobs jouaient des nuits entières entre la ruine et la fortune, enfin dans les temples du dieu rat où les jeunes apprentis apprenaient à maîtriser les gemmes d'air et de feu. Et partout la Lionne Rousse était traînée de réunions en réunion, de comités en rencontres, le tout arrosé de palabres incessantes, de discussions sans fin. Si la chose était lassante à la fin, elle lui permettait de retrouver des forces physiques après les dernières épreuves. Et elle avait enfin retrouvé des vêtements propres et décents, bien qu'un peu Originaux. Elle s'occuperait de cela plus tard. Les seuls tenues approchant un peu de sa taille étaient celles de jeunes trolls. Les plaques d'armures étaient lourdes et inconfortables, mais elle n'avait pas vraiment le choix.

A chaque fois sur son chemin Carbhön trouvait un gobelin assez imposant pour sa race, souvent accompagné d'un troll d'aspect aussi bête que menaçant. Rhollex, le magicien de la ville. Carbhön avait revendiqué cette place dès les premières minutes de son retour au pays. Il n'avait pas un gros troll comme chien de garde, mais une Lionne Rousse, cela aidait beaucoup maintenant. En fait cela aidait Laureena à passer du statut de prisonnière prestigieuse à celui de garde du corps.

Justement pour la troisième fois cette semaine ils se retrouvaient devant Ehrlen, enfin devant un empilement métallique qui grinçait bizarrement. La voix qui sortait d'une fente entre les plaques d'armure était la seule preuve de la présence du Baron.

- Ecoute Carbhön, pour la dixième fois, Rhollex a gagné sa place suite à un pari en bonne et due forme.

- Oui mais vous savez votre excellence que le maire l'a gardé sans renouveler les termes du contrat. Il aurait au moins le remettre en jeu lors du solstice d'été.

- Je sais mais ...

- Votre excellence je me permets d'insister, en plus le fait que je sois vivant rend caduc les dispositions de Paulimérase.

- Ecoute Carbhön on ne peut ...

- Seigneurie Ehrlen, les fêtes des moissons vont commencer dans dix jours, pourquoi ne pas en profiter pour rejouer la place aux cartes ?

Le tas de métal oscilla dangereusement. Laureena rentra la tête entre ses épaules en prévision du fracas de l'acier sur les dalles multicolores. Le Baron retrouva par miracle son équilibre. Une main gantée sortie pour faire signe aux gardes et la Lionne Rousse fut emmenée dans une antichambre par ces deux fidèles gardes. Carbhön lui lança un drôle de regard à ce moment là. Quand il la rejoignit, il avait un air à la fois inquiet et fébrile.

- Je dois aller encore faire des visites, Laureena. J'ai obtenu un changement de ton statut. Le Baron est un froissard mais il est intelligent et juste, il sait qu'il risque moins avec toi qu'avec le troll de cet échelas de Rhollex. Tu vas bénéficier d'un élargissement de ta liberté. Plus de rats ni de ströhms débiles. Juste un apprenti pour te guider. Et tu ne seras plus obligée de me suivre partout. Juste dans les cérémonies officielles.

Il sortit en lui faisant un clin d'œil.

Il avait dit vrai. Une petite magicienne du nom de Baichère l'accompagnait partout où elle voulait aller. Les autres gobs ne lui accordaient maintenant qu'un coup d'œil distrait. Seul de loin en loin elle pouvait voir qu'elle n'était jamais vraiment seule et que la communauté gob tenait toujours un œil sur elle. Sa nouvelle com-



© Shingen

pagne était assez agréable, un peu mûrre au début mais rapidement Laureena eut du mal à contrôler sa curiosité. Elle semblait passionnée par les histoires de chevalerie, les grands châteaux, les puissants magiciens. Chez eux il y avait trop de monde, la ville était trop petite, les gobs trop petits. Et pendant ce temps les préparations des fêtes occupaient tout le monde. Ce qui gênait la Lionne c'est que le regard brillant de Carbhön s'était transformé en regard fuyant. Les autres nobles semblaient aussi nerveux en la croisant, comme si ils se reprochaient quelque chose. La veille de la fête les rues étaient exceptionnellement désertes. Il y régnait comme une atmosphère de peur. Laureena pouvait la sentir dans les regards des gobs aux fenêtres. Baichère ne l'avait pas accompagnée et c'était la première fois qu'elle sortait seule. Et malgré les bon soins de ces derniers jours elle ressentait maintenant combien ces lieux lui étaient étrangers, combien ce qu'elle avait vu les rapprochant lui avait caché ce qui les séparaient. Elle n'était qu'une étrangère, une femme humaine parmi des gobelins cousins, voire frères de ceux de No-Dan-Kar, contre qui Alahan s'était tant battu. Les murs des maisons apparaissaient tout à coup bien sinistres, Laureena eut un frisson. Il était temps de parler sérieusement avec Carbhön. Et si il ne voulait pas se rappeler de leur pacte, elle saurait bien s'enfuir. Après tout, cela ne pourrait jamais être pire que les caves alchimistes.

Au coin de la rue l'attendait une vingtaine de stöhms armés jusqu'aux dents et accompagnés des rats les plus gros qu'elle n'avait jamais vu. Carbhön conduisait la petite troupe et son sourire s'était maintenant transformé. Il ressemblait à celui des rats qui l'accompagnaient. Elle ne dit rien. La trahison ne l'étonnait pas. Mais elle lui faisait étonnement mal cette trahison. Plus qu'elle ne l'aurait pu croire. Elle le ressentit quand ils lui lièrent les mains. Son accord avec Carbhön, la sollicitude de ces derniers jours lui avaient fait oublier qu'elle était captive. Les ténèbres étaient maintenant totales sur la petite citée. Seuls les sifflements des rats et le son des pas sur les pavés troublaient le silence de leur marche. Ils sortirent de la ville et marchèrent plusieurs kilomètres.

Un cri arrêta soudain la petite troupe. Laureena reconnut tout de suite cette petite voix aiguë : c'était Baichère. Elle se dressait maintenant devant eux, frémissante, apostrophant ses congénères médusés. La Lionne ne comprenait rien mais les gobs étaient maintenant gênés. Carbhön gardait la tête baissée, laissant passer l'o-

rage. Quand la petite magicienne se tu, il donna le signe du départ, la laissant plantée là. Laureena lui fit un clin d'œil. Elle était touchée par la réaction de Baichère. Les gobs n'étaient ni pires ni meilleurs que les autres de toute façon.

Finalement ils arrivèrent dans une vaste étendue d'herbe, et au milieu se tenait un homme de grande taille. Il était entièrement dissimulé par une grande robe grise. Il tourna la tête vers eux et étendit la main. Des dizaines de squelettes se levèrent, formant une haie d'honneur du magicien d'Achéron vers les gobelins et leur captive. Ils n'eurent pas une hésitation et avancèrent entre les pantins qui oscillaient doucement sous le poids de leurs armures rouillées. Sur un geste de la main Carbhön arrêta la petite troupe. Il avança seul vers le sombre personnage.

- Serkyr, voici la femme. Où est le Bâton ?

- Le voici jeune gob.

Il sorti de sa robe une petite statue en os, qui avait l'aspect d'un rat. Sous la lumière vacillante des torches, l'objet paraissait d'une grande qualité. Le gob le pris dans les mains en soupirant.

- Enfin le Bâton Blanc est de retour.

- N'oublie pas le prix jeune gob.

Sans relever la tête Carbhön alla chercher la Lionne. Les autres gobs s'écartèrent vivement

- J'espère que cela en vaut la peine Carbhön. Je ne crois pas que tu ...

- Silence Laureena. Cet objet était le cœur de notre ville, le symbole de notre existence. Nous l'avions perdu et....

Il se tu soudain et poussa la Lionne dans le dos. Elle frémis au contact des doigts glacé des squelettes qui la saisirent mais se maîtrisa. Le gob l'avait discrètement détachée en lui avait murmurant bonne chance.

Le retour des gobelins se fit en silence. Les guerriers n'éprouvaient pas vraiment de remords, seulement ils sentaient Carbhön troublé. L'altercation avec Baichère avait fait son effet. La Lionne était son ennemie, mais son séjour prolongé avait doucement permis à la vérité de se révéler, et tous savaient qu'elle et le magicien s'étaient enfuis ensemble et que aucun n'avait capturé l'autre. Les considérations politiques étaient plus importantes que ce détail. L'arrivée dans la ville fut aussi discrète. Paulimérase les attendaient, avec le seigneur Ehrlen et tous les prêtres et apprentis, tous rassemblés dans le temple. Sauf Baichère. Cela faisait une centaine d'année que le Bâton avait été perdu lors d'une bataille contre les Cynwalls. Ils supposaient que les elfes avaient conservé l'objet comme trophée de guerre, et on ne sait pas quel hasard il était réapparu dans les mains des troupes d'Achéron. Ces derniers leur avaient proposé de l'échanger contre des sorts et des gemmes de feu, mais Ehrlen avait trouvé plus économique à sa race de proposer la Lionne Rousse à la place. Carbhön secoua la tête pour chasser ses mauvaises pensées. C'était fait maintenant, et il souhaitait que Laureena trouve un moyen de s'échapper une fois de plus. La petite sculpture était superbe, et Ehrlen la levait dans le feu des torches pour mieux l'admirer. Il avait même relevé son heaume, laissant apparaître un crâne chauve et pâle.

- Il est superbe Carbhön. Est-ce qu'il fonctionne bien ?

- Je n'ai pas vérifié seigneur, mais c'est notre Bâton, et bien que je sois né après sa disparition, je sens la magie en lui. Une magie puissante.

Le Baron tendit le bâton vers le mur. Un vent violent souffla dans la salle, manquant de tous les renverser. Et aucune gemme n'avait été dépensée.

Carbhön aperçu une silhouette furtive qui sortait du temple. C'était enfin Baichère, il devait lui parler absolument, lui expliquer. Il la rattrapa sur les marches.

Ehrlen jouait avec le rat blanc alors que les prêtres préparaient le réceptacle de leur objet de culte.

- Fantastique. Nous allons pouvoir enfin donner une leçon à ces damnés alchimistes et

Il n'acheva pas sa phrase. Les yeux du rat sculpté s'étaient mis soudain à briller avec une énergie insoutenable.

Dehors Carbhön avait saisi la main de la jeune apprentie. Elle se retourna les yeux brillants.

- Quoique tu puisse dire....

Ils se retournèrent tous les deux. L'afflux d'énergie provenant du temple les avait paralysés sur place. La seconde d'après ils furent projetés violemment à terre quand le temple explosa. D'énormes blocs de pierre furent projetés dans toutes les directions. Les débris retombèrent dans toute la ville provoquant des incendies, détruisant des maisons et tuant leurs occupants.

Baichère était prostré sur le sol, couverte de poussière. Carbhön se releva péniblement. Il serrait les poings de rage.

- Les salauds. Ils ont piégé le Bâton.

L'apprentie le regardait bouche bée. Il se dressait devant ce qui restait du temple, un tas de pierre fumant. Autour on n'entendait que des cris de panique.

- Oui, il s'est fait exploser toutes les gemmes du temple, tu entends ? Serkyr savait que nous voudrions l'utiliser là-bas, devant tous le monde. Bon sang, tous les magiciens, les nobles, les meilleurs commandants, ils sont tous morts ! Il ne reste que nous deux. Il nous a piégés en beauté.

- Mais pourquoi ?

- La Lionne ne leur suffisait pas. C'est nous que le nécromant voulait. Maintenant il doit être en route pour finir son œuvre. Il va raser la ville !

La Lionne s'était docilement laissée conduire par les guerriers mort-vivant derrière Serkyr. Elle projetait de se libérer dès que le nécromant serait occupé à autre chose. Elle essaya de s'orienter et à sa grande surprise ils se dirigeaient vers la ville. Serkyr ne faisait pas vraiment attention à elle. Ce qu'elle vit au détour du chemin la fit chanceler. Il y avait une troupe assez importante, une vraie petite armée en guerre, un guerrier Crâne et sa troupe osseuse, des goules répugnantes, un spectre froid qui se prosterna devant Serkyr. Elle en oublia presque son évasion. Ils se mirent tous en marche et arrivèrent en vue de la ville. Soudain le nécromant s'arrêta et leva les mains, psalmodiant dans les ténèbres. Le sol trembla et un éclair déchira la nuit. Avec horreur Laureena vit au loin le temple disparaître dans l'explosion. Il y eut un silence étrange, comme si le temps s'arrêtait. Puis la cité s'embrasa. Serkyr parti dans un grand rire sinistre. Les troupes mort-vivantes partirent à l'assaut de la ville goblin déjà vaincue, laissant Laureena éberluée entre deux squelettes immobiles. Elle laissa passer quelques minutes puis d'un revers de main elle frappa le garde le plus proche. Elle lui arracha son épée pour fracasser le second qui avait eu à peine le temps de mettre la main à sa garde. Un dernier coup acheva celui qui gisait déjà à terre. Le crâne vide alla rouler contre un arbre avec un bruit creux.

Elle était libre. Enfin.



Absolument libre, avec une épée. Et même une armure.

Elle regarda les lueurs rouges à l'horizon. Il ne fallait pas être magicien pour savoir que les gobs étaient en très mauvaise posture. Ils l'avaient trahie, vendue aux pires ennemis de sa race, et elle leur en voulait, mais finalement ils lui étaient en un sens sympathiques. Même si Carbhön s'était servi d'elle pour asseoir son petit pouvoir, elle était vivante. Il aurait obtenu le même résultat avec une Lionne Rousse morte. Cela avait sûrement été sa façon de la remercier pour son aide lors de la traversée du désert. Et ne serait-ce que pour la petite Baichère.

Laureena fit briller sa lame aux feux sombres des incendies. A quel valeureux guerrier appartenait-elle avant que cette dépouille devienne le jouet des nécromants ? Les deux routes s'offraient à elle. Elle suivit le chemin des Achéroniens. Un sourire carnassier se dessina sur ses lèvres.

« L'armée » Gobeline se compose de la Lionne Rousse et de 150 points d'armées de troupes Gob non personnages. Utilisée les statistiques de la Lionne Rousse donnée ci-dessous.

Lionne Rousse

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

Équipement : vêtements de fer, épée longue.

Compétences : Bravoure, Cri de guerre, Eclaircur.

« L'armée » d'Acheron se compose de 250 points d'armées, devant comporter au moins un questeur.

L'affrontement se déroule sur une surface de 60 par 80 cm, représentant un village.

Chaque camp se déploie d'un côté de la table, sur une bande de 20 cm de large. Seule la Lionne Rousse n'est pas déployée en début de partie.

Le joueur Gobelin, la contrôlant, la déploiera au début du second tour sur n'importe quel bord de la surface de combat.

L'affrontement ne prendra fin qu'à l'extermination complète d'un des deux camps.

Si les Gobelins l'emportent, rendez-vous à l'épilogue 1.

Si les forces d'Acheron l'emportent, rendez-vous à l'épilogue 2.

Epilogue 1

Enfin le soleil s'était levé sur la petite ville. Partout gisaient les cadavres des gobelins morts au combat, mêlés aux ossements retournés au néant des troupes d'Acheron. La moitié de la ville était tombée en cendre, certaines maisons brûlant encore doucement devant des femmes et des enfants en pleurs. Les gobelins étaient littéralement décimés, il ne restait que Carbhön, Baichère et Rholex. Ce dernier n'était pas dans le temple au moment de l'explosion, peu désireux d'assister à la victoire de son rival. Finalement son troll de combat avait été très efficace, et les deux magos s'étaient battu côte à côte pour contenir la magie noire du nécromant. Serkyr était retourné dans les limbes, l'aube avait apporté la victoire. Maintenant Laureena et Baichère erraient dans les ruines.

- Je ne comprend pas pourquoi les Achéroniens t'ont laissé seulement gardée par deux pantins.

- Carbhön m'a décrite comme une guerrière d'Alahan, mais sans donner mon vrai nom. Cela visiblement suffisait à Serkyr. Il était

totale

- Je dois partir sans délai Baichère. Et sans toi. Tu as une ville à reconstruire.

- Oui je suppose. Cela a été si terrible. Ma première bataille...

- Tu en verras d'autres. Il se peut même que ...

La Lionne se tu soudain.

- Oui, que nous nous retrouvions ?

- Et pas dans le même camp.

Baichère la regarda dans les yeux.

- Je ne t'affronterais jamais !

- Si, bientôt tout sera différent. Nous avons oublié pendant un temps que nous étions ennemis. C'est inéluctable. Je vais partir.

Carbhön regarda la jeune magicienne partir en courant, puis rejoignit la Lionne un sourire malicieux aux lèvres.

- Alors elle veut que tu restes ?

- Elle est jeune Carbhön. Mais elle comprendra. Quant à toi, je n'ai pas oublié ce que tu as fait.

Il prit un air indigné.

- Hé, je t'ai détachée !

- N'insiste pas. Je pars immédiatement. Et il vaut mieux pour toi ne pas insister. GOB !

Il recula, feignant la peur.

- Au non, grande guerrière, ne me tuez pas !! je suis juste un pauvre petit goblin sans défense !!

Laureena lui lança des pierres dans le dos pendant qu'il courrait dans tous les sens en riant. Elle se demandait si il avait eu un remord au moment de la livrer ou si cela faisait parti de calculs savants, de magouilles compliquées comme les gobs semblaient tant se délecter. Plus probablement il s'était depuis le début servi d'elle. Ils n'étaient peut-être pas obligatoirement ennemis comme elle l'avait dit à Baichère. Il y avait un exemple d'une bataille célèbre dans les annales des Lions pendant laquelle un général gob avait prêté main forte au père d'Agonn pour repousser un assaut des Akkyshans. Si ils n'étaient pas devenus amis la paix avait longtemps duré de ce côté là du pays d'Alahan.

Le lendemain elle partait, équipée et résolue. Il n'y eut personne pour lui souhaiter un bon voyage. Baichère était partie cacher ses larmes et Carbhön était en réunion avec les survivants, Rhollex et Transkryptase, le fils de Paulimérase. Ils fallait désigner un nouveau baron, un nouveau maire, etc. Les discussions étaient commencées depuis hier soir déjà. Laureena soupira intérieurement. Il allait leur falloir plus de temps pour désigner des chefs que pour reconstruire la ville. A moins qu'ils ne jouent les places aux cartes, ou aux dés.

Cette seule image hilarante l'accompagna jusqu'à la ville suivante.

surplombait leurs anciennes terres. Il y avait une tombe un peu à l'écart, différente des autres. Baichère n'avait pas retrouvé tout de suite Laureena, et l'espoir avait tenu longtemps. L'espoir qu'elle soit vivante. Quelque jour plus tard il s'évanouissait. Dans la forêt toute proche ils avaient retrouvé le cadavre de Serkyr, gisant à côté de celui de la Lionne Rousse. Voilà pourquoi ils n'avaient pas pris les corps. Privé de leur chefs troupes d'Achéron avaient du quitter la place rapidement, non sans semer la destruction. Le nécromant et la guerrière s'étaient entretenu.

Elle entendit du bruit derrière elle. Un homme de grande taille approchait. Très brun, les cheveux longs, une armure étincelante. Un Lion dans toute sa splendeur. Baichère renifla avec mépris.

- Je vous salue Alahel le Messenger. Vous arrivez trop tard pour la cérémonie.

Il lui jeta un regard triste.

- Ainsi c'est comme cela qu'elle a fini. Seule et en combattant.

- Non, elle n'était pas seule. Il y avait les miens, ceux qui l'ont aidée quand sa propre race la trahissait.

Bien sûr elle taisait que la Lionne était prisonnière, et qu'ils l'avaient livrée aux troupes d'Achéron. Elle avait cependant bénéficiée d'un traitement de faveur et nombre de survivants avaient avoué avoir été gênés par la trahison des gobelins envers elle. Et Laureena n'avait jamais été maltraitée.

Alahel gardait la tête baissée.

- Vous voyez, il aurait pu se passer quelque chose entre les gobelins et vous, du moins ceux de cette ville. Nos querelles lui ont paru futiles, et c'est la vérité. Elles sont continuelles, mais ne vont jamais jusqu'à la trahison.

- Oui, il semble qu'il y ait des traîtres chez nous et....

- Evidemment ! mais elle est revenue nous aider alors qu'elle aurait pu partir. C'est à se demander si elle n'aurait pas préféré rester avec les gobs !

Le Lion sursauta.

- N'exagérez pas, elle avait de... l'honneur. Elle ne pouvait pas vous laisser si vous l'aviez aidée, et...

- Laissez tomber votre prêche Alahel, vous me dégoûtez ! Foutez lui la paix maintenant, retournez chez vous pour dire aux vôtres ce qui s'est passé.

Elle tourna les talons rapidement.

- Adieu donc Alahel.

Baichère se retourna une dernière fois vers le Lion.

- Autre chose. Evitez de remettre les pieds dans notre territoire. Une des choses que Laureena m'a souvent répété, c'est que, malgré tout, nous sommes toujours des ennemis.

The End

Alain & Skal

Epilogue 2

Le vent soufflait sur la petite colline, portant encore une odeur de cendre. La destruction de la ville était pourtant vieille de plusieurs semaines. Baichère posa les roses sur le petit monticule de terre. La ville avait cessé de brûler depuis longtemps mais les rares survivants n'y étaient pas revenus. Certains s'étaient réfugiés dans la ville la plus proche, une cité portuaire fortifiée. Peu étaient revenus, et pour rien. Les morts-vivants avaient bien fait leur travail, et il ne restait plus un mur debout, ni un seul survivant. Les environs étaient totalement ravagés, plus une culture utilisable, les bêtes refusaient de revenir dans les environs. Ils avaient pourri la terre, et rien n'y repousserait avant longtemps. Baichère avait réussi à fuir avec la plus grande partie des jeunes. Quand elle était revenue, il ne restait que quelques cadavres. Carbhön était mort comme les autres, Rhollex, Ehrlen, Paulimérase, etc. Heureusement Serkyr ne les avait pas récupérés pour en faire des pantins ou pire encore, ce qui les avait étonnés d'abord. Pourquoi cette attaque alors ? Avec les rares qui avaient osé revenir elle les enterra sur cette colline qui

La geste de FrÉdÉrico Von Gobbo

Vous incarnez le gob FrÉdÉrico von Gobbo, misÉrable maraudeur qui voudrait dÉsespÉrÉment devenir le plus grand paladin (et aussi le seul paladin) de la race gobeline. FrÉdÉrico vit dans la ville de Cadwallon, oÙ s'opposent deux seigneurs : le duc Den Azhir qui est un gob et le terrible Sophet Drahas, liche de l'armÉe d'achÉron. Pour jouer l'aventure de FrÉdÉrico, il vous suffit de lire le premier paragraphe ci dessous, puis de cliquer sur le paragraphe ou vous voulez vous rendre (c'est comme un livre dont vous Êtes le hÉros quoi.).

1

Vous Êtes assis à une table, dans l'une des plus sombres tavernes de Cadwallon. Vous venez d'arriver dans ce quartier, et dÉjÀ, vous ne doutez plus que c'est ici mÊme que vous aurez l'opportunitÉ d'accomplir votre grand destin. Tout autour de vous, il n'y a que bagarres, jeux, et clients avinés en train de gerber. Sur la scÈne, dans une musique criarde, la cÉlÈbre chanteuse Jennifer Gobeze agit son somptueux popotin en fredonnant son cÉlÈbre "wÈting faure tounait ohohoh".

Comment commencerez vous votre quÊte, quel sera votre premier objectif :

- la gloire au paragraphe 24.
- La fortune au paragraphe 12.
- L'amour au paragraphe 20.
- Aller vous bourrer la gueule au paragraphe 7.
- Aller visiter la taverne au paragraphe 27.

2

" Alors c'est un lancier qui repeint sa jupe rouge et." A ce moment, Arakan vous coupe la parole.

"Sa jupe, il l'a achetÉ oÙ ?". Vous le regardez sans comprendre, il poursuit "

Chez Armani ou chez Gaultier?".

- Si vous rÉpondez Armani allez au 22.
- Si vous rÉpondez Gaultier allez au 9.

3

N'Écoutant que votre courage, vous attrapez un panier a proximitÉ, dans l'espoir de jeter son contenu à la gueule du wolfen. Pas de pot, le panier contient des figues, et bien mures encore. Vous en jetez une a la tÊte du monstre, et celle ci vient s'Écraser mollement sur son museau. Votre adversaire se tourne vers l'assistance en gueulant "un panier de figue ! mon royaume pour un panier de figue" tandis que vous le canardez. Malheureusement (pour lui) il n'y a plus de figues dans la taverne (c'est vous qui les avez). Alors il choisit comme arme la banane bien verte et, se jetant sur vous, tente de vous l'enfoncer dans la narine gauche. AU moment ou vous pensez qu'il va atteindre votre cerveau, vous entendez une voix forte qui dit "au nom de Merin ! on ne bouge plus !". C'est la garde prÉtonienne qui vient rÉtablir l'ordre !

- Si vous possÉdez dÉjÀ l'amour ou la fortune, vous pouvez vous casser, les griffons ne font pas chier les paladins : retournez au 1.
- Si vous ne les avez pas vous pouvez rentrer dans le tas en allant au paragraphe 25 ou dÉnoncer le wolfen au paragraphe 13.

4

Putain ! c'est fou ce qu'un nain peut tenir l'alcool !!! Les biÈres s'enchaînent et vous Êtes de plus en plus vacillant. Au bout d'une heure, le nain vous tape dans le dos en vous braillant dans les oreilles que vous Êtes son pote. Vous, vous vous écroulez derriÈre le comptoir et remarquez que le patron à une tÊte bizarre sous son capuchon. Vous vous jetez sur lui et le lui

enlevez (le capuchon hein pas la tÊte). Puis vous poussez un cri de terreur !

Le patron est un mort vivant ! Le choc est trop fort, vous gerbez tout ce que vous avez dans le bide sur l'infortunÉ morbac. Quand vous avez fini, le patron n'a pas rÉagit. Il vous regarde d'un air hÉbÉtÉ : c'est con un mort vivant !

Vous n'avez dÉsormais plus peur des morts vivants. Retournez vous asseoir au paragraphe 1.

5

Avec l'air du mâle a qui on ne la fait pas, vous mettez une main aux fesses de la fianna Jennifer Gobeze. Elle se retourne, l'air outrÉe. Vous lui faites " allez poupée, fait pas ta sainte Nitouche !" Gobeze vous fait un sourire, vous voyez son cul enfler de plus en plus, puis elle se transforme, c'est un troll ! Il vous attrape et vous entraîne dans un coin sombre.

Une heure plus tard, vous ressortez du coin sombre en marchant en crabe. La douleur est atroce ! Néanmoins, vous avez tout de mÊme réussi à trouver l'Amour, l'une des qualitÉs du paladin (si on peut appeler ca de l'amour.) . Retournez au paragraphe 1.

6

La porte donne sur un souterrain !!!! C'est vachement intrigant dis donc ! Vous descendez dans les profondeurs obscures du souterrain, et à ce moment la .

Avez vous encore peur des morts vivants ? Si oui allez au 23, si non, allez au 10.

7

Vous arrivez au comptoir, et vous vous faites interpellÉ par un immonde nain, puant la biÈre à trois mÈtre. Sournois, vous vous dites que le meilleur moyen de dÉbarasser le monde de son infâme prÉsence serait de le faire boire, jusqu'à ce qu'il soit trop saoul pour se dÉfendre.

Le nain, avec un sourire édentÉ, vous demande ce que vous prenez :

- Allez au 16 si vous prenez un pastis.
- Allez au 4 si vous prenez une bonne biÈre naine.
- Allez au 11 si vous prenez un lait fraise.

8

Sans mÊme prendre le soin de prÉvenir le wolfen que le duel avait commencÉ, vous poussez votre cri de guerre, sautez vers la tÊte du wolfen et vous lui faites un atÉmi-dans-sa-tÊte ! Pan ! Double 6 ! Blessure critique, tuÉ net. Le corps du wolfen s'Écrase à vos pieds. Mort. Vous l'avez tuÉ, mais ça ne vous apportera pas la Gloire. AprÈs tout vous n'avez pas respectÉ les rÈgles ! N'empêche, vous l'avez tuÉ, et bien tuÉ. Vous en profitez pour rÉcupérer son arme, une Lame Wolfen. Retournez au paragraphe 1. Qui a dit que les gobs savaient pas se battre.

9

Quand vous prononcez le nom de Gaultier, tous les alahans font "baaaaah" d'un air dÉgoûtÉ. Arakan prend la parole "Zouuuuuu ! mais c'est hoooorrible ! Une jupe Gaultier mais quelle horreuuuuuuur ! zou zou zou ! Ecoute ma pupuce, Gaultier c'est un wolfen. il est laid ! D'ailleurs c'est le seul wolfen du monde qui se soient spÉcialiser en jupe et aussi en karatÉ ! Les wolfens sont infoutus de pratiquer le karatÉ convenablement. Ecoute mon chou, je crois que tu ferais mieux de partir."

DÉcidÉment Arakan vient de briser le mythe des fiers guerriers d'alahan. DÉgoûtÉ, vous retournez au paragraphe 1.

10

Waaaa ! Mais c'est Sophet Drahas en personne ! Il est assis sur son trône et vous regarde avec un air mauvais. Vous pouvez fuir au paragraphe 23, ou rester tétaniser et essayer de vous planquer au paragraphe 26. Si vous avez la lame wolfen vous pouvez aussi l'attaquer au paragraphe 28.

11

Le nain vous regarde, incrédule alors que vous siretez votre lait fraise. Puis il se met à gueuler que vous l'insultez en buvant en sa présence une boisson non alcoolisée. Saisissant sa hache, il vous décapite sans que vous ayez le temps de réagir. Votre carrière de paladin s'arrête ici. Retournez au paragraphe 1 pour une nouvelle aventure.

12

Vous allez à une table où des gens sont en train de discuter. Vous engagez la conversation mollement, et vous découvrez que ces gens sont des voleurs de grand chemin au service d'Alahan. Ils lorgnent d'ailleurs avec intérêt sur votre bourse (qui est malheureusement désespérément vide). De plus, le célèbre Arakan d'Alahan est assis à la même table et ne semble pas vous porter dans son cœur. Décidément il va falloir détendre l'atmosphère. Vous décidez de raconter une blague, mais laquelle ?

- Celle du fou qui repeint son plafond allez au paragraphe 29.
- Celle du lancier qui repeint sa jupe rouge allez au paragraphe 2.
- Celle de Belial qui se fait repeindre la tête par la lionne rousse allez au paragraphe 15.

13

"Waaaa ! c'est même pas moi ! c'est l'wolfen qui a commencé !". Le wolfen se tourne aussi vers les gardes "eueeh, n'importe quoi ! c'est l'gob qui m'envoyait des figues !". Le chef des prétorien s'avance vers le wolfen : "ah ouais, et la banane, elle est arrivée dans son nez toute seule ! Toile poilu on t'embarque ! Jojo, va récupérer l'arme du crime !". Pendant qu'un garde vous extrait le corps étranger de la naine, vous jubilez : vous avez vaincu le wolfen en vous basant sur la bible de l'honneur gob : la délation ! Maintenant vous avez la Gloire ! Retournez au 1.

14

Ha ha ! Petit tricheur ! C'était un piège ! Il n'y a aucun rubis rouge dans le jeu, aussi, il est impossible que vous en ayez un !!!! Je vous ai eu ! Comme votre mensonge n'a pas plu à la jolie fianna, elle se retourne et vous colle un coup de cul qui vous fait voler à l'autre bout de la pièce, vous fracassant le crâne sur une table, éclaboussant de sang la tunique d'un alahan (zou ! ça part pas au pressing !). Votre carrière de paladin s'arrête ici.

15

"Alors c'est la lionne rousse montée sur un escabeau qui est en train de babouiller la gueule de Béal avec de la mayonnaise, puis y a Belial qui gueule à la jolie jeune fille. "Oh bonnasse ! Accroche toi à tes cheveux, j't'enlève ton froc !" Vous partez dans un gros rire bien gras. Arakan, lui, il a pas apprécié. Les autres, ils n'ont même pas compris ce qu'il y avait de drôle. Quand vous retrouvez votre sérieux, vous voyez le flingue de Arakan braqué sur votre temple. Il vous dit "accroche toi à ta vie, p'tit con, j't'enlève ta tête". Puis il tire. Votre carrière de paladin s'arrête ici, recommencez une aventure au paragraphe 1.

16

Une chose est sûre : les nains c'est fait pour boire de la bière, mais pas du pastis ! Vous lui faites faire trois culs secs, et le petit barbu s'effondre, vaincu par le petit goût d'anis écoeurant. Discrètement, vous le filez un coup de tatane dans la poire, et lui tranchez la gorge, comme ça, gratuitement, pour vous défouler. En passant

vous lui tirez sa bourse. Elle est vide ! Le vieux poivrot avait bu tout son or. Vous trouvez quand même un petit anneau très sympa que vous gardez, on ne sait jamais, ça peut toujours servir. Filez un nouveau coup de pompe au nain, et retournez au paragraphe 1.

17

Avec un regard digne de Brad Pitt, le sourire de Tom Cruise, et l'épaisse chevelure dans le vent de Yoda, vous enflez l'anneau sur le doigt de la jolie fianna. Elle vous regarde, incrédule, puis fond en larme. Vous la consolez avec la virilité bien masculine de Michel Galabru et votre petit rire séducteur inspiré de celui de Thierry Roland. Jennifer Gobeze fond littéralement devant vous telle une liposuccion de Josianne Balasko, et vous embrasse. Vous avez enfin acquis la qualité de l'Amour, un pas de plus dans votre progression vers l'état de paladin. Retournez au 1.

18

Le wolfen vous envoie une de ses haches, puis se jette sur vous en gaulant. Mais il s'arrête net : vous êtes déjà mort, tué par la hache que vous n'aviez pas réussi à rattraper au vol et que vous vous êtes donc pris dans la tête. Votre carrière de paladin s'arrête ici.

19

En te bouchant le nez, tu t'agripes au dossier du trône tout en brandissant la lame du wolfen (ce qui veut dire que tu as au moins quatre bras). Puis, de toutes vos forces, vous enfoncez votre lame dans le cœur de Drahas. Il est mort ! Vous avez tué le roi des cendres ! Vous êtes enfin un vrai paladin, bien camassier et bien puissant ! Les XP affluent en vous et vous passez au niveau 2 .OUAIIIIIS !!! VOUS AVEZ GAGNE ! (au fait, pour les fans des morts vivants, et les puristes qui disent qu'un maraudeur peut pas buter Sophet, on n'a qu'à dire que la liche était juste blessée OK ?)

20

Vous enflez vos lunettes noires, préparez votre sourire "email diamant", et marchez en direction de la superbe chanteuse Jennifer Gobeze, et surtout en direction de ses gigantesques fesses. Vous cadrez votre démarche sur le dernier film D'Aldo Maccione que vous avez vu. C'est vraiment trop la classe. Vous vous approchez de la chanteuse en vous dandinant. Jetez un dé : sur du 1 ou 2 vous avez un vieux bout de salade collé sur une dent et la chanteuse refuse de vous parler, retournez au 1. Vous entamez la conversation avec quelques mots d'éprit finement placés dans la conversation ("hey baby, tu connais la différence entre une pute et un flipper ?"). En deux minutes vous l'avez dans la poche, mais elle ne veut pas vous accorder son amour. Il faut pour ça lui offrir un cadeau :
- Si vous avez un anneau, allez au 17.
- Si vous avez le gros rubis allez au 14.
- Si vous voulez quand même tenter le coup allez au 5.
- Si vous voulez retenter le coup plus tard, comme un lâche, au risque qu'elle ne veuille plus vous reparler par la suite, allez au 1.

21

Y a trois trucs à savoir sur les wolfens : c'est gros, c'est poilu, et c'est nul en karaté. Tous le monde vous le dira. Le problème, c'est que, en karaté, vous êtes pas tip top non plus. Alors, après avoir tenté de lui faire quelques prises (qui ont toutes échoué) et des coup de pieds retournés dans la tête à la Walker Texas ranger (tout ce que vous avez réussi à faire, c'est déchirer votre falzar), vous optez pour le cri qui tue. Vous vous approchez de son oreille et gueulez "Wazaaaaaaaaa" avec la langue bien sortie. Le wolfen n'y résiste pas et s'écroule à vos pieds. Maintenant, vous avez enfin la Gloire ! Retournez au paragraphe 1.

22

Le visage d'Arakan s'illumine. "Viiiiiii ! Armani c'est trop mignon ! C'est tellement seyant comme jupette. Je t'en prie, vend la moi ! " "Mais ce n'était qu'une bla..." "10 000 pièces d'or"

"Vendu !"

Vous lui donnez un rendez vous bidon pour le lendemain soir et repartez plus heureux et plus riche ! Vous avez enfin la fortune ! C'était pas facile. Retournez au paragraphe 1.

23

C'est Sophet lui même qui était dans la pièce !!!! N'écoutez que votre courage, vous courez comme un fou dans les souterrains. Si vous vous êtes fait sodomiser par un troll, vous ne pouvez courir assez vite et finissez votre carrière comme guerrier crâne aux ordres du roi des cendres (c'est un job comme un autre). Sinon, retournez chercher un peu de courage en vous bourrant la gueule au paragraphe 7.

24

Vous vous pavanez fièrement dans toute la taverne en roulant des mécaniques du mieux que vos petites épaules de gob vous permettent. Au bout de quelques instants, vous entendez une grosse voix derrière vous qui dit "comment qu'y s'la pète le p'tit vert !". Vous vous retournez et voyez un wolfen gigantesque qui se tient face à vous.

Vous levez la tête, réprimant le tremblement de vos genoux et vous dites : " Monsieur, vous m'en rendrez raison !". Le wolfen souit "j't'attend p'tit mec ! Fait gaffé, tu marche sur ton short !". Vous êtes l'offensé, vous avez donc le choix des armes :

- si vous choisissez la hache allez au 18.
- Si vous choisissez le karaté allez au 21.
- Si vous choisissez la figue bien mure allez au 3.
- Si vous lui faites un atémi-dans-sa-tête sans prévenir allez au 8.

25

Accompagné du wolfen, vous vous jetez dans la mêlée ! La bataille contre les gardes est acharnée, mais cette fois, c'est sûr, vous avez la gloire !!! Quelle dommage que ce misérable templier avec sa force de quatre ait fait un double 6 sur son jet de blessure. Au moins vous serez morts en paladin. Votre carrière de paladin s'arrête ici.

26

Une odeur fétide agresse vos narines. Vous vous cachez dans l'ombre. Mais sophet est nyctalope, et votre habile stratagème ne l'abuse donc pas. Il se tourne vers vous et vous dit dans sa voix grave et terrifiante :

"Bah alors, vous voyez pas que c'est occupé ? Ce serait sympa si vous pouviez aller demander au patron un peu de papier, y en a plus."

Comme l'éclair vous filez auprès du patron qui vous donne un rouleau de papier. Vous le remettez à sophet aussi religieusement que s'il s'était agis du saint Graal. Sophet vous remercie, et vous partez, tout fier d'avoir enfin accompli votre première bonne action : vous avez gagné ! vous êtes enfin un vrai paladin !

27

La taverne est particulièrement sordide. Vous voyez des cadavres d'inquisiteurs crucifiés sur les murs, et des alchimistes de Dirz en train de se piquer dans les coins (les petites cuillères servent que rarement pour le café !). Vous envoyez chier quelques alcools, puis découvrez la présence d'une petite porte dissimulée sous une couche de poussière phénoménale. En inspectant la porte vous découvrez un message gravé dans le bois au milieu des "Hildegarde + J. C = coeur" et autres " Fulbert, t'es qu'un pédé". Le message dit : "Seul le vrai paladin pourra passer ce seuil, Pour cela, il lui faudra posséder au moins deux des qualités du paladin qui sont, la gloire, la fortune, et l'amour". Sinon, c'est même pas la peine d'entrer, vous vous feriez déchirer en deux temps trois mouvements". C'est signé "un ennemi qui te veux du mal". Le message paraît clair : pour savoir ce qu'il y a derrière la porte, il faut devenir un paladin en ayant 2 des qualités nécessaires. Retournez au 1 si vous ne possédez pas encore ces deux qualités, sinon allez au 6.

28

En fait, sophet est terriblement puissant au corps à corps, mais personne n'a jamais songé qu'il suffisait de contourner le trône pour être à l'abri de ses coups. C'est ce que vous faites. Mais à ce moment, une odeur fétide agresse vos narines : possédez vous le rubis bleu ? Si oui allez au chapitre 30, si non allez au ciel (nan j'décomme, allez au paragraphe 19.)

29

"Alors c'est un fou qui repeint son plafond, et puis y a autre fou qui arrive et.et.et merde.". Vous avez oublié la chute de l'histoire, qui s'avérait pourtant être excellente ! Quel dommage ! Les alahan se regardent en silence, puis se marrent. Ils se foutent de votre gueule les ordures ! (c'est vrai que vous avez fait un bide, mais c'est pas une raison non mais oh). Vous repoussez votre chaise, et vous vous cassez. Retournez au 1. A moins que vous ne tentiez une autre blague en retournant au paragraphe 12.

30

Sale tricheur ! Je ne vois absolument pas comment tu as fait pour te procurer un rubis bleu dans cette aventure. En plus, je sais pas pour toi, mais moi, des rubis bleus j'en ai jamais vu. Pour avoir triché, tu mériterais de crevé, mais comme t'es à la fin de l'aventure, je te pardonne va au paragraphe 19.

Le Gob de Gobland

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



© Rackham

La tombe d'Arcavius

Les lions ont envoyé une expédition dans un village où il y aurait inscrit, dans la cave d'une des maisons, des informations concernant l'emplacement de la tombe d'Arcavius. Évidemment les griffons ne vont pas laisser faire et ont envoyé un contingent pour découvrir ces informations les premiers et les garder pour eux.

Malheureusement le village est en territoire lion et les griffons doivent passer par une rivière qui marque la frontière, mais le seul endroit où ils peuvent passer est un petit pont défendu par des troupees lionnes.

La prise du pont

Les griffons doivent s'emparer du pont rapidement avant que des renforts lions n'arrivent. Ils ont droit à 200 PA de troupes d'élites (pas de lanciers et de fusiliers)

Les lions eux n'ont que 100 PA de troupes de bases (lanciers, archers, joueur d'épée)

La partie dure 6 tours.

La rivière traverse le terrain dans la largeur, le pont est placé à peu près au milieu. À 20 cm de la rivière il n'y a aucun décor ensuite il y a de la forêt.

Les griffons se déploient à 40 cm du pont.

Si à la fin des 6 tours il n'y a aucun lion SUR le pont les griffons gagnent sinon les lions l'emportent

Pendant ce temps un message est envoyé à l'expédition lionne pour les prévenir de l'éminence d'une attaque griffons. Pour les griffons ce message ne doit pas arriver.

Le message

Des exécuteurs sont sur les traces des messagers mais ils leur restent un peu de temps pour intervenir, il faut frapper maintenant ou jamais.

Les messagers se savent poursuivis et sont prêts à faire face, mais ils doivent porter le message.

Le joueur griffons prends l'Exécuteur et 2 exécuteurs du griffons.

Le lion lui prend Arakan et 2 faucheurs, sinon Alahel (avec 10 en MVT, un pistolet remplace son arc mais 4 en TIR) et 3 faucheurs.

Le terrain mesure 60x240 cm (et oui c'est long mais y faut ça) et est traversé dans la longueur par un chemin bordé par beaucoup de décors.

Le lion se déploie à 35 cm d'une des largeurs sur le chemin et doit traverser tout le terrain et sortir le messager (Arakan ou Alahel) de l'autre côté.

Les griffons se place plus de 30 cm des lions mais derrière eux (ils doivent les rattraper, pas être devant pour les attendre).

Si le griffons tue le messager il gagne, si le messager sort du terrain le lion gagne.

Les griffons arrivent en vue du village déjà occupé par les troupes du lion. L'assaut est éminent il faut les déloger de là

Si le messager a été tué, les lions ne s'attendent pas à une attaque et vaquent à leur occupation habituelle.

Sinon ils sont prêts à les recevoir et barricade dans les maisons du village.

Les griffons ont 350 PA de troupes sans restrictions (éviter aikhos ou melkion).

Les lions ont 250 PA +50 PA si ils ont réussi à garder le pont sans restrictions (éviter la aussi la lionne ou meliador)

Le terrain est carré avec au centre la maison où est écrit le fameux message, entourée par les autres maisons du village. aucune maison ne peut être placée à moins de 20 cm d'un bord.

Si les griffons ont tué le messager, le lion se déploie en premier. Puis le griffon choisit par quel côté il attaque (il peut choisir plusieurs bords de table) et peut se déployer jusqu'à 20 cm des bords. Il a droit à une phase de mouvement gratuite (et oui les lions ne sont pas prêts du tout)

Si le messager est arrivé à bon port. ce sont les griffons qui se déploie en premier sur un côté à moins de 20 cm du bord. puis les lions se déploie dans le village. Ils ont droit à une phase de tir gratuite (et oui c'est ça de se faire attendre).

Les griffons doivent s'emparer de la fameuse maison et les lions doivent la garder (oui il vaut mieux avoir une maison en ruine pour représenter la fameuse maison ça peut donner des situations très tendues)

Le camp qui élimine l'autre a gagné.

Le vainqueur découvre des indications sur la localisation d'une tombe. Mais lorsqu'ils arrivent en vue du tombeau des mort-vivants les attaquent.

Le tombeau

L'expédition compte 350 PA de troupes avec le gant d'Arcavius pour les griffons ou la bannière du lion (pas le porte bannière) GRATUIT. les MV 300 PA avec un questeur tout équipé gratuit

L'expédition se place en ordre de marche (je compte sur vous pour que ça ressemble vraiment à une expédition qui ne s'attend pas à une attaque MV) à 30 cm du tombeau.

les MV se placent ensuite où ils veulent mais pas à distance de charge, le questeur se place dans le tombeau et ne peut rien faire.

Les membres de l'expédition doivent entrer dans le tombeau avant le quatrième tour. S'ils y arrivent (une seule figurine suffit) les MV vivants s'enfuit. Sinon au cinquième tour le guerrier du tombeau se relève, invoqué par le questeur, et prend part au combat. L'expédition se bat maintenant pour savoir !!

Le guerrier est un guerrier crâne identiques à melmoth.

Il est maintenant évident que le tombeau n'est pas celui d'Arcavius, tout ces morts pour rien !

Ju

Serment sur la pierre

Introduction :

S'il est une force dont beaucoup se méfient, il ne peut s'agir que d'Achéron et ses hordes de Morts-Vivants. On ne compte plus les régions dévastées et les terres conquises sont chaque jour plus nombreuses.

« Cela doit cesser ! ». Telles sont les paroles de deux des puissants de ce monde.

C'est ainsi qu'après de nombreuses, très longues et difficiles négociations un accord est sur le point d'être conclu afin de combattre ensemble la menace chaque jour plus importante. Les rancœurs et les inimitiés seront donc mises de côté temporairement.

C'est pourquoi aujourd'hui les deux troupes diplomatiques sont réunies en ce lieu mythique où tant de grands noms sont déjà venu prêter serment à travers les âges. Chacun sait qu'un accord conclu sur la pierre des serments est sacré aux yeux des forces qui ont créé cette terre, qu'elle qu'elles soient. Celui qui brisera le serment verra le malheur s'abattre sur lui ils en sont tous convaincu.

Chaque camp a désigné un représentant qui est chargé de prêter serment sur l'étrange pierre magique d'où émane une pale lueur.

Malheureusement, les troupes d'Achéron ont été mises au courant de l'action menée ici. Comment ont-ils su ? Mieux vaut ne pas savoir quels moyens horribles ils ont utilisé. Toujours est-il qu'un détachement est tapi dans l'ombre près de se jeter sur sa proie afin d'empêcher le bon déroulement de la cérémonie.

Déroulement et Conditions de victoire :

Les représentants (Abel le Colérique et Agonn l'Ardent) doivent conclure le pacte qui unira les deux forces dans la lutte. Pour ce faire ils doivent réciter un long serment pendant 5 tours durant lesquelles ils ne peuvent quitter la place qu'ils occupent. De plus ils sont chacun obligé de garder une main sur la pierre ce qui leur retire la moitié de leurs dés au corps à corps.

Les forces d'Achéron doivent abattre les deux chefs négociateurs ou éliminer complètement l'une des deux parties négociantes et ce avant la fin du serment.

Les deux forces (Griffon et Alahan) n'étant encore pas tout à fait sûres l'une de l'autre elle ne se battent pas réellement ensemble. Ainsi une figurine n'ira se joindre à un combat que si il contient des troupes de son camp. Un templier n'ira donc pas aider un Archer d'Alahan seul face à 4 Pantins Morbides.

Plan du lieu :

Le terrain de jeu est une surface carrée de 1 mètre de côté.

Le milieu de l'aire de jeu est une clairière peu encombrée (deux à trois arbres et trois ou quatre rochers pas plus). La clairière est un cercle de 40 cm de rayon.

Au centre de la clairière est placé la Pierre du Serment. (Si vous ne savez pas quoi utiliser prenez un socle de monstre). On considère la pierre comme un obstacle infranchissable mais qui ne gêne pas la vue. Aucun élément de décor ne sera placé à moins de 10 cm d'un bord de la pierre.

La clairière étant située au centre d'une forêt dense on placera beaucoup d'arbres et d'obstacles naturels tout autour tels des rochers infranchissables (attention cependant aucun obstacle ne doit permettre de voir par dessus les arbres donc pas de colline).

Déploiement :

Les représentants sont placés en contact direct avec la pierre l'un en face de l'autre.

Les troupes des deux futurs alliés se déploient normalement à l'intérieur de la clairière mais à au moins 10 cm de la pierre.

Les troupes d'Achéron se déploient à l'extérieur de la clairière.

Pour tout le déploiement on ignore la règle de distance minimum entre figurines. Ainsi un Lancier d'Alahan placé en bordure de clairière peut se retrouver à 2 cm d'un Wolfen Zombi placé dans les sous-bois.

Forces en présences :

Vous trouverez ci-dessous 3 listes d'Armées type pour jouer ce scénario. Bien sur vous êtes parfaitement libre de choisir vous même d'utiliser des troupes différentes mais tachez de conserver le même rapport de force entre les différents protagonistes de cette histoire pour ne pas déséquilibrer le jeu. Attention ici il est prévu que Azaël invoque des pantins pour soutenir ses troupes.

Griffons :

Abel le Colérique
1 Inquisiteur du Griffon
1 Templier de l'Inquisition
2 Templier du Griffon
3 Fusiliers du Griffon

Alahan :

Agonn l'Ardent
1 Barde d'Alahan
1 Garde Royale
2 Valkyrie d'Alahan
3 Archers d'Alahan

Achéron :

Azaël l'infidèle et Invocation de Pantins
1 Spectre d'Achéron
1 Centaure d'Achéron
1 Wolfen Zombi
6 Pantins Morbides
3 Zombies d'Achéron
3 Goules d'Achéron

Autre version de ce scénario :

Il est possible de jouer une version légèrement différente de la rencontre.

L'armée d'Achéron commence la partie avec 3 Goules d'Achéron en plus (63 points en 3 figurines).

Au tour 3 des renforts postés non loin de là arrivent pour prêter main forte aux troupes diplomatiques :

Ces renforts arrivent par un bord de table déterminé au hasard pour chaque camp et chaque carte de renfort (utilisez la méthode que vous voulez mais chaque bord doit avoir le même nombre de chance d'être désigné). Il est possible que plusieurs groupes de renforts arrivent du même bord de table.

Les cartes représentant les renforts ne sont ajoutés à la pile qu'au début du tour 3. Quand une carte de renfort est joué, on détermine son bord d'arrivée (les figurines désignées sont alors placés en contact avec ce côté de table sans autre limitation) puis ces troupes sont activés normalement.

On peut choisir de garder en réserve une carte de renfort comme tout autre carte. Les figurines ne seront placés que quand la carte sera jouée.

Griffons :

3 Lanciers d'Alahan
3 Archers d'Alahan

Alahan :

3 Lanciers du Griffon
3 Fusiliers du Griffon

Phoenix

Le fils d'Yllia

La mousse était humide sous la main du chasseur. Sa hache de pierre taillée posée le long du menhir, il respirait avec difficulté, tâchant tant bien que mal de retenir son souffle bruyant qui formait des volutes argentées dans l'air humide de la forêt. Accroupi au côté de son frère Hegald, Cruach surveillait les feuillages alentours. Les deux chasseurs avaient quitté les guerriers du clan quelques kilomètres plus tôt pour repérer la trace éventuelle de Wolfen. Ils étaient parmi les meilleurs traqueurs du clan, et en dépit de toute leur expérience, ils se sentaient épiés et frissonnaient malgré les épaisses peaux de bête qui les couvraient. Ils avaient longtemps couru, prenant soin de n'arracher ni branche ni de laisser d'empreinte dans la terre gelée par la nuit.

Cachés derrière un monticule surplombé par une étrange pierre dressée, ils veillaient, attentifs à tout bruit suspect. Leur lourd matériel était bien agencé, à portée de main : de nombreux javelots, un harpon de chasse, et un sac bien emballé enrobé d'herbes odorantes : les provisions.

La nourriture est bien à l'abri. Une simple consigne de survie.

Le groupe de Malek avait été décimé quelques jours auparavant par une meute de Wolfen, simplement parce qu'un guerrier inconscient avait mal empaqueté la viande d'un porcelet. La simple odeur de la chair, cuite, à l'air libre avait alerté l'odorat redoutable des adorateurs d'Yllia sur leur territoire sacré. La petite troupe avait payé chèrement cette faute : seul Malek en avait réchappé, plongeant dans le fleuve pour échapper aux griffes des prédateurs de la meute, malgré le carreau d'arbalète qui lui avait transpercé l'épaule.

Hegald avait vu l'épaule de Malek, tuméfiée, d'où les druides avaient extrait un pieu gros comme le bras. On ne jouait plus avec les Wolfen depuis quelques temps, et aujourd'hui, les deux frères se trouvaient en plein territoire Wolfen, dans un sanctuaire consacré à Yllia.

Quelle folie. Kelen nous fait courir trop de risques. Pourvu qu'ils arrivent vite, si nous sommes repérés, nous ne ferons pas le poids longtemps... Les Wolfen oublient jusqu'aux peuples qu'ils tolèrent habituellement dès qu'on s'aventure sur leur territoire...

Hegald croisa le regard apeuré de son jeune frère Cruach. Il se ressaisit immédiatement. Il posa la main sur l'épaule de Cruach, nonchalamment, et sentit qu'il se devait de garder confiance. Pour lui.

Pour mon frère et pour Danu...

Il entendit un craquement au loin, derrière la première rangée d'arbres. Cruach posa son oreille contre le sol.

Les voilà, murmura-t-il.

Le bruit particulier des sabots se fit entendre dans la terre lourde de gel, alors que l'un des guerriers du clan était enfin visible aux yeux des chasseurs. Il leur fit un signe, auquel répondit discrètement Hegald.

La voie est libre.

Aussitôt, plusieurs hommes en armes s'avancèrent, sortant de leur couvert et s'avancèrent vers le monticule. Parmi eux se tenait un grand druide encapuchonné, tenant une immense faux dans sa main droite. Il portait une étrange parure d'oiseau multicolore piquée sur ses épaules et avançait d'un pas assuré.

Kelen, enfin. Fais donc ce que tu dois faire et quittons ces terres interdites... pensa Hegald, qui avait laissé son tout jeune fils avec la tribu en partant pour cette mission.

Le centaure du groupe montra du doigt les trois mégalithes, au centre duquel devait se trouver enterré ce fragment de Lune tombé du ciel. Kelen envoya deux guerriers sur la droite, le long des arbres, ainsi qu'un fils de la Terre, un guerrier spasme. C'était un ancien guerrier, environ une trentaine de cycles qu'il combattait sous sa forme rituelle.

Kelen savourait ce moment : cela faisait plusieurs mois qu'il recherchait ces fameux lieux d'enfouissement des fragments de Lune des Shamans Wolfen.

Celui est très ancien, pensa-t-il en lisant, avec son regard de druide, le parcours du temps sur les roches et les herbes qui recouvraient le lieu. Nul doute que ce sanctuaire immémorial est oublié des Wolfen, nul n'y a jamais vu aucun Shaman ni guerrier des Sépultures depuis une génération. Ce lieu, même s'il reste marqué par les pierres rituelles des sanctuaires, est abandonné. Aucun doute...

Kelen tenait un sac tressé de façon étrange, avec des lianes qui lui-saient légèrement.

Ces lianes ignées emplies de soleil sauront dissimuler l'aura froide du fragment de Lune, pendant son transport.

Les druides keltois étaient de tous les magiciens d'Aarklash les plus proches des quatre Eléments. Non pas qu'ils les maîtrisaient aussi bien que d'autres peuples plus orientés vers un style de magie, mais plutôt parce que ces Eléments faisaient partie de leur quotidien. Ces quatre Eléments étaient la Nature, pour les keltois, la déesse Terre Danu. Seule la Lune leur était mystérieuse, à l'instar de la Lumière et des Ténèbres, dont les concepts leur étaient inconnus. Ni Bien ni Mal, rien que la Déesse Terre.

Hegald frémit.

Il avait entendu un grognement sourd. Puis un jappement étouffé.

Des Wolfen ! pensa-t-il immédiatement, en se retournant vers Cruach.

Celui-ci pointait déjà son doigt vers le monticule : une bannière venait d'apparaître, à une cinquantaine de mètres. L'insigne des grands prédateurs Wolfen.

Un hurlement déchira l'air. Un cri de mort qui résonna dans la clairière, et qui se perdit vite dans les ombres de la forêt.

Les deux frères étaient toujours dissimulés, et serraient violemment



leurs armes, prêts à bondir, ensemble. Ils observaient, le dos plaqués au mégalithe, la petite troupe barbare qui s'organisait rapidement autour de Kelen. Ce dernier restait serein, et ordonna aux trois guerriers partis sur sa droite de contourner la zone pour apercevoir ce qui se tramait derrière le terre-plein. Ils virent la bannière de la Lune avancer, puis disparaître. Les Wolfen progressaient cachés, à l'abri des lignes de vue des chasseurs qu'ils sentaient, mais ne voyaient pas encore. Un second hurlement Wolfen fit sursauter Kelen. Celui-ci semblait provenir de derrière les taillis. Il se retourna, scrutant l'orée du bois, et vit une forme fugitive traverser entre les arbres en un instant. Les feuilles crissèrent très légèrement, puis tout se tu.

Kelen s'adressa à ses hommes :

-Prenez garde, ils vont tenter de nous duper. Ils attaqueront là où nous serons les plus faibles. Restez avec moi. Groupés, nous ne craignons rien. Le fragment de Lune est juste à quelques mètres.

Le centaure avait saisi ses redoutables haches de lancer qui lui permettrait, avec toute sa vitesse de charge, de mettre hors d'état de nuire n'importe quel adversaire en un seul geste.

Hegald réprima un cri de frayeur lorsque qu'un énorme prédateur musculeux bondit en hurlant sur le talus principal. Faisant tourner sa lame de guerre, grande comme un homme, en signe de défi, il poussa un rugissement impressionnant et fit apparaître ses crocs démesurés en retroussant les babines. Il dressa ensuite les oreilles et guetta, accroupi... et les sentit.

Deux hommes en sueur... Une odeur de peau de bête détrempée... et l'odeur de la peur...

Les deux barbares avaient bien compris qu'ils avaient été repérés, mais ils ne pouvaient esquisser un geste. L'aura du Chef de Meute prédateur planait sur le monticule et les paralysait.

Pendant quelques instants, un silence de mort régna sur le sanctuaire Wolfen. La nouvelle lune parut, derrière un nuage. Une voix prodigieuse s'éleva vers Yllia, impérieuse, celle du Chef de Meute. Elle fut le signe de l'assaut des Wolfen.

Pétrifiés, la troupe barbare vit s'élancer un monstre haut d'environ 4 mètres, un grand Wolfen blanc, la tête entièrement noire, le regard féroce. Il portait une armure cloutée et la bannière de la Grande Meute.

Killyox.

Il pointa du doigt le centaure et se précipita sur lui en gardant sa redoutable faucheuse prête à frapper, comme il était réputé pour le faire si bien. Le centaure tenta d'esquiver la charge, mais le grand prédateur connaissait bien les vaines parades de ses proies apeurées.

A genoux sur le sol, Kelen semblait trouver dans la terre, où il avait plongé ses poings, une force divine invisible. Une lumière éblouissante grandissait sur le pendentif couvert de runes qu'il portait autour du cou. Relevant la tête, les yeux injectés de sang, il psalmodia quelques mots. Et la terre se mit à vibrer.

Portant les mains à son cou, Kelen arracha d'un geste le Gesa qu'il avait arboré nonchalamment pendant toute le périple des keltois. Il l'éleva vers le ciel et cria. Ce ne fut pas la plainte ou le hurlement d'un homme qui emplit la clairière, mais le grondement des pierres et de la terre qui environnait les barbares. La voix de Kelen domina le déchaînement des éléments, et ce cri de guerre d'une violence inouïe saisit les combattants des deux camps. Les Wolfen parurent hésiter, mais les keltois, ralliés à la cause de Danu et portés par l'exhortation de Kelen, se mirent à charger leurs adversaires, ignorant le danger et la terreur qui les habitait jusque là.

En un instant, Hegald et Cruach sortirent de leur abri et plongèrent vers le prédateur, aux aguets sur le talus. Littéralement en transe, les deux frères ajustèrent le tir de leurs javelots en pleine course. Les deux projectiles fendirent l'air. Le prédateur ne broncha pas, la jambe et le bras transpercés par les armes keltoises. Il cherchait à anticiper les moulinets mortels des deux combattants qui l'entouraient désormais. En un bond, un chasseur Wolfen fut au bas du

talus, en une enjambée, il avait franchi la hauteur de quatre mètres qui le séparait de son frère prédateur mis en difficulté.

Hegald para du mieux qu'il put la frappe du chasseur, mais la lance s'enfonça profondément dans sa jambe et il plia les genoux. Pour mieux esquiver le moulinet en revers du Wolfen. Hegald fut prompt : sa hache de pierre fracassa le crâne du monstre qui roula en bas du talus.

Cruach esquivait tant bien que mal la grande lame du prédateur, qui semblait affreusement gêné par ses deux blessures. Alors qu'il pensait enfin pouvoir l'achever d'un coup de lance à la gorge, le Wolfen le prit de vitesse et lui arracha la moitié du visage d'un puissant coup de patte. Hegald entendit le hurlement de douleur de son frère. Le temps pour lui de se retourner, la lame du Wolfen avait déjà déchiqueté le toise du mourant.

Avec l'énergie du désespoir, Hegald tenta de frapper le prédateur mais un second Wolfen avait surgi, le poing entouré d'une gigantesque chaîne de métal rugueux, couvert du sang tout frais d'un barbare tué quelques instants auparavant. Esquivant le coup du second prédateur, Hegald lui planta un couteau en plein toise. Le monstre gémit faiblement, mais arracha l'arme d'un revers de main, visiblement insensible.

Quelques mètres plus loin, les guerriers keltois avaient achevé un chasseur Wolfen imprudent, car isolé. Ils avaient tourné la tête lorsque Cruach avait hurlé à mort sous les griffes Wolfen et ils assistaient impuissants à l'affrontement entre Hegald et les deux prédateurs. Jamais aucun keltois n'avaient combattu des prédateurs au couteau comme le faisait Hegald. C'était tout bonnement prodigieux. Le courage phénoménal du barbare promettait une lutte longue et acharnée, bien qu'inégale...

Le centaure baignait dans son sang dans un taillis, broyé par la faucheuse de Killyox. Il était mort en un instant, sans avoir pu réagir face aux attaques foudroyantes du Chef de Meute.

Killyox s'avancait désormais vers Kelen, aux prises avec un Wolfen armé d'une lance.

Tu paieras ton incursion sur les Terres d'Yllia... rien ne te sert de couïr puisque tu es déjà mort...

Kelen pivotait, esquivant les coups du jeune Wolfen, qui bien qu'inexpérimenté, possédait lui aussi ce don inné du combat rapproché, qui faisait des Wolfen les plus redoutables combattants de cops à



corps d'Aarklash. La longue faux du druide laboura le bras du Wolfen, mais Kelen frissonna quand il sentit le souffle du Chef de Meute sur son épaule.

Le Grand prédateur de la Meute... Que Danu me protège...

Il plongea d'effroi sur le côté et para comme il le put la double faucheuse de Killyox, dont la masse prodigieuse lui laissait assez peu de solutions. La lame du Chef de Meute brisa sans difficulté sa faux consacrée par la Déesse et s'enfonça profondément dans son torse. Un instant cloué à l'arme Wolfen, Kelen s'effondra dans un râle abominable lorsque Killyox arracha sa faucheuse.

Killyox fit un geste au chasseur à ses côtés.

A genoux et couvert de sang, Kelen vit le chasseur blessé, écumant de rage à côté du chef prédateur, l'achever de sa lance.

L'affrontement tournait au désastre pour les barbares, isolés et sans espoir de renfort. Killyox observait la tuerie qu'il avait orchestrée. Sa présence avait été décisive, lui que certains mâles de la meute tentait parfois de provoquer en duel. Killyox se rendait habituellement assez peu sur les champs de bataille, préférant laisser ce soin à Onyx, leader de la caste des guerriers. Il s'agissait cependant cette fois-ci d'un sanctuaire d'Yllia, et nulle raison aussi précieuse n'aurait pu mieux justifier la présence de Killyox.

Sur le talus entouré de pierres marquées au nom d'Yllia, Hegald luttait toujours avec ses deux adversaires. Les images virevoltaient dans son esprit, il revoyait son clan, sa famille, son frère et chacune de ces pensées arrachaient de son cœur un cri de rage encore plus fort. Il avait encore blessé les deux prédateurs. Plantant sa hache en terre, il s'accroupit et saisit le harpon attaché dans son dos. Animé par la fureur de Danu, il déchaîna l'ensemble de ses forces à cet instant. Son harpon toucha le torse musclé du prédateur à grande lame et Hegald fit pivoter la hampe afin de faire tourner la pointe dans la chair du Wolfen. La gerbe de sang qui s'ensuivit fut accompagnée d'un hurlement de mort, celui du prédateur qui en tentant d'arracher ce pieu, venait de se blesser à mort.

Le souffle court, Hegald s'était découvert pour frapper avec frénésie. Il vit le Wolfen le pointer du doigt et amorcer la frappe de son poing chaîné...

Tel sera mon Destin... Pour la Déesse...

La face en bouillie, Hegald fut projeté en bas du talus et percuta un mégalithe de plein fouet.

Le deuxième frère était tombé.

Killyox avait sous les yeux les derniers barbares sacrilèges, sur sa gauche. Epaulé par le jeune chasseur qui avait abattu Kelen et le prédateur armé de sa lourde chaîne, tous deux gravement blessés, Killyox sentait la victoire inéluctable. Il observait les deux soldats survivants et le guerrier-spasme qui tentaient de se mettre hors de vue de la meute.

Nul n'en réchappera... telle est la loi pour les pilliers de sanctuaire.

Killyox s'élança, sans un cri, silencieux... Les deux guerriers s'effondrèrent sous les coups supérieurs du prédateur. Alors qu'il se tournait son regard vers son dernier adversaire, il fut stupéfait. Devant la gerbe de sang qui recouvrait l'une des pierres du sanctuaire, le guerrier-spasme réprima un grognement, puis ses yeux se révulsèrent. Tout en brandissant haut sa lourde hache de bronze, il eut le visage couvert d'une épaisse sueur couleur de sang et les lèvres écumantes. Sous sa longue cape majestueuse, sa musculature enfla de façon disproportionnée, et bientôt, son équipement s'effiloça puis fut brutalement déchiré sous la pression impérieuse de l'énergie de Danu.

C'était un être à peine humain et terrifiant qui chargea Killyox, alors que le sang coulait de ses orbites et de sa bouche. Les articulations blanchies voire saillantes sous sa peau distendue, le guerrier spasme, emporté par sa charge, manqua Killyox. Les muscles prodigieux du Danu devinrent flasques alors qu'il s'effondrait en titubant, tentant désespérément d'agiter sa hache.

Killyox esquissa un sourire cruel.

La lune nouvelle avait apporté la victoire aux protégés d'Yllia.

La Meute avait vaincu.

Miles Teg

Armées en présence :

Barbares : Kelen le Veneur avec Immobilisation (Gesa cri de ralliement), 1 centaure keltais, 2 chasseurs keltais, 3 guerriers keltais, 1 guerrier-spasme

Wolfen : Killyox Chef de Meute, 1 prédateur grande lame, 1 prédateur avec chaîne, 2 chasseurs Wolfen 2, 1 chasseur Wolfen 1.

Les choix des compositions respectives des armées étaient tenus secrets jusqu'au déploiement, pour plus de bluff.

La partie a été faite en 300 PA, avec les règles de Confrontation 2. Le scénario était assez simple : occuper pendant un tour les trois zones entourant les menhirs en polystyrène de Cruachan. Finalement, les Wolfen ont 'achevé' le travail. ^_^

Avec Benoît dit Cruachan pour les barbares, et Fred dit Miles Teg pour les Wolfen.



Peintures & Photos © l'Ed

Naissance d'un monstre

Une grande forme déambulait en marmonnant ce qui semblait être une litanie mortuaire dans les couloirs sombres de la forteresse de Shamir. Les 2 suivants qui l'accompagnaient, gardaient le dos voûté, et aucun son ne sortait de leur bouche. Par précaution, leur maître avait pris le soin, ou le plaisir, de leur arracher la langue afin qu'ils ne puissent révéler ce qu'ils pouvaient voir ou entendre. Il ne fait pas bon trahir les secrets des Maîtres Alchimiste. Le dernier serviteur qui a eu cette idée inopportune flotte encore dans les bœux du laboratoire, en pensant toujours à l'erreur qu'il a commise...

L'Alchimiste riait intérieurement. Son expérience en cours lui procurait encore plus de joie que le jour où il avait eu l'autorisation de contempler le laboratoire secret de son maître.

Si les résultats escomptés portaient leurs fruits, il devrait rapidement gravir les plus hauts échelons de la hiérarchie. Et les quelques squelettes dans son placard ne le gênaient plus tant que ça.

L'âpre lutte qu'il menait depuis des années était sur le point de prendre fin. Sa machination lui donnerait bientôt le pouvoir suffisant pour devenir l'un des Maîtres les plus respectés.

Il poussa la porte de son laboratoire et ordonna à ses labrins de la fermer solidement derrière eux. Ses serviteurs connaissaient l'importance de ses travaux, et savaient qu'il ne fallait le déranger en aucun cas. La lourde porte grinça sinistrement et il ferma le loquet. Il n'aimait pas être perturbé durant ses recherches. Même le seigneur des Guerriers de l'Aube hésitait à venir le déranger durant la nuit.

Les braseros faisaient ressembler la salle à un sépulture gigantesque, remplie de tubes, cuves, éprouvettes, cages et autres instru-

ments de torture plus horribles les uns que les autres. De scies pendaient aux cotés de lames tranchantes, de clystères inquiétants, d'aiguilles rouillées ou encore d'ustensiles aux formes inquiétantes.

Il regarda les cuves du laboratoire. Chacune d'elles contenait un spécimen de ses recherches, un crâne de nain, la tête de son ancien serviteur, la griffe d'un wolfen...

Au fond de la salle, derrière une lourde tenture se cachait une immense baie vitrée. Dans ce gigantesque aquarium s'ébattaient de pathétiques créatures qui avaient dues être humanoïdes il y a longtemps.

L'Alchimiste s'approcha de la baie vitrée et un sourire sadique se dessina sur ses lèvres. Il contemplait son chef d'œuvre, l'aboutissement de longues années de recherches pour arriver à créer l'arme parfaite, celle qui permettra au peuple de Dirz d'écraser leurs adversaires. Tous leurs adversaires, quels qu'ils soient...

La créature, qui ressemblait encore vaguement à un nain, le regardait d'un œil torve au travers de la vitre, toute émotion semblant avoir quitté son cerveau. Du sang coulait sur ses lèvres et il tenait dans la main un os, qu'il portait à la bouche distraitement. Au fond de ce cachot, 4 corps disloqués, peut être 5, s'entassaient dans des positions grotesques, les os brisés, les muscles arrachés. Du sang coagulé maculait le sol de la salle, leurs chairs ayant probablement servi de repas à l'atrocité qui se terrait dans cette fange.

Ses longs ongles ressemblaient maintenant à des griffes, ses muscles étaient hypertrophiés et les tuyaux parcourant son corps achevaient de lui donner cet aspect de monstre, lui ôtant tout parenté avec son ancien peuple. Les drogues qui circulaient dans ses veines avaient depuis longtemps fini de faire disparaître tout libre arbitre et conscience. Plus il serait asservi et plus il tuerait et massacrerait sans état d'âme, sa volonté devant être complètement annihilée pour qu'il se plie aux moindres ordres de son maître.



© Tréponème

L'expérience avait été longue et fastidieuse, des moments de joie succédant aux doutes les plus profonds. Des échecs cuisants lui revenaient encore en mémoire. De nombreux ennemis avaient servi de cobayes à ce monstrueux chef d'œuvre, leurs cris et supplications emplissant les couloirs de la forteresse. Son élève avait été d'une aide précieuse, et le Maître Alchimiste savait que son pupille était promis à un brillant avenir, peut être encore plus glorieux que le sien. Les heures passées ensemble à découper, inciser, torturer, recoudre, avaient permis au maître de lui donner plus de responsabilités, permettant ainsi au savant de se concentrer pleinement sur son travail. L'élève servait l'alchimiste loyalement, sans jamais se plaindre des nombreux mauvais traitements et remontrances, qui avaient fait fuir la plupart des autres aspirants. La dureté du maître n'avait d'égale que sa cruauté mais il savait se montrer juste quand il le fallait et il lui avait même enseigné certaines arcanes secrètes, des sorts et maléfices diaboliques...

Les plans et ébauches de travail se répandaient sur le bureau, montrant de nombreux croquis et esquisses qui symbolisaient l'anatomie des victimes. Apparemment, beaucoup de races avaient servi de cobayes. Les dessins montraient des corps de Wolfen, de gobelins, d'orques, d'humain et de nains, tous finalement raturés ou déchirés. D'après leurs nombres, une centaine de victimes au moins avaient été sacrifiées sur la table d'examen, afin de servir les sombres desseins de l'alchimiste. Les résultats ne le satisfaisaient jamais.

Les Wolfens s'étaient montrés très forts et rapides, assez pour rivaliser avec les terrifiants Kératis. Malheureusement, ils n'étaient pas assez obéissants à son goût, n'écoutant presque jamais les ordres, malgré l'ajout d'électrodes cérébrales et de puissants narcotiques.

Aussi, il avait finalement disposé d'eux et les avait utilisés comme nourriture pour les sujets suivants.

Les gobelins avaient fini par le lasser. Trop d'expériences avaient été faites sur ces misérables créatures, donnant naissance aux orques... une hérésie d'après lui, qui avait causé la perte de nombreux Maîtres Alchimistes. Le seuil de résistance des rats de No-Dan-Kar, n'avait d'égal que leur courage, lamentable. Il avait échoué dans son entreprise qui visait à supprimer tout sentiment de peur à la créature. Le courage des gobelins était tellement ridicule, que la partie animale de leur petit cerveau pensait d'emblée à prendre la fuite face à l'ennemi. Là aussi, les rats avaient nourris les sujets suivants.

Les orques... Ils représentaient l'échec le plus cuisant de sa carrière. L'expérimentation avait tourné court rapidement. L'orque, se libérant de la table, avait broyé la nuque de l'un de ses serviteurs, avant de se jeter à la gorge du maître. Celui-ci n'avait du son salut qu'à la vivacité de son élève qui avait déchaîné les ténèbres sur l'orque, lui aspirant toute vie. Après ce lamentable épisode, tous les prisonniers orques avaient servi de pâture aux « animaux de compagnie » des alchimistes, ou avaient été torturés jusqu'à ce que mort s'ensuive.

Les humains auraient pu représenter le sujet idéal. Loyaux, forts, compétents, ils avaient suffisamment d'avantages pour constituer le guerrier parfait. Mais ils avaient un défaut essentiel, ils ne résistaient pas longtemps à la douleur et ils s'écroulaient vite sous les coups. Leurs os étaient faibles, leurs chairs fragiles et leurs cerveaux trop malins pour obéir aveuglément et sans broncher une fois blessés. Le Maître Alchimiste avait presque arrêté son choix sur cette race facile à manipuler quand ces serviteurs lui avaient amené une autre créature...

Un nain. Au début, il les avait châtiés pour lui avoir présenté une peuplade aussi pathétique et entêtée. Il avait alors commencé à le torturer, uniquement pour tester son seuil de résistance, à estimer jusqu'à quel point il pouvait aller, combien faudrait-il d'os brisés pour qu'il implore pitié ?

Mais le nain n'en fit rien, subissant les affres de la torture sans broncher, sans même laisser échapper un cri. Il ne dit rien quand il lui broya les phalanges. Il ne souffla mot quand il lui péla la peau. Non seulement il restait silencieux, mais ses muscles et tendons ne s'atrophiaient pas sous la douleur. Mieux encore, son taux d'adrénaline ne faisait qu'augmenter, le rendant enragé et violent. Les endorphines injectées étaient quasiment sans effet et il encaissait la douleur de plus belle. Ajouté à cela un capital musculaire impressionnant, et le maître envisagea différemment la créature. Pour connaître ses limites, il n'y avait qu'une seule solution, lui faire affronter les cobayes.

Il prépara la cage avec soins, en compartimentant les habitades. D'un côté se trouvait l'humain et de l'autre côté d'une vitre épaisse, se trouvait le nain, chacun pouvant contempler son futur adversaire.

Afin d'attiser leur haine mutuelle et de rendre la sélection « naturelle » plus intéressante, l'alchimiste les priva de nourriture pendant une semaine, ne leur administrant que des drogues qui les maintenaient en vie et dans un état agressif constant.

Toute conscience ayant disparu, il ouvrit les portes de la cage et fit entrer dans chaque compartiment quatre prisonniers faméliques et drogués. Dans la geôle du nain entrèrent des humains détenus depuis des semaines entières, ne donnant qu'une pathétique image de leurs vies passées. Certains avaient du être de fiers guerriers ou de puissants mages, mais maintenant, il était impossible de savoir à quelle caste ils avaient appartenu. Dans la cage de l'homme pénétrèrent des nains de tous âges, blessés et affaiblis, mais il y avait dans leurs yeux une lueur de folie qui dansait, une folie destructrice et violente.

Le Maître se frottait les mains, son test allait être conduisant, il allait enfin savoir quelle créature aurait l'honneur de servir les alchimistes de Dirz. L'inévitable aurait finalement ne tarda pas à venir. Les créatures se jaugeaient, s'observant, se léchant les babines en voyant leurs proies. Les prisonniers semblaient complètement indifférents à la situation, leurs esprits embrumés par les drogues de

combat ne les poussaient qu'à une chose, tuer.

Soudain, l'humain se jeta à la gorge d'un nain et lui arracha la carotide avec ses dents en un seul coup, projetant du sang en grandes giclées dans tout le cachot, couvrant le sol et les murs. Les autres regardaient le carnage avec un air bovin, assistant à la mort de leur compagnon sans aucun état d'âme. Sa sinistre besogne terminée, il se lécha les lèvres et leva les yeux vers les autres nains. Ceux-ci échangèrent un regard et se ruèrent sur lui en bavant et vociférant. L'humain ne se laissa pas faire, cassant le bras du premier tout en arrachant les yeux du second. Le dernier nain se saisit de ses jambes et le mordit profondément, arrachant un morceau de chair. L'humain hurla et dans un mouvement de rage, brisa la nuque du premier nain, jetant son corps au loin comme une poupée désarticulée. Il attrapa son agresseur, lui rompit la colonne vertébrale et se retourna vers le dernier survivant. Celui-ci s'était recroquevillé dans le fond de la cage, jetant des regards perdus, suppliant vainement. Il s'approcha de lui et dans un mouvement d'une rapidité surhumaine, lui transperça le ventre et le vida de son sang.

Dans la cage voisine, le nain assistait au spectacle, son cerveau drogué comprenant encore que des gens de sa race se faisaient massacrés impunément. Dans un hurlement de rage bestiale, il se jeta sur les prisonniers humains complètement abasourdis. Il agrippa le premier et lui arracha littéralement le cou, alors qu'il passait déjà au second pour lui défonçait la cage thoracique. Dans un craquement sinistre, il passa au troisième afin de lui décocher un coup de poing qui lui enfonça le nez dans le crâne. Finalement, le dernier commut un destin tout aussi tragique, voyant ses entrailles se répandre sur le sol avant qu'il n'ait eu le temps de bouger.

Le Maître Alchimiste jubilait. Il n'avait pas fallu plus de 30 secondes à chaque cobaye pour se débarrasser de ses proies. Le combat final allait être passionnant. L'apprenti regardait son maître avec une admiration sans borne, contemplant le triomphe du génie de son mentor. Leur projet allait porter son tuteur au firmament des Neuromanciens.

Regardant ses « enfants », l'alchimiste se demandait lequel survivrait à l'autre dans la confrontation finale. Les deux adversaires étaient très forts et résistants, insensibles à la douleur et aux traumatismes.

Il s'appretait à actionner le levier de commande qui ouvrait le panneau de verre les séparant, quand brutalement, le nain se rua sur son ennemi et fit voler la vitre en éclats, projetant des débris coupants sur l'humain. Celui-ci se protégea les yeux et encaissa le choc de plein fouet. Le nain lui enserra les bras et la cage thoracique, essayant de lui briser les os. L'humain se débattait frénétiquement, en donnant de coups de tête, en mordant son adversaire, parvenant même à lui arracher un œil. Mais le nain ne lâchait pas prise, complètement insensible à la douleur, et malgré sa petite taille, il broyait l'homme tel un étou. Au bout de quelques instants, un craquement abominable se fit entendre, et l'humain fut agité d'un soubresaut violent, puis il ne bougea plus, son corps encore légèrement parcouru de tressaillements spasmodiques. Le nain relâcha son étreinte et laissa glisser sa victime sur le sol. Il se contenta seulement de lui broyer le crâne sous ses pieds.

Le Maître Alchimiste hurlait de joie, les résultats obtenus dépassants ses espérances les plus folles. Sa créature combinait force, férocité et agressivité, les ingrédients essentiels pour son succès. Encore quelques petites expériences, et de légers réglages et il pourrait enfin révéler son chef-d'œuvre. Il recommença cette expérience plusieurs fois, en lui opposant différents adversaires, dans le but de faire développer au nain une haine farouche de tous les peuples ennemis des alchimistes de Dirz.

Le grand jour était enfin arrivé, et tout le secret qui avait entouré son travail allait être définitivement levé. Le nain ne ressemblait plus du tout à un nain. Son œil manquant avait été remplacé par un artifice biomécanique de sa composition, augmentant le champ de vision de la créature. Ses muscles hypertrophiés pouvaient torde une barre de fer en la pliant simplement, tandis que ses mains avaient été remplacées par des griffes empruntées aux guerriers Sko-

rizes. Des tuyaux l'alimentaient en permanence en drogues de combats qui dérivait directement de sa propre adrénaline, le laissant ainsi dans un état d'agressivité constante. Seul le Maître pouvait pénétrer dans la cage sans rien risquer, le nourrissant tous les jours, lui faisant subir les pires tortures et usant de terribles sorts des ténèbres pour le plier à sa volonté. Ses serviteurs n'osaient pas entrer dans le repère du monstre pour en sortir les cadavres de ses repas.

Son élève s'activait dans le laboratoire, nettoyant et achevant les derniers préparatifs pour la grande présentation.

Il regardait son maître avec insistance, observant le moindre de ses mouvements.

Le maître actionna le panneau de verre qui le séparerait de la créature. Il pouvait ainsi entrer dans la cage et régler les derniers détails, avant d'appeler le Seigneur des Guerriers de l'Aube pour l'escorter devant le Conseil des Neuromanciens. Il pénétra dans la tanière, ferma les yeux et commença à incanter le dernier sort de soumission pour la créature.

Il n'entendit pas le verrou de la porte se fermer derrière lui, alors qu'il psalmodiait encore. Il ne vit pas non plus le panneau de verre qui le protégeait se relever à moitié.

Soudain, il ouvrit les yeux, quelque chose n'allait pas comme il le voulait. Il regarda alentour et vit la créature en face de lui qui l'observait avec un regard haineux. Il se tourna vers le laboratoire et découvrit son apprenti qui le toisait aux travers de la baie vitrée.

« - Ferme ce panneau ! ordonna-t-il à son élève.

- Pourquoi faire maître ? demanda-t-il nonchalamment. »

Son pupille le dévisageait, une lueur machiavélique au fond des yeux.

« - Que comptes-tu faire ? Me tuer ? demanda le Maître en s'esclaffant.

-Et pourquoi pas ? Voilà des semaines que je passe toutes mes nuits auprès de votre chef d'œuvre, afin de le plier à MA volonté, et j'attendais le moment propice pour terminer mon travail. Vous avez eu tort de m'enseigner tant de chose Maître, et vous avez fini d'achever votre erreur le jour où vous m'avez laissé accès à votre bibliothèque privée... quelle source d'enseignement ! Mais vous le savez certainement déjà, non ?

Ah oui, une dernière chose, votre sort est voué à l'échec aussi bien sur lui que sur moi Maître, je suis navré. Vous avez été un excellent tuteur, mais nos chemins se séparent ici. »

Son maître hurlait de rage, quand il actionna le panneau de verre qui le séparait du monstre. Celui-ci se léchait déjà les babines en regardant l'alchimiste. Le Neuromancien commença à incanter un sort mais la créature fut plus rapide et se jeta sur lui.

Les yeux de l'alchimiste se révoltèrent et son regard croisa celui de son œuvre. La haine qui s'y lisait n'avait rien de stupide, mais une

froide et silencieuse détermination la remplaçait, dénotant l'intelligence retorse du monstre. L'élève regardait son maître avec une certaine fierté, son plan arrivant à terme. Il contempla son enseignant hurler quand le nain l'acheva. Puis il n'y eut plus aucun bruit. Son maître était mort. Les serviteurs étaient pelotonnés dans un coin du laboratoire, regardant le désastre avec un air abasourdi. Leur maître venait d'être tué devant leurs yeux, par son propre élève !

Il s'approcha d'eux et leva les mains, des volutes de fumées se formant autour de ses doigts. Il les regardait quand finalement il baisa les bras. Qui allait croire des serviteurs muets et analphabètes.

Il s'approcha de la porte et appela 2 Guerriers de l'Aube qui gardaient la forteresse.

« - Allez chercher votre Capitaine au plus vite, il vient d'y avoir un terrible accident, leur dit-il. »

Ils hochèrent la tête et quelques minutes plus tard, Arkéon Sanath, une jeune recrue au potentiel dévastateur, entra dans le laboratoire et observa la scène du carnage. Il jeta un regard vers l'élève, et sourit sous son casque. Il n'avait jamais aimé cet Alchimiste.

« - Un problème, demanda-t-il ?

- Oui, répondit l'apprenti, mon maître allait nourrir sa créature, quand soudain elle s'est jetée sur lui et l'a massacré devant mes yeux impuissants.

- Une tragédie, énonça froidement Arkéon. Bien, que votre chef d'œuvre soit quand même présenter au Conseil. Ne traînez pas, j'envoie des esclaves nettoyer ce carnage.

- Je vous remercie, je suis sur que nous nous reverrons bientôt, dit-il en souriant.

- J'en suis persuadé moi aussi, Maître Kayl Kartan.... »

Le Guerrier de l'Aube quitta la pièce en souriant, alors que le nouveau Maître Alchimiste commençait ses préparatifs pour la présentation.

Le destin allait se souvenir de ce jour, le jour de son triomphe...

L'Ed



© Tréponème

Tournois

Comme vous avez dû le remarquer, si vous avez lu la seconde page de ce fanzine, il existe désormais une fédération officielle de Confrontation. Malgré son jeune âge, elle est déjà fort active et compte déjà deux tournois d'organisées sans anicroches. Le premier s'étant déroulé sur Orléans et le second à Menton, près de Nice. Vous trouverez dans les pages suivantes, un petit résumé de chaque tournoi, ainsi que quelques photos.

Tournoi officiel de la Confédération du Dragon Rouge Menton, le 16 septembre 2001

Par ce beau dimanche ensoleillé du mois de septembre (c'est bon d'habiter dans le sud...), a eu lieu le 2^{ème} tournoi officiel de la Confédération du Dragon Rouge, au Palais de l'Europe.

Par la volonté des dieux d'Aarklash, 12 valeureux généraux se retrouvèrent pour décider de qui aller régner sur les terres du Sud. Détail notable, un de ces chefs d'armée était une fille, apportant une note de délicatesse dans ce balai mortuaire, bien qu'elle dirigeait une armée tout droit venue des Limbes d'Achéron (sic !).

De nombreuses armées étaient représentées, toutes les nations voulant se mesurer aux autres afin d'affirmer sa suprématie sur les champs de bataille.

Les armées en présence étaient :

- ⇒ 1 Alahan
- ⇒ 1 Griffon
- ⇒ 1 Alchimiste de Dirz
- ⇒ 1 Wolfen
- ⇒ 1 Nain
- ⇒ 4 Achéron
- ⇒ 3 Keltois

Chacune d'elles avait une feuille d'armée de 400 PA, bien que seuls 300 PA seraient déployés par partie, afin d'apporter une plus grande souplesse en fonction de chaque adversaire.

Au début de chaque partie, les joueurs remplissaient une feuille de bataille, en détaillant les troupes qu'ils déploieraient sur la table pour la confrontation.

Les parties se déroulèrent en ronde de 6 tables, chacune d'elles recouvertes d'un nombre conséquent de superbes décors (merci Christophe !), que les joueurs disposaient comme ils le voulaient avant la bataille.

Chaque confrontation durait entre 1h et 1h20 (trop court selon David ^_^) et à la fin, l'arbitre comptait les points de chacun en fonction des objectifs accomplis et des pertes causées chez l'ennemi.

Par manque de temps, nous ne fîmes que 4 rondes dont les scénarios furent :

- 1- détruire le général adverse
- 2- capturer le drapeau : un objet placé dans la zone de déploiement ennemie à aller chercher
- 3- le messager : la figurine la moins chère (hors pantins morbides) devait traverser le champs de bataille et sortir par la zone de déploiement adverse
- 4- tenir ! : un objectif au milieu du champs de bataille devait être conquis et tenu jusqu'à la fin du temps réglementaire....

Beaucoup des parties se soldèrent par des matchs nuls mais la dernière ronde se solda obligatoirement par une victoire ou une défaite afin de départager les éventuels ex-aequo.

Le calcul des points de victoire se faisait de la sorte :

- ⇒ vainqueur (le joueur ayant accompli l'objectif) :
150PV + 2x (nb de PA détruits chez l'adversaire)
- ⇒ perdant : nb de PA détruits chez l'adversaire.

Ce système sera utilisé pour les classements nationaux, régionaux et pour les tournois de la fédération.

Au final le classement désigna :

- | | |
|------------|-------------|
| 1- Griffon | 7- Nains |
| 2- Alahan | 8- Achéron |
| 3- Keltois | 9- Achéron |
| 4- Achéron | 10- Keltois |
| 5- Keltois | 11- Dirz |
| 6- Wolfen | 12- Achéron |

Et voici la liste d'armée des 2 vainqueurs :

Griffons :

- lancier
- inquisiteur avec onde de puissance
- inquisiteur
- 2 templiers de l'inquisition
- 3 fusiliers
- élémentaire de feu

Alahan :

- Méliador avec vent porteur, piliers d'énergie, familier, orbe de puissance
- Garde royales avec cullinat
- 2 archers
- 3 valkiries

Le tournoi se déroula dans la joie et la bonne humeur toute au long de la journée et lors de la remise des prix, chacun repartit avec quelque chose.

J'espère que ce tournoi aura plu aux joueurs (dans l'ensemble je crois), et que les prochains auront encore plus de participants et de lots !

L'ed

**Tournoi officiel de la Confédération du Dragon Rouge,
Orléans, le 09 septembre 2001**



Dimanche 9 Septembre, à l'heure où les viennoiseries sont sacrifiées sur l'autel de la collation matinale, Orléans accueillait le premier tournoi organisé par la confédération du Dragon Rouge. De nombreux joueurs avaient répondu présent à cet événement, afin de découvrir en avant-première les règles de Confrontation 2.

Dés 10h, les premiers joueurs affluèrent et reçurent les livrets des formalités d'inscriptions remplies. Durant deux heures ils purent le compulsurer, assimiler les changements et décider de leurs listes d'armées.

Ce n'est qu'à midi passé de quelques minutes que les confrontations débutèrent. Au total 18 joueurs s'affrontèrent simultanément sur 9 tables aux décors variés. L'objectif? Tout simplement l'élimination du chef adverse en moins de 6 tours ou 45 minutes.

6 heures durant, au cours de 5 rondes, les joueurs s'affrontèrent dans un climat amical, dans un fair play exemplaire. Ce n'est qu'à dix-neuf heures que le gagnant et le classement complet furent dévoilés. Enfin vint le moment de la remise des lots, de Sophie Drahas pour le premier à un blister de Gobelin pour le dernier, tous repartirent avec un blister et le sourire aux lèvres.

Même si cette journée fut épuisante au niveau de l'organisation, une rage de dent y étant pour beaucoup, cela fut une première expérience réussie et extrêmement encourageante pour l'avenir.

La confédération vous donne donc rendez-vous lors d'un prochain tournoi organisé "près de chez vous".

Les trois premiers et leurs listes :

1 Meyer Bernard (Wolfen)			
Le Veilleur	79	1	79
Gardien des sépultures	41	1	41
Prédateur Wolfen grande lame	46	1	46
Guerrier Wolfen	24	6	144
Chasseur Wolfen	23	2	46
Chasseur Wolfen	18	2	36
Total			392

2 Loyau Olivier (Wolfen)			
Guerrier Wolfen	24	6	14
Repenti Wolfen	34	1	34
Gardien des sépultures	41	1	41
Prédateur Wolfen 2 lames	46	1	46
Prédateur Wolfen Gde Lame	46	1	46
Prédateur Wolfen Chaîne	42	1	42
Chasseur Wolfen	18	2	36
Total			389

3 Huet Arnaud (Wolfen)			
Onyx le rodeur	77	1	77
Gardien des sépultures	41	1	41
Guerrier Wolfen	24	6	144
Chasseur Wolfen	23	2	46
Chasseur Wolfen	18	2	36
Prédateur Wolfen 2 lames	46	1	46
Total			390



Et enfin la remise des lots.



Le Salon du jeu

Comme chaque années, Paris à héberger le rendez-vous national principal des jeux toutes leurs formes, le salon du jeu. Comme il est d'usage, lors de rassemblement de cette envergure, Rackham, une fois de plus, était largement présent sur les lieux.

Aux figurines déjà connues, mais néanmoins magnifiquement peintes, s'ajoutaient quelques nouveautés et avant premières. Ainsi, il était possible de découvrir, d'admirer, les deux premiers Thermos Guerriers Nains. Véritables machines de guerre sur (courtes) pattes, ils devraient faire des ravages dans les rangs ennemis et faire chavirer le coeur des joueurs.

A leurs cotés, présenté pour la première fois dans son intégralité, le clan Pirate Gobelin. De toute beauté, mais surtout d'une grande originalité, ils devraient ravir tous les défenseurs de nos amis à peau verte.

Loin d'être impressionnés par leurs prestigieux voisins, quatre Wolf en trônaient majestueusement au centre de l'étagère. Déjà présenté mais néanmoins fort attendu le nouveau chef de meute partageait la place avec Killyox re-sculpté. Plus fine, plus détaillée, cette nouvelle version se souffre en aucun cas la comparaison avec d'autres sorties plus récentes. A leurs coté, un nouveau guerrier Wolf en dans une pose extrêmement dynamique. D'une beauté digne d'en faire un per-

sonnage, il semblerait cependant qu'il ne s'agisse que d'un "simple" guerrier. (NDLR : j'attends de voir les autres avec beaucoup d'impatience).

Sublime, magnifique, grandiose, les mots me manquent pour décrire ce que j'ai ressenti en découvrant la nouvelle version d'Iryx. Grande et élancée, avec une multitude de détails à couper le souffle, elle ressemble plus à une oeuvre d'art qu'à une figurine de jeu. Je pense, personnellement, qu'il s'agit là de la plus belle figurine de la gamme Rackham présentée à ce jour. Vivement qu'elle sorte, vivement que je puisse la peindre.

Enfin, pour terminer, deux "habitués" étaient encore une fois présent. Le célèbre Dhak Mak Syro, général et légende vivante Barbare, et le Char Nain. Toutes deux étant des figurines fort attendues mais très certainement réservées à Ragnarok.

Mais ne perdons pas de vue que l'événement principal de ce salon était la sortie officielle de Confrontation 2. Avec des règles clarifiées, un système de tir et de blessure repensé, Confrontation 2 est en quelque sorte un second souffle à votre jeu. Même si de nombreux points de règles, compétences, ont été largement modifiés, le passage de la première à la seconde version se fait en toute simplicité pour les joueurs. Distribué en de nombreux exemplaires, expliqué en de multiples parties de démonstration, Confrontation 2 fut accueilli très favorablement par les joueurs présents au salon.

En parallèle à la refonte des règles, les cartes ont elles aussi subis un "lifting". Tout d'abord d'un côté visuel. Impossible de confondre une carte de la première version avec une de la seconde. Mais aussi dans le calcul des caractéristiques et du coût en PA des figurines. Ainsi le minotaure affiche désormais un petit 82 PA, bien plus juste en comparaison aux sorties les plus récentes. Pour l'instant seule certaines références ont bénéficiées de cette « cure de jouvence » (Killyox, fianna Keltoise, ..), mais dès les mois à venir toutes les cartes devraient être revues. Cela demandera certainement un peu de temps, mais il en ressortira un meilleur équilibre entre les troupes, dans le jeu lui même.

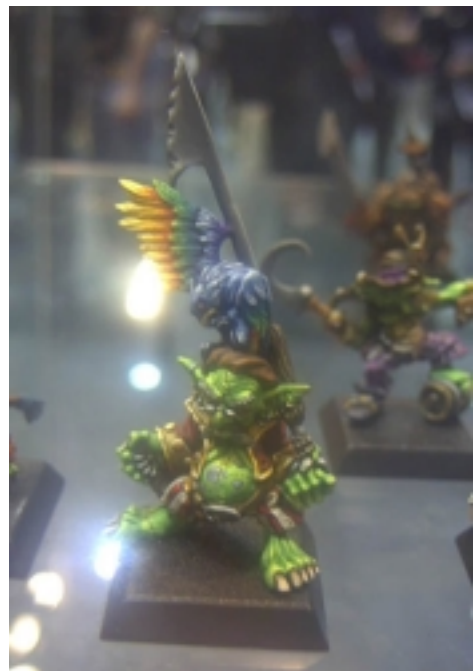
Présente sur le salon, la Confédération du Dragon Rouge rencontrait pour la première fois son public. en très grande majorité, elle fut bien perçue et intéressa bon nombre de joueurs. Le "baptême du feu" étant fait, la confédération devrait rapidement se développer et offrir de plus en plus d'avantages à ses membres. Nous ne manquerons évidemment pas de vous tenir au courant de ses évolutions.

Après trois jours de présence, d'innombrables parties de démonstration, de centaines de questions ayant trouvé réponses, le salon a refermé ses portes dimanche soir, laissant un bien agréable souvenir dans l'esprit des visiteurs et des membres du staff Rackham. Rendez vous est donc pris pour le prochain salon, pour toujours plus de nouveautés, toujours plus de rêves et de passion.



© Rackham

Photos



Merci à Nasthyr du SDEN pour ces photos.
<http://www.sden.org/wg/wg/confrontation/>

Pack Personnages du Griffon

Feyd Rauth

Mv	Init	Att	For	Def	Res	Tir	Cour	Disc	Pou
10	6	5	6	5	4	6	7	7	4

Fanatisme, Tir Instinctif, Guerrier mage, Initié du feu, Exorciste Mousquets Force 6 15.20.25

85 PA

Exorciste : Les gemmes de l'élément principal du magicien peuvent être utilisées pour absorber ou contrer les sorts composés de n'importe quels éléments.

Histoire

Feyd Rauth est un Chasseur des Ténèbres, Grand Purificateur de la Troisième Cohorte. Grand tireur au pistolet et Exorciste renommé, il est aussi un très grand érudit, collectionneur et lecteur avide de la Bibliothèque Impériale.

Depuis quelques années, une méfiance soumoise a envahi Feyd Rauth. Les vieilles Archives Interdites, très difficiles d'accès, lui ont été ouvertes, mais, étrangement, les Archives des Hérétiques, et du plus grand d'entre eux, Dirz, sont régulièrement entretenues et consultées par des dignitaires papaux. Plusieurs centaines de volumes ont transité depuis cinq ans vers des laboratoires secrets, et sont visiblement méthodiquement amputés de passages entiers. Feyd Rauth a pu s'en apercevoir lorsqu'un ouvrage traitant de la contre magie, qu'il consultait, lui a été retourné bizarrement amindri des chapitres sur la sorcellerie.

Feyd Rauth est persuadé que les écrits des Hérésies alchimistes sont au centre de ce complot. Les Inquisiteurs Papaux, dont certains seraient de l'Inquisition Secrète, évoluent régulièrement dans ces Archives Interdites.

Il dispose d'un recueil de sorts assez impressionnants, qu'il a soigneusement pris de soin de soustraire à l'Inquisition, malgré les doutes de certains proches du Pape. Comme si certains « sentaient » la présence des parchemins magiques.

Mohius Gayan

Mv	Init	Att	For	Def	Res	Tir	Cour	Disc	Pou
10	5	3	6	5	4	5	7	7	-

Fusil force 5 30.60.90

60 PA

Snipper : Lors d'un tir, vous pouvez rajouter 2 à l'un des deux dés lancés *avant* d'avoir effectué le jet de blessure. Ceci correspond à l'application et à la précision du tir.

Sartonis le Purificateur

Mv	Init	Att	For	Def	Res	Tir	Cour	Disc	Pou
10	5	6	9	7	11	-	6	9	4

Fanatisme, Bravoure, Guerrier Mage purificateur, Initié du Feu, Commandement/15

147 PA

1- Le commandement de Sartonis n'est valable que sur les troupes appartenant à l'Inquisition. Pour l'ensemble des troupes de l'Inquisition présentes avec lui, Sartonis est considéré comme un état major complet.

2- Sartonis est un *purificateur* redoutable : il dispose toujours d'un dé en attaque en plus des dés auxquels il a droit.

3- Sartonis est un guerrier mage particulier, connaisseur des sortilèges les plus puissants. Il est dès lors bien plus résistant à la magie qu'il maîtrise alors avec plus de difficulté. Lors du lancement d'un sort contre lui, le magicien doit payer auparavant deux gemmes supplémentaires. Tous les coûts des sorts lancés par Sartonis sont augmentés d'une gemme.

4- Sartonis ne peut employer aucun des sorts de l'Inquisition réclamant Foi et Ferveur en Mérin. Ainsi, Onde de Ferveur, Embrassement, Justice Divine ou Châtiment Incandescent, qu'il saurait maîtriser à force de pratique malgré tout, lui sont interdits. Comme si le fait de croire en la puissance brute de la magie éloignait de lui tout lien avec la Puissance ignée de Mérin.

En lieu et place de la magie Inquisitionnaire, Sartonis a développé sa propre magie, difficile à mettre en œuvre néanmoins. Il dispose d'un sortilège personnel, « Frappe de Sanction », très proche du sort des Chasseurs des Ténèbres. Ce sortilège fait appel à la puissance brute des gemmes de Feu.

« *Frappe de Sanction* » 10 PA

2 gemmes (+1 pour Sartonis) Difficulté 8

Concentrant la force de sa volonté implacable à l'énergie prodigieuse des gemmes de Feu incrustées dans la garde de sa Lame de Jugement, Sartonis chauffe sa lame jusqu'à la fusion du métal à sa surface. Jusqu'à la fin du tour, ignorez la résistance de la cible de Sartonis. Le coup délivré sera si violent et meurtrier, que la lame rougeoyante risque fort de blesser à mort l'adversaire de Sartonis.

« *Purifier par le Feu* » 10 PA

Aptitude qu'il peut utiliser *une fois par tour*.

Dépensez 3 gemmes de feu. Sartonis est alors entouré d'un halo brûlant qui accroît ses capacités. Enveloppé du « Feu des Abîmes », il gagne +1 à toutes ses caractéristiques jusqu'à la fin du tour. En réalité, en rejetant avec la Force de sa volonté toute puissante les énergies magiques qui l'entourent, Sartonis crée une aura ignée de mana brute, teintée de noirceurs perceptibles uniquement par les analystes en magie.

Sartonis est un Inquisiteur dit « *insondable* ». Cette caractéristique lui permet de résister à toute analyse magique, en particulier celle de l'Inquisition, chargée de surveiller les brebis égarées. Regardé avec suspicion pour ce don, dont on dit qu'il serait le signe des Inquisiteurs Secrets, Sartonis ne peut bénéficier du bonus de pou-

voir dû à la présence d'un autre inquisiteur.

Aucun chasseur des ténèbres ne peut l'approcher volontairement à moins de 10 cm, subjugué par la force mentale et le regard noirci de Sartonis.

Histoire

Sartonis est à l'origine un inquisiteur doué. Très vite, cependant, ses dons de résistance à toute inquisition mentale ont intrigués ses maîtres, dont son maître. Sartonis est rapidement monté en grade, et passé Inquisiteur spécialisé dans la magie instinctive, ou force mentale malgré de nombreuses tensions parmi les Inquisiteurs. D'un naturel cruel, Sartonis n'a voué de respect qu'à la personne du Pape, qui l'a chargé en personne d'une importante mission : maintenir intacte la Foi populaire et la Croissance en un Mérim bien-faisant mais intransigeant. Les activités de la haute hiérarchie papale sont en effet à protéger et toute incursion dans les secrets papaux, inconnus du Temple comme de l'Inquisition régulière, sont punies de mort. La liturgie papale et le dogme ne servent en effet qu'à mieux asservir et rigidifier la conscience populaire d'Akkylannie et ainsi masquer les découvertes permanentes des Hauts Dignitaires Papaux en matière de puissance magique, dont le Pape est le membre principal, indépendamment de toute obéissance vis à vis de Mérim. Ainsi, les reliques et autres objets de culte réputés des grands prophètes de Mérim sont à envisager de façon bien plus «réfléchie» selon la Papauté. Depuis quelques années, Sartonis s'élève dans les rangs de l'Inquisition Secrète Papale, chargée officiellement de mettre l'Ordre et la Rigueur au sein de l'Inquisition, selon les derniers Edits papaux. En réalité, cet ordre ne traque les Hérétiques et ne les massacre que pour assouvir une soif de puissance incommensurable, qui ne s'acquiert que par la crainte de tous les opposants d'Akkylannie.

Parvenu au rang de bras droit du Prélat Impérial successeur de Kortho, Sartonis a mené avec un Templier Rankor, grand combattant de l'Inquisition, plusieurs campagnes contre les Forces de Dirz, massées à la frontière d'Akkylannie.

Dernièrement, il apparaît que Sartonis a disparu. Toutes les entreprises menées à ses côtés ont été des échecs cuisants pour les Griffons, mais lui-même ayant toujours survécu, peu d'hommes ont pu parler de son attitude en combat. « *Surveille mes ennemis pendant que je détruis mes amis* », aurait-il murmuré à Rankor avant l'assaut final des Dirz sur les griffons blessés et abattus.

Sartonis inquiète les Griffons qu'il a côtoyés, de par la violence de ses réactions et l'aura maléfique qui se dégage parfois de lui et de ses dons sumaturels. Souvent, Sartonis ne s'est apaisé qu'avec la mort, par son épée de jugement forgée par feu son maître d'armes, des adversaires qu'il a affrontés. Aucun Inquisiteur ou Chasseur des Ténèbres n'a pu, depuis de nombreuses années, s'assurer de la loyauté de Sartonis envers le Pape par la question, alors qu'il bénéficie officieusement d'une immunité totale garantie par le Pape en personne et qu'il est au centre de nombreux complots au sein de l'Ordre du Temple. Une enquête interne se déroule sur Sartonis, et sur tous ceux qui sont dans son cercle de relation. Cette investigation est menée par l'Ordre du Temple, malgré des interdictions papales très claires à ce sujet. Certains ont affirmé même qu'il s'agirait d'un hérétique athée. Beaucoup ont également pensé qu'il est un des membres de l'Inquisition Secrète, secte violente aux ordres du Pape, mais qui reste tout à fait impénétrable. De ce fait, quelques remarques associant Hérésie et Inquisition ont été formulées, mais tous les auteurs de ses pensées ont soit retiré leurs dires, soit disparu au combat « glorieusement face aux adversaires de Mérim ». Officiellement.

Sartonis est détenteur de nombreuses particularités inquiétantes : sa recherche sur l'anti-magie associée à ses dons a eu raison de sa retenue : ignorant tout précepte de Foi en Mérim, il conduit sans scrupule, sur l'ordre du Pape, la quête des parchemins magiques encore inconnus des mages griffons. Seuls ceux qui respectent l'é-

thique « papale » sont révélés aux écoles de magie. Les autres sont stockés et maîtrisés par un très petit nombre d'Adeptes et de Maîtres, et par un nombre très restreint de Guerriers mages, qui mettent en pratique ces sortilèges. Tous les « privilégiés » sont mis au secret et disposent d'une résistance naturelle ou une grande expérience en matière de magie.

La première apparition d'un humain résistant à la magie fut celle d'Arcavius, Baron d'Alahan, élève du mage Méstorn Rinstius, dont les proches du pouvoir papal ont toujours maquillé le rôle primordial dans le développement des sciences de combat. Répulsifs à la magie, les quelques individus, touchés par cette particularité, ont tendance à évacuer la magie qu'ils côtoient vers leur proche entourage, irradiant pour ainsi dire leur matériel et leur entourage d'une énergie magique prodigieuse. Les reliques des dits « Prophètes de Mérim » ne sont en fait, pour l'entourage du Pape, que des armes emplies d'une forte dose de mana qui leur donne des aptitudes assez prodigieuses. La recherche des objets détenus autrefois et perdus dans des sanctuaires ou temples fait donc l'objet d'une priorité totale pour l'ensemble des chefs d'Akkylannie, pour des raisons religieuses assez peu crédibles.

Sur les quelques dizaines d'*Insondables*, comme on appelle les mages résistants à la magie, la majorité d'entre eux ont cédé à une soif intarissable de puissance, qu'ils assouissent de façon violente et immodérée. Les armes et armures des *Insondables*, régulièrement irradiées par la mana rejetée par les chais et les esprits, ont souvent des propriétés assez exceptionnelles. L'arme de Sartonis, brûlante pour tous ceux qui tentent de l'empoigner, dispose ainsi de caractéristiques étonnantes.

Le Pape lui-même est un *Insondable*, il est ainsi choisi de génération en génération depuis l'apparition des *Insondables*, descendants des disciples de Méstorn Rinstius, vu par les le Pape en personne comme celui dont le nom a donné celui de Mé-Rin, divinisé pour dogmatiser le peuple d'Alahan. Ce mage peu connu est probablement à l'origine des *Insondables*. Aussi incroyable que cela puisse paraître, le Haut Clergé Papal est sans doute le plus incroyant de tout Akkylannie. Nul trace de Mérim n'ayant été assez crédible pour les *Insondables*, ils poursuivent leurs recherches, niant au plus profond d'eux-mêmes ce Dieu craint, invisible mais bien réel. Nul ne sait quelle terrible vengeance Mérim a préparé pour ceux qui se définissent comme ses représentants, mais qui le bafouent et le nient en permanence au fond de leur âme. Bien que cela soit assez étrange, le rituel correspondant à l'apparition des *Insondables* a disparu. Tous les efforts sont faits pour mettre à nouveau la main sur lui.

Sartonis doit retrouver les parchemins remontant aux âges des premières Terres Keltiques, où l'ère de la magie a pris son essor. En outre, les objets ayant appartenu à Arcavius ou Méstorn Rinstius sont primordiaux et doivent être retournés au Pape, à la fin de son périple.

Note : le mieux est évidemment de jouer ces personnages en aventure avec une belle campagne.

*Le background est assez facilement adaptable, il suffit de se dire que le complot des *Insondables* est tapi dans l'ombre et tout à fait inconnu...*

Miles Teg

Rendez vous dans le
Prochain numero

