



08

Les Chroniques d'Aarklash

Toujours plus
de Nouvelles
exclusives !!!!

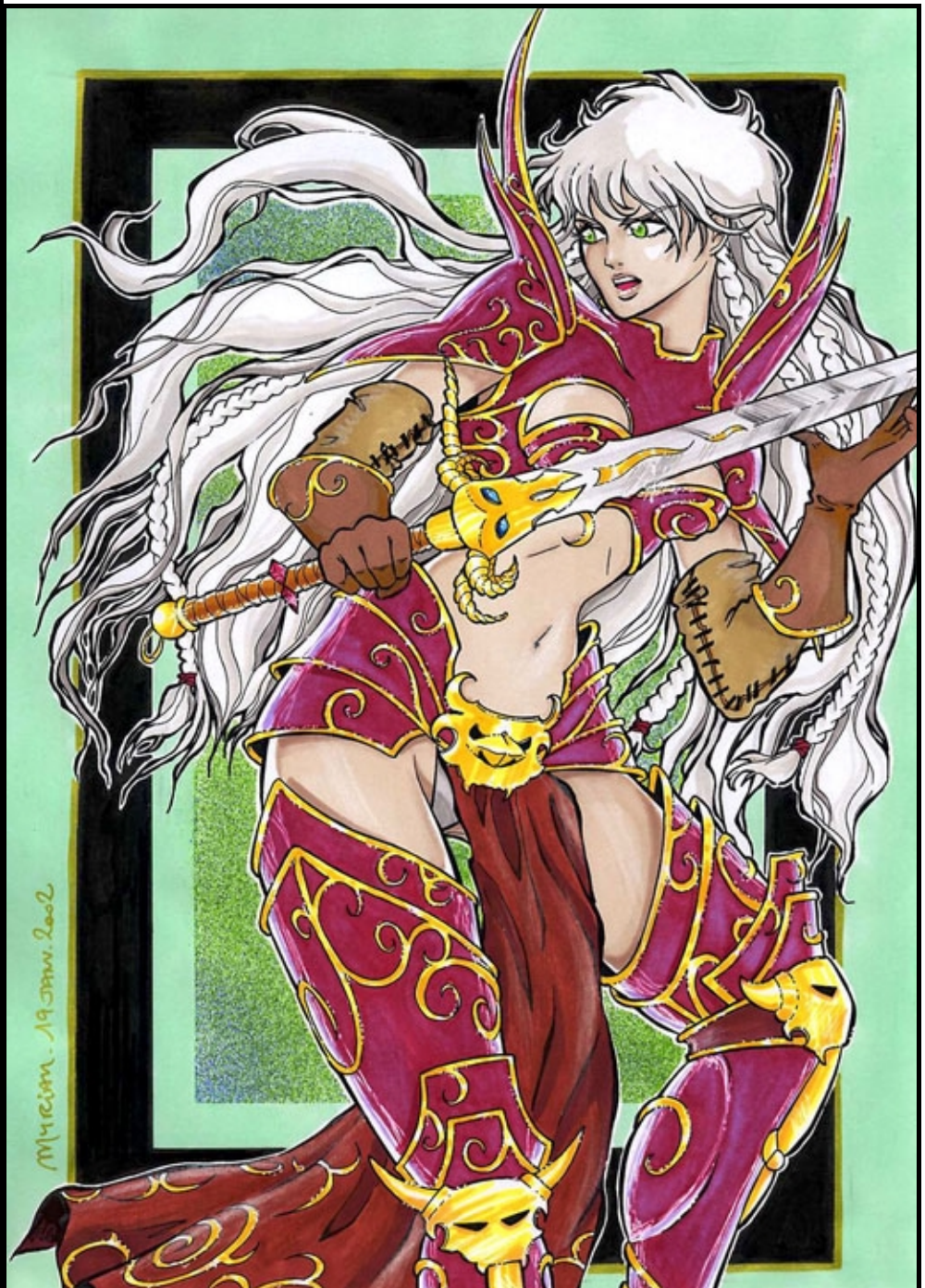
Des dessins
toujours plus
beaux !!!

Des Créatifs
toujours plus
créatifs !!!

Un système
de jeu
Révolutionnaire
gratuit !!!!

Et tout ça rien
que pour
vous !!!

Le Numéro 8
des
Chroniques
D'Aarklash



Confédération du Dragon Rouge

PRÉSENTATION DE LA CONFÉDÉRATION DU DRAGON ROUGE

La Confédération du Dragon Rouge est la fédération française officielle de Confrontation.

Fondée en partenariat avec Rackham il y a bientôt un an, elle connaît un engouement croissant de la part des joueurs qui nous apportent leur soutien quotidiennement. Notre vocation première est de mettre en rapport les joueurs de la France entière afin d'élargir leur cercle de partenaires et de découvrir d'autres façons de jouer. Forts d'une solide expérience en organisation de tournois (déjà plus de 60 !), nous avons apporté une autre dimension au jeu de figurines tout au long de l'année passée. Les joueurs ont pu ainsi se rencontrer, partager leur passion et dialoguer entre eux, échangeant conseils et stratégies ! De là est née l'idée du premier championnat de France de Confrontation, avec un système de règles de tournoi testées et approuvées par Rackham.

La Confédération a été créée pour les joueurs et par des joueurs, avec pour objectif de faire découvrir le jeu à un maximum de personnes au travers de la France. De grands événements nous ont permis d'affirmer notre position. L'Open de Paris organisé par Starplayer en février, le Salon Mondial de la Maquette et du Modèle Réduit au mois de mai, autant de manifestations réussies

au cours desquelles la Fédération a renforcé son lien avec ses membres. De nombreux magasins nous ont déjà apporté leur soutien et offrent des avantages supplémentaires à nos membres : la liste de ceux-ci est disponible sur le site de la Fédération.

En plus de ces avantages, la Fédération offre d'autres bonus à tous ses membres :

- un classement national établi selon un total de points de victoire gagnés au fil de vos Confrontations. Un titre de Général sera ainsi décerné chaque année au meilleur joueur de chaque armée !
- un fascicule bimestriel, contenant des concepts originaux, des éléments historiques d'Aarklash exclusifs, des informations sur les événements de la Fédération, des dédicaces des dessinateurs de Rackham à gagner par tirage au sort
- une carte de membre
- une carte de références exclusive de la Lionne Rousse dessinée pour nous par Edouard Guiton et colorisée par Paolo Parente
- une validation officielle des Aventuriers en utilisant le nouveau système de progression en points d'expérience d'Incarnation 2
- un site Internet (www.conf-federation.org) avec un forum, un salon de discussion, la mise en ligne de la FAQ officielle Confrontation, un annuaire national.

Notre ambition pour l'année prochaine est d'élargir la Fédération à d'autres pays européens, comme l'Allemagne, l'Italie ou la Suisse, afin de passer à une dimension supérieure pour encore plus de plaisir et de passion.

Pour nous contacter :

- notre site web, www.conf-federation.org
- edouard.negre@conf-federation.org

Enfin, afin de conclure brillamment cette première année, nous allons organiser un grand tournoi à Lyon les 6 et 7 juillet, qui recevra 100 joueurs de la Confédération et d'ailleurs. La moitié des places sont déjà réservées, grâce à notre forfait qui comprend l'hébergement à l'hôtel et l'inscription au tournoi. L'équipe Rackham fera également le déplacement pour nous, afin de vous rencontrer et d'affirmer notre partenariat.

Pour plus de renseignements, contactez le responsable du tournoi, Josselin Moreau :

- 06.61.66.63.94
- josselin.moreau@conf-federation.org

Ludiquement,

Edouard Negre,
Président de la Confédération
du Dragon Rouge.



© Rackham

Rédacteur en chef :
Skal

Rédaction : Alain. Maître
Pantins. Reg 2001. Selketh.
Serge Simon. Skal. Tarl
Karan.

Couverture : Myriam
Benabdallah.

Dessins : Didier Poli Manu.
Myriam Benabdallah. Fred
Charve.

Contact électronique :
redaction_caveau@egroups.
com

Contact postal
Désolé, pour des raisons de
facilité, il n'y a plus de
contact postal. Je n'ai plus
le temps de faire une ver-
sion papier des CdA



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



Bonjour,

Voici enfin le nouveau numéro des Chroniques
d'Aarklash. Après près de 8 mois d'inactivité
voici enfin le nouvel opus du premier E-Zine gratuit
entièrement consacré à Confrontation. En fait je ne me
mouille pas trop, étant donné qu'à ma connaissance il n'y
en a pas d'autres... ^_^

Certains d'entre vous me demanderont certainement, pourquoi tant de temps ? Eh bien pour
deux raisons. Tout d'abord, la plus évidente, par manque de temps. Ces derniers mois se sont
écoulés à une telle vitesse qu'il me semble avoir mis en ligne le numéro précédent hier. Entre
la Fédération et mon nouvel emploi je n'avais plus guère le temps de m'occuper de mon bébé.
J'en étais même parvenu à croire que tout le monde avait oublié ce petit fascicule. En fait non.
Après avoir discuté avec certaines personnes lors de l'open de Paris je me suis rendu compte
que certains espéraient toujours voir de nouveaux numéros mis en ligne. Par respect pour eux,
ainsi que pour les gens qui ont écrit à l'intérieur je me devais de reprendre le flambeau. J'ai
donc collecté doucement les textes, tentés de recruter de nouveaux dessinateurs. J'en profite à
ce propos pour remercier ceux qui ont repris le crayon 2B et en particulier Didier Poli qui a
sacrifié plusieurs heures de son temps libre pour réaliser quelques illustrations de toute beauté à
la dernière minute...

Mais il existe aussi une seconde raison pour laquelle ce nouveau numéro n'est pas sorti plus
tôt ! Il en effet de plus en plus difficile de trouver des personnes motivées pour écrire et, pire
encore, pour dessiner. Certains nouveaux se sont joint à l'aventure, ont sacrifié une partie
de leurs nuits pour réaliser ces textes, se donnant du mal pour que vivent les Chroniques
d'Aarklash. Aussi, car il est évident que ce discours n'est pas gratuit, je fais à nouveau
appel aux personnes désireuses de se lancer dans cette aventure. Créez, Écrivez, Dessinez...
Qui sait, votre nom apparaîtra peut-être au sommaire du prochain numéro...

De VOTRE investissement personnel dépendra désormais la régularité de sortie des Chroniques
d'Aarklash.

Je vous souhaite maintenant une bonne lecture, espérant que vous prendrez autant de plaisir à
compulser ce numéro que nous en avons eu à le réaliser.

Skal

Sommaire

- 2 ➔ Présentation de la Confédération du Dragon Rouge.
- 5 ➔ Première Rencontre.
- 7 ➔ Les Monstres Errants.
- 19 ➔ Uzhir.
- 21 ➔ La Ballade de la Lionne.
- 24 ➔ La Bataille de Bôr-ul-Rhün.
- 26 ➔ Le Pire Noël des Nains
- 27 ➔ Campagne.
- 32 ➔ Sueur Froide.



Première Rencontre

« - Que devons nous faire ? demanda l'hallebardier au Commandeur près de lui. »

Observant le peu de troupe du Lion face à lui, Razheem referma la visière de son casque, puis flatta l'encolure de sa farouche monture.

« - Massacrez les, mais laissez moi la Lionne ! »

Tirant sur les rennes il fit se dresser son cheval, pointant sa hallebarde tel un défi vers l'héroïne du Lion, puis, sans un cri, les Scorpions dévalèrent la pente, se ruant sur leurs ennemis.

« - Pour le royaume et pour nos ancêtres, cria la Lionne en lançant à son tour son cheval au galop. »

Derrière elle les Paladins chargèrent en poussant des cris de guerre tandis que les archers tiraient leurs premières flèches. Telle une pluie de mort les traits du Lion s'abattirent sur les clones de combat, déversant la mort dans leur rang. Plusieurs combattants chutèrent, mais pratiquement quatre fois plus nombreux que leurs ennemis les alchimistes ne ralentirent pas, suivant leur leader, prêts à offrir leur vie pour le désert et Arh-Tolth.

Le clash fut terrible, se rencontrant à mi chemin, la Lionne et Razheem se firent face pour la première fois de leur vie. En un instant les deux chevaux furent flanc contre flanc tandis que les lames s'entrechoquaient dans une gerbe d'étincelles.

Autour d'eux les guerriers engagèrent le combat, les armes sacrés des paladins entaillant profondément les corps et instillant une partie de leur magie dans les chairs habitées par les Ténèbres. Les quarante Paladins furent bientôt submergés par leurs assaillants, obligés de combattre dos à dos, en rang serrés. Face à eux se dressaient de nombreuses troupes, allant du hallebardier au guerrier de l'aube en passant par les tigres et autres abominations. Contrastant furieusement, les clones combattaient silencieusement, froidement, tombant ou tuant sans un cri.

Gênés par les corps autour d'eux, les deux cavaliers avaient été obligés de se séparer, essayant de se tailler un chemin parmi les guerriers pour se retrouver et s'affronter à nouveau. Un Paladin s'accrocha à la selle du Commandeur, essayant de le tirer au bas de sa monture. Sans peine, Razheem l'agrippa par le cou d'une seule main et le souleva, lui brisant les cervicales avant de le laisser chuter à terre tel un pantin désarticulé. Un éclair de peur naquit dans les yeux des frères d'armes du guerrier vaincu.

Profitant de cet instant de doute, les lames des guerriers Skorizes s'abattirent, perforant les armures des paladins et transperçant leurs poitrines de part en part. Dans un terrible hurlement d'agonie les guerriers s'effondrèrent à leur tour.

Face à deux guerriers Keratis, la Lionne fit soudainement se dresser son cheval, lançant ses sabots en pleins torsos de ses ennemis. Dans un craquement sinistre les os cédèrent et deux clones terminèrent leur courte vie. La main d'un guerrier de l'aube se referma sur la cheville de la Lionne qui réagit instantanément, enfonçant sa lame dans la fente du casque de son agresseur. Faisant virevolter son cheval, elle se dégagea de la mêlée, prenant un peu de distance, mesurant les chances qu'il leur restait de vaincre les Scorpions. En quelques minutes les trois quarts de ses hommes venaient de mourir et ils combattaient désormais à six contre un, tout espoir semblait perdu, pourtant elle et ses hommes combattaient jusqu'au bout, pour la gloire du royaume d'Alahan.

Voyant son ennemie se dégager, Razheem abattit repoussa du pied un Paladin, le faisant chuter aux pieds d'un tigre. Les chairs furent alors entaillées par les crocs et un valeureux guerriers d'Alahan s'éteignit. Lançant son cheval au galop, le Commodore bouscula de nombreux combattants des deux camps, fauchant une tête de Paladin à l'aide de sa hallebarde au passage.

Les deux meneurs se firent à nouveau face, à une dizaine de mètres l'un de l'autre, leurs armes tendues l'un vers l'autre. Talonnant leurs montures, les deux cavaliers s'élançèrent.

Rapide, la Lionne fut la première à frapper, son arme entaillant profondément l'armure du Commodore. Les deux chevaux se croisèrent. C'est à cet instant que Razheem frappa. D'un geste ample, il abattit sa hallebarde sur l'arrière train du cheval de son adversaire, lui tranchant les pattes arrières. Poussant un ultime hennissement de souffrance, le cheval s'effondra, roulant sur plusieurs mètres en compagnie de sa cavalière.

A demi sonnée, la Lionne se redressa, tenant solidement son épée.

« - Descends de ton cheval et affronte moi ! »

Faisant se cabrer son destrier, Razheem s'élança à nouveau vers l'héroïne d'Alahan, sa hallebarde s'abattant là où se trouvait son ennemie quelques instants plus tôt. Le coup fut trop lent et grossier. Profitant de cette erreur, la Lionne se rapprocha, frappant à son tour. Elle se rendit alors compte de sa propre erreur lorsqu'il se saisit de son poignet, la forçant à lâcher son arme. Il l'avait feintée et elle s'était laissée tromper. Poussant un cri de rage, elle tenta de se dégager tandis qu'il la soulevait. D'un mouvement rapide, il la fit passer par dessus son cheval, la projetant au milieu de ses troupes.

Aussitôt, un Biopsiste et un Skorize furent sur elle. Le fléau étrangleur fut enroulée autour de son cou tandis que le Biopsiste lui attachait les poignets devant elle. A demi étranglée, elle fut relevée, et conduite vers le Commodore. Autour d'elle les Paladins étaient tombés et il ne restait qu'une centaine de clones toujours valides. La lame du commodore se posa sur l'épaule de la Lionne, entre son cou et l'excroissance de son épaulette.

« - Prévenez les autres Commodores, notre mission est un succès, lança-t-il à un Biopsiste, cette contrée du royaume d'Alahan est sous notre contrôle et nous avons une prisonnière. »

Se démenant, la Lionne lança un regard plein de haine au Commodore, le souffle coupée et incapable de parler.

« - Préparez notre Prisonnière, Méliador ne devrait pas tarder à venir tenter de la sauver. A moins qu'il ne soit déjà tombé entre les mains d'un autre Commodore. »

Une corde fut passée autour du cou de la Lionne et l'autre extrémité fut enroulée autour du pommeau de selle du Commodore. Faisant pivoter son cheval, Razheem retourna auprès de ses hommes, la Lionne marchant à ses cotés, vaincue.

Razheem le savait bien, le combat serait rude mais le royaume d'Alahan allait tomber, avec ou sans l'aide des légions morts-vivants d'Achéron et cette capture lui ouvrirait la porte de nombreux village.

... A suivre

Commodore Tarl Karan



Parce que vous n'êtes pas seul sur Aarklash ...
Parce qu'il y a des créatures qui ne fuient pas lorsque vous vous battez près de chez elles ...
Parce que des choses rôdent dans l'ombre ...
Voici les ...

Les Monstres Errants

Par Alain SCHMITT (aschmitt@cochin.inserm.fr)
et Serge SIMON (serge.simon@insalien.org)

Avertissement préalable : l'abus de monstres errants est dangereux pour la santé ! L'application des règles décrites ci-dessous peut occasionnellement amener des troubles tels que : déséquilibres d'une partie au profit d'un camp ou d'un autre, accoutumance à la chasse aux monstres, destruction imprévue du Personnage Ultime De Votre Armée, etc. Les auteurs ne pourront être aucunement tenus pour responsable de la perte d'une partie suite à l'apparition inopinée d'un dragon agressif en plein milieu de votre armée ...

Vous voulez un peu de diversité pour vos parties ? Voici un court article qui va vous permettre de réutiliser des figurines que vous ne sortez que peu souvent (certaines références Rackham, ou des figurines d'autres gammes), afin de les utiliser sur vos champs de bataille sous la forme de monstres errants, c'est-à-dire de créatures qu'il ne fera pas bon rencontrer, ni pour vous, ni pour vos adversaires !

Cet article se veut générique dans la mise en place de ces créatures (canevas de gestion des monstres errants, comportements), mais n'hésitez pas à l'adapter à vos besoins (notamment les exemples de créatures disponibles, que vous pouvez modifier à loisir ou qui peuvent vous servir de base pour vos propres créations).

1/ Mise en place

Mettez-vous d'accord en début de partie avec votre ou vos adversaires sur le nombre de monstres errants et affiliés à mettre en jeu. Pour ce faire, quatre méthodes, selon votre humeur :

1. soit en décidant arbitrairement d'un commun accord du nombre de monstre à introduire ;
2. soit en le déterminant en fonction des forces en présence et du nombre de P.A. impliqué dans chaque camp (consultez la « **Table d'attribution des monstres en fonction des P.A.** ») ;
3. soit enfin en vous reportant à la « **Table aléatoire d'attribution des monstres** » si vous préférez vous en remettre au hasard.

Table d'attribution des monstres par P.A.

Répartition en fonction du nombre de P.A. impliqués dans chaque camp (il s'agit du nombre de P.A. de chaque armée, et non pas du nombre de P.A. total sur la table), à déterminer avant le début de la partie. Le résultat correspond au nombre total de monstres à mettre en jeu.

Nombre de P.A. de chaque armée	Nombre de monstre total à mettre en jeu
0-400 P.A.	1 monstre
400-600 P.A.	2 monstres
600-1000 P.A.	3 monstres
1000 P.A. et +	4 monstres

Table aléatoire d'attributions des monstres.

Le résultat, en fonction d'un D6, correspond au nombre total de monstres à mettre en jeu.

1D6	Nombre de monstre total à mettre en jeu
1-3	1 monstre
4	2 monstres
5	3 monstres
6	4 monstres

2. Détermination du type de créatures.

Pour chaque monstre, déterminez avec vos adversaires ce dont il s'agit. Vous pouvez soit choisir sciemment les types de créatures concernées d'un commun accord, soit vous reporter à la « **Table de répartition des monstres** » (en ajustant en fonction des figurines dont vous disposez, i.e., en re-tirant le jet de dé si vous tombez sur une figurine que vous ne possédez pas).

Vous pouvez également faire une « sélection inverse », et choisir les monstres en fonction de leur habitat et donc des décors dont vous disposez.

Pour chaque créature est indiquée une suggestion de décor lié pour l'antre de la créature. Cela ne doit pas nécessairement correspondre à l'environnement général de votre terrain de jeu, mais uniquement à un élément de décor qui va correspondre à la zone où se trouvera la créature au début de jeu. Même si ces antres ne sont qu'indicatifs, essayez de rester « cohérent » dans le choix des monstres par rapport à ce que vous mettez comme décors sur vos terrains (un crocodile devrait se voir associer un environnement où il y a de l'eau, etc.).

Les caractéristiques de tous ces monstres sont récapitulées en annexe.

Remarque : tous les profils fournis sont totalement non-officiels. Vous pouvez bien sûr ultérieurement faire ce que voulez de ces profils, mais les troupes définitives ne sont pas censées être incluses dans une armée pour être jouée en tant qu'alliés. Si jamais vous vouliez le faire, il vous faudra impérativement l'accord de

vos adversaires, et essayez alors d'apporter une justification de background pour expliquer pourquoi un ogre cannibale aura rejoint volontairement votre armée ou comment cette terrifiante hydre aura pu être domestiquée et enchaînée (... et c'est autant de sources potentielles de scénarios, au passage !).

Conseil : pour les figurines désormais introuvables ou dont vous ne disposeriez pas, vous pouvez utiliser des jouets en plastique (même si c'est moins joli sur la table :o)

3. Comportements des créatures.

Dès qu'une créature est rencontrée en jeu (i.e., dès qu'une figurine atteint l'antre d'une créature), utilisez la « **Table de comportement erratique** » afin de déterminer pour chacune de ces créatures la façon dont elle va se comporter sur le terrain.

Certaines créatures peuvent être sensibles à des démarches diplomatiques ... enfin, si offrir un tas de viande humaine à un Troll peut être qualifié de démarche diplomatique, et être en quelque sorte « apprivoisées ». Afin de refléter cet état de fait, on utilise les informations disponibles dans la colonne « Diplo. » du « **Tableau de répartition des monstres** » (en annexe, chapitre 6) et les règles suivantes :

- toutes les créatures ne sont pas sensibles à l'aspect « diplomatique », seules les plus intelligentes, ou celles dont il est possible de titiller les instincts les plus basiques, le sont ;
- l'aspect diplomatique se traduit par une condition d'activation. Dès que celle-ci est remplie, le bonus s'applique définitivement (i.e., pour tout le reste de la partie) pour tout jet de comportement erratique effectué pour cette créature.

Notez bien que certains comportements définissent des conditions de « rupture » de l'état en cours qui peuvent entraîner le passage à un comportement plus agressif ou plus passif.

Table de comportement erratique

Lancez un d6, et appliquez tous les modificateurs en cours (issus d'un précédent jet sur cette table, ou des « apports diplomatiques », voir ci-dessous).

Table de comportement erratique

Lancez un d6, et appliquez tous les modificateurs en cours (issus d'un précédent jet sur cette table, ou des « apports diplomatiques », voir ci-dessous).

Dé	Comportement	
1	Berzerk	Attaque la figurine la plus proche, qu'elle que soit son appartenance. Si elle est tuée, passe à la nouvelle figurine la plus proche. Si deux figurines sont à égale distance, le choix est fait aléatoirement.
2	C'est MA maison !	Reste immobile et attaque les figurines qui rentrent dans un périmètre égal à son MOV autour d'un point précis. Revient toujours à ce point après avoir éliminé son adversaire.
3	Attaques ciblées	Se prend d'animosité envers l'armée appartenant à la première figurine qui passe à portée. Est joué par l'adversaire. Devra charger / attaquer à chaque fois la figurine la plus proche appartenant à l'armée que le monstre a choisit.
4	Passif	Totalement passif, n'attaquera que les figurines qui l'attaquent. Si une figurine pénètre dans son antre et que la créature la voit, refaites un jet de comportement avec un modificateur de -2. La créature ignorera toutefois toutes les créatures qui chercheront à simplement s'enfuir de son antre.
5	Gentil chien-chien	Se prend d'amitié envers la première figurine qui passe à portée de son antre. Désormais, le monstre errant suivra cette figurine. Si la troupe que suit la créature se fait attaquer alors que cette dernière est à moins de son MOU, refaites un jet sur cette table avec un modificateur de +3. Si la créature se fait attaquer ou blesser, refaites un jet avec un modificateur de -3.
6 +	Allié	Inexplicablement ou non, la créature décide de s'allier. Elle est jouée comme n'importe quelle autre figurine de l'armée.

vous êtes libres d'appliquer ou non.

Sacrifices.

Bon, vous avez perdu la moitié de vos hommes, c'est dur à dire mais vous avez taillé la zone, les autres vous recherchent pour vous finir, vous vous planquez dans des rochers, une forêt, une caverne, bref, et vous réveillez un grand dragon, une hydre, quelque chose de très gros et très méchant ... Reste une seule solution pour vous en sortir : le sacrifice.

Un joueur peut décider d'offrir une de ses figurines en sacrifice, afin d'apaiser la créature. Cette option est interdite aux Lions d'Alahan et aux Elfes Cynwälls (ce n'est pas dans leur style ...), et ne concerne que les monstres errants définis comme *rare*s et *très rare*s.

On lance un D6, avec les modificateurs suivants :

- +1 si la figurine sacrifiée dépasse les 20 P.A.
- -1 si elle est en dessous de la barre des 10 P.A.

On ne peut tenter un sacrifice qu'une fois par tour et par créature.

Et on consulte la table des sacrifices ... Et voilà, ta da, vous allez peut être pouvoir ressortir avec un copain de plus, tout ça pour un minuscule petit sacrifice !!

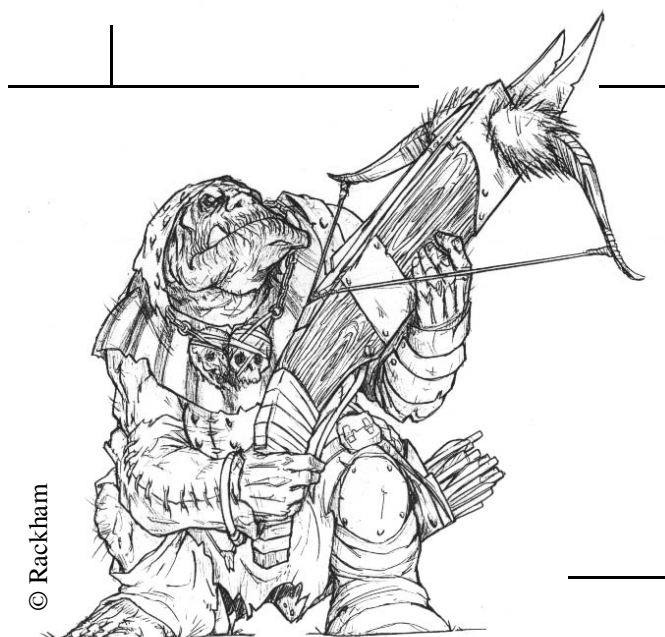


Table des sacrifices.

Dé	Effet du sacrifice
1	La créature boulotte le sacrifié ... et continue comme si de rien était (pas de changement de comportement)
2	Aucun effet : l'offrande est ignorée et la figurine sacrifiée revient en courant
3 - 4	Le monstre repart, calmé, avec son en-cas, et disparaît, dans son antre ou ailleurs (passage au comportement « Passif ») ...
5 - 6	La créature, satisfaite, fait ami-ami et se range du côté de la main qui l'a nourri (passage au comportement « Allié ») ...

Vagabonds

Particulièrement si vous voulez mettre en place une créature alors que vous n'avez pas de quoi générer son environnement (en terme d'éléments de décors), vous pouvez considérer alors qu'il s'agit d'une créature vagabonde. Une créature vagabonde erre sans but précis, cela peut être un guerrier perdu, une pauvre bête loin de son milieu naturel, un prédateur en chasse ... n'importe quoi en fait.

Zone de rodage : en dehors des zones de déploiement des deux armées, chaque protagoniste place un marqueur (de préférence en dehors des lignes de vue des deux armées) où il le veut et au moment de l'activation (quand il entre dans le champ visuel) un des deux marqueurs est tiré au sort. Il est remplacé par la créature concernée.

Bandes.

Les bandes fonctionnent de façon similaire aux vagabonds. Lancez un D6-1 pour savoir de combien d'individus la bande est composée. Les bandes suivent leur chef, qui gagne la compétence « commandement ». S'il meurt les autres s'enfuient. Même principe pour la zone de rodage que précédemment.

Trésors.

Vous pouvez si vous le désirez, pour chaque monstre susceptible de conserver un trésor dans sa « tanière » (cf. la « **Table des monstres errants** »), lui attribuer un trésor qu'il est possible de récupérer. Les « trésors » peuvent être de différents types (voir le tableau associé). L'objet se trouve alors au fond de l'antre, et il est nécessaire de s'y rendre et de l'explorer (i.e., d'y passer un tour complet) pour automatiquement le récupérer. Un objet magique obtenu ainsi ne peut être utilisé que si un magicien répondant aux caractéristiques (restrictions sous « spécial », pouvoir minimum de l'objet) rentre en possession de l'objet. Pour échanger un objet entre deux figurines, il suffit qu'elles soient en contact, et ce qu'elle que soit la nature du trésor.

Table d'interprétations des trésors

Trésor	Explication
Objet magique	Faites une pile avec tous vos objets magiques disponibles, et tirez-en un au hasard. Les restrictions usuelles s'appliquent toujours. L'objet magique est porté par la figurine ayant été dans l'antre de la créature, mais peut par la suite librement être donné à n'importe quelle autre figurine par simple contact socle à socle.
Gemmes	Pour chaque élément que maîtrisait le magicien éradiqué, lancez 1D6 : c'est le nombre de gemmes de cet élément qu'il est possible de trouver dans l'antre. Les gemmes ne peuvent être utilisées que par un magicien ou assimilé (sans dépassement de la capacité maximale de la réserve). Toutefois, n'importe quelle figurine peut les transporter et les donner à une autre figurine en étant socle à socle.
Familier	Le magicien avait un familier lié à son service. Une fois son maître mort, tout magicien peut tenter de le lier gratuitement, pour cela il effectue un jet normal (1D6 + son POU) auquel on soustrait le POU du magicien auquel était précédemment lié le familier.
Arme	Offre un bonus aux caractéristiques selon le type d'arme trouvée (sans tenir des armes actuellement utilisées par la figurine et indiquées sur sa carte de référence) : ⇒ 1. EPEE : bonus de +2 en FOR ; ⇒ 2. BOUCLIER : bonus de +2 en RES ; ⇒ 3. ARMURE : idem bouclier ; ⇒ 4. ARC : Gagne Tir 2 / FOR 3, 10-20-30 ; ⇒ 5. HACHE : bonus de +2 en ATT ; ⇒ 6. CIMETERRE : bonus de +1 en INI .

5. Points de victoire.

Si vous jouez avec des points de victoire, vous comptez normalement les Points de Victoire pour les monstres errants que vous avez éliminés. Votre adversaire ne marque toutefois pas de points directs pour les troupes de votre armée qui ont été éradiquées par un monstre errant.



© Rackham

Table de présentation des monstres

Monstre	Fréquence indicative	Description rapide	Trésor(s)	Suggestion de figurine	Suggestion de décor associé	Tai.	Dipl.	Effets diplomatie (Bonus/ Condition)
1. Aigle	Fréquent	Prédateur solitaire des espaces aériens ...	Aucun	Mithril, GW (LOTR)	Montagnes	p	✗	
2. Apprenti sorcier	Peu courant	Un magicien ... à ses balbutiements.	Gemmes	Fenryll, Ral Partha	Idem Magicien mineur	p	✓	+1 /
3. Araignées	Fréquent	Nos amies à huit pattes.	Aucun	Mithril, Demoworld	Cavernes, caves, forêts.	p	✗	
4. Arbres vivants	Très rare	Faites bien attention quand vous coupez du bois.	Aucun	Fenryll, GW	Forêts, plaines.	G	✓	+2 /
5. Archer dément	Rare	La vie d'archer, c'est parfois très dur... certains ne supportent pas la pression.	Armes	GW, Fenryll	Forêts, tours, rochers, zones urbaines, ...	H	✗	-
6 Bandit	Fréquent	Il faut bien gagner sa vie.	Arme (épée)	Figs paysans, Mordheim	Forêts touffues, routes sinueuses, zones urbaines.	H	✓	+1 /
7. Blobs	Peu courant	Si vous mettez le pied sur quelque chose d'informe, de spongieux, et d'agressif, pas de doutes, c'est un blob !	Aucun	Fait maison	Cavernes, caves.	P	✗	-
9. Centaure maléfique	Rare	Certains centaures se retrouvent « maudits », sans que l'on sache pourquoi, et semblent ensuite se délecter de leur état en commettant les pires vilénies.	Objet magique	Rackham, Fenryll	Lieux religieux (églises, autels, ...).	H	✗	-
10. Chauve-souris	Fréquent	J'ai peur des chauves-souris	Aucun	Games Workshop	Cavernes, bâtiments en ruine.	P	✗	-
11. Chevalier possédé	Très rare	Autrefois un puissant chevalier ... dont la raison s'est à présent égarée ...	Armes	Fenryll	Cimetière, château en ruine, ...	H	✗	-
12. Crocodile	Fréquent	Si ce n'est pas un troc d'arbre, c'est un... Au secours !!!	Aucun	Ral Partha	Marais, rivières, plans d'eau, ...	H	✗	-
12. Démon mineur	Très rare	On vous avait dit de pas jouer avec les incantations...	Objet magique	Familier Rackham	Lieu à fort potentiel magique.	H	✓	+3 /
13. Dragon (Grand)	Très rare	Un puissant représentant de sa race ... un challenge pour un bataillon entier ...	Gemmes, Objet magique	Fenryll / Mithril	Amas de rocher, une immense caverne, une plaine (sa piste d'atterrissage)	G	✗	-
14. Dragon (nid de jeunes dragons)	Peu courant	Un nid rempli de jeunes dragons affamés, si charmants et si touchants ...	Aucun	Fenryll / Mithril	Caverne, rochers, clairière.	TG	✓	+2 / Déposer dans le nid autant de cadavres qu'il y a de dragons.
15. Dragon (Petit)	Rare	Un faible représentant de sa race ... un challenge pour Aarklash tout personnage !	Objet magique	Fenryll / Mithril	Rochers, cavernes.	G	✗	-
16. Fantôme	Rare	Ghostbuster	Aucun	Fenryll / Mithril	Ruines, villes ou lieux hantés, etc.	H	✗	-
17. Griffon	Très rare	Un grand et fier animal, puissant et farouche.	Aucun	Rafm, Ral Partha	Montagne, rochers.	TG	✓	+2 / si découvreur fait partie des voies de la lumière
18. Guerrier fou	Rare	Un guerrier fanatique, ayant grandement perdu la raison et ne sachant plus ni pour qui ni pour quoi il se bat ... (le destin de tous les personnages ?)	Armes	Fenryll	Cabane isolée, tour en ruine, n'importe où.	H	✗	-
19. Hommes de boue	Rare	Des créatures étranges bien connues des Daikiness, mais seulement d'eux.	Aucun	Sang-froid GW	MaraisMarécages.	H	✗	-

Monstre	Fréquence indicative	Description rapide	Trésor(s)	Suggestion de figurine	Suggestion de décor associé	Tai.	Dipl.	Effets diplomatie (Bonus/ Condition)
20. Hydre	Rare	Un impressionnant monstre aux cinq têtes particulièrement agressives ...	Aucun	Hydre / Elfes Noirs [G W]	Caverne, amas de rochers.	TG	✗	-
21. Insectes géants, rampants	Fréquent	Il y a des cafards partout ici. Et des gros.	Aucun	Demon-world	Partout.	G	✗	-
22. Insectes géants volants	Peu courant	Ce gros bourdonnement qui vient droit du ciel en piqué n'augure rien de bon ...	Aucun	Demonworld, chronopia	Partout.	G	✗	-
23. Lézard	Fréquent	Feignants et aimant le soleil, ou fréquentant les marécages fétides.	Aucun	FIXME	Marais, rochers ensoleillés.	P	✗	-
24. Loup	Fréquent	Les habitants naturels des bois d'Aarklash	Aucun	Fenryll / Ral Partha	Forêts, collines, ...	H	✓	+2 /
25. Magicien majeur	Très rare	Un puissant magicien, reclus dans son antre, préparant de puissants enchantements... l'interrompt dans ses manipulations ne peut qu'attiser son courroux ...	Idem magicien mineur.	Idem magicien mineur.	Idem magicien mineur.	H	✓	+2 / Sacrifier 6 gemmes d'un même élément que ce magicien maîtrise.
26. Magicien mineur	Fréquent	Un magicien fou, ne vivant que pour ses expériences ... et qu'il ne fait pas bon déranger dans sa tanière !	Gemmes, Objet magique, Familier	Sardar / Méliador / Migaïl [Rackham]	Une tour, un château en ruine, une maison dans les arbres, ...	H	✓	+3 / Sacrifier 3 gemmes d'un élément que ce magicien maîtrise.
27. Manant	Fréquent	Toujours prêts à escroquer son prochain.	Arme (épée)	Fenryll, Mordheim	Plaines, routes, zones urbaines.	H	✓	+1 /
28. Manticore	Très rare	Effrayant et légendaire, l'ennemi naturel du griffon	Aucun	Fait maison	Montagne, rochers.	TG	✓	+2 / si découvreur fait partie des méandres des ténèbres
29. Minotaure	Peu courant	Un minotaure issu d'une ancienne lignée taurine	Objet magique	Fenryll / RATM	Une caverne, gardien d'un pont.	G	✓	+3 / Déposer 3 têtes de Wolfen dans son antre.
30. Monstres aveugles	Peu courant	Certaines créatures vivent tellement longtemps dans les cavernes qu'elles en perdent l'usage de la vue. Cela n'empêche pas les autres sens de bien fonctionner. Refaites un jet sur cette table pour déterminer la créature qui sera affectée par l'aveuglement (ignorer ce résultat si vous l'obtenez à nouveau).	Aucun	En fonction du profil affecté.	Cavernes, souterrains	-	✗	-
31. Ogre	Fréquent	Un ogre, c'est un ogre. C'est gros, sale, méchant.	Aucun	GW	Caverne.		✓	+2 /
32. Phénix	Très rare	Comme la légende le rapporte, un oiseau capable de renaître des ses Cendres ...	Aucun	Elémentaire de feu Fenryll ou autre	Volcans, cavernes, sanctuaires.	G	✓	+2 / Lui donner deux Gemmes de Feu. +4 / Lancer une source de feu dans son antre.
33. Plante carnivore	Peu courant	Piège végétal, aux couleurs chatoyantes et aux fleurs qui à n'en point douter iraient si bien comme parure dans les chevelures des Fiannas ...	Aucun	Fenryll	Marais, rivières, plans d'eau, ...	G	✗	-
34. Rats	Fréquent	Véritable vermine grouillante.	Aucun	Rats, Games Workshop	Ruines, villes hantées, zones urbaines, etc.	P	✗	-
35. Razorback sauvage	Fréquent	La version non-domestiquée des montures de certains nains, dont les des thermo-prêtres nains.	Aucun	Rackham	Plaines.	H	✗	-
36. Rochers vivants	Peu courant	Un véritable piège souvent invisible.	Aucun	Fait maison	Forêts, plaines, montagne, ...	G	✗	-
37. Salamandre	Fréquent	Les bardes racontent de vieilles légendes sur les Salamandres, qui contiendraient toutes une parcelle d'élémentaire ...	Aucun	GW	Etendues d'eau (marais, rivières), cavernes, volcans, ...	P	✓	+ 2 / Déposer deux Gemmes de Feu ? dans son antre.
38. Smilodon	Rare	D'une taille intermédiaire entre le chat et le puma, les smilodons possèdent également des dents de sabres	Aucun	Ral Partha, Fenryll	Forêts, collines,...	H	✗	-

Monstre	Fréquence indicative	Description rapide	Trésor(s)	Suggestion de figurine	Suggestion de décor associé	Tai.	Dipl.	Effets diplomatie (Bonus/ Condition)
39. Spectre	Rare	Certains aimeraient ne pas rester comme ça errant entre la vie et la mort, mais ils n'ont pas le choix.	Aucun	Mithril, GW	Ruines, villes hantées, etc.	H	✘	-
40. Fauve	Fréquent	Un redoutable prédateur, dont des déclinaisons existent au sein du désert de Dirz et des Plaines d'Avaggdu.	Aucun	Fenryll / Ral Partha	Plaines, forêts, collines, ...	H	✘	-
41. Tigre à Dents de Sabres	Très rare	Le grand tigre, terreur des plaines Keltoises au désert de Shamir.	Aucun	Fenryll	Plaines, forêts, collines, ...	H	✘	-
42. Troll	Peu courant	Un troll sauvage, non domestiqué.	Objet magique	Troll de Guerre (#1) [Rackham]	Une caverne	G	✓	+1 /
43. Vagabond	Fréquent	Un pauvre hère sans domicile, vagabondant de villes en villes et s'arrêtant sur les champs de bataille pour piller les restes ...	Arme (épée)	Fenryll, Mordheim	Routes, plaines, zones urbaines.	H	✓	+1 /
44. Varan	Peu courant	Un GROS lézard.	Aucun	GW	Marais, rochers ensoleillés.	H	✘	-
45. Vers géants	Peu courant	D'innommables choses à l'aspect informe et dénuées de tout intellect ...	Aucun	Cthulhu, Mage Knight	Marais, zones désertiques.	G	✘	-
46. Vouivre	Très rare	Enorme ver apparenté au dragon, bête et véroce ...	Aucun	Dragons chinois	Régions montagneuses	TG	✘	-

Mordheim : jeu d'escarmouches urbaines de GW, idéales pour les vagabonds, bandits, etc....

Ral Partha, Rafm, Cthulhu : vieilles marques américaines de figurines dont on ne sait si elles ont disparues ou non, on peut les trouver encore dans les vieux cartons de certaines boutiques.

Mage Knight : marque récente de figs pré-peintes, avec un système de rareté pour les figurines ressemblant au principe de Magic. Elles existent maintenant sous forme « normale » et offrent des idées originales.

Fenryll : marque de figs en résines, presque aussi chères que le métal. La gamme est très étoffée avec un choix énorme dans tous les grands classiques de la fantasy.

GW : si vous ne connaissez pas, c'est que vous êtes un alien (mal) infiltré parmi les humains. Si vous êtes vraiment un humain, restez chez Rackham, après tout...

Demonworld : Figs de 15 mm, la race des gobelins comporte de nombreux insectes très bien réalisés.

Légende :

Colonne	Explications
Dé	La valeur à obtenir au dé pour choisir cette créature, en fonction de sa fréquence
Monstre	Le nom de la créature ...
Fréquence indicative	L'indication de sa rareté sur Aarklash, selon quatre degrés : Fréquent / Peu Courant / Rare / Très Rare
Description rapide	Quelques mots pour planter le décor
Trésor(s)	Les « trésors » qu'il est possible de trouver <i>dans son antre</i> . Voir l'option correspondante pour les explications.
Suggestion de figurines	Quelques pistes pour trouver les figurines pour représenter la créature.
Suggestion de décor associé	Une liste d'habitats possibles, pouvant vous servir à représenter son antre au niveau décors. Toutefois, de nombreuses créatures peuvent avoir occasionnellement ou non d'autres habitats que ceux listés ici, ne vous sentez donc pas bridés par ces listes qui ne sont là qu'à titre indicatif.
Tai	La taille de la créature, entre P = Petit, H = Taille Humaine, G = Grande Taille et TG = Très Grande Taille
Diplo.	Indique si oui ou non la créature peut être soudoyée par diplomatie
Effets diplomatiques	Les bonus qu'il est possible de gagner « diplomatiquement » et les modalités d'obtention de ces bonus. Les bonus peuvent aller de +1 à +4.

Caractéristiques des monstres

Les nouvelles Compétences sont décrites au chapitre suivant [Affamé, Immobile / X, Immunisé (Elément), Nuée, Piétiner / X, Poison / X, Sauvage, Sensible (Elément)].

TROUPES	TYPE	M	Ini	Att	For	Def	Res	T	C	Dis	P	Compétences	P.A.
Humains													
Guerrier fou	RG	10	4	5	4	2	3	0	6	2	-	Bravoure, Possédé	40
Archer dément	SP	10	2	3	2	2	2	3	4	1	-	Tir instinctif, Possédé, Arc FOR 3 / portée 10-20-30	25
Manant	IR	7,5	2	2	4	2	1	0	1	0	-	Renfort, Mercenaire	8
Bandit	IR	10	2	3	4	3	5	0	3	1	-	Renfort, Mercenaire	17
Vagabond	IR	10	1	3	4	2	4	0	2	0	-	Renfort, Mercenaire	11
Apprenti sorcier⁽¹⁾⁽⁴⁾	MA	10	1	1	3	1	3	0	3	1	1	Initié de (un élément quelconque)	19
Magicien mineur⁽¹⁾	MA	10	2	3	3	2	3	0	3	2	4	Initié de (un élément quelconque)	29
Magicien majeur⁽²⁾	MA	10	5	3	3	3	4	0	5	3	6	Adepté de (deux éléments quelconques), Vivacité	65
Animaux Sauvages													
Araignée	CR	5	4	2	5	0	1	0	-2	0	-	Assassin Poison / 6	10
Loup	CR	15	3	3	5	3	5	0	-3	2	-	Harcèlement Renfort	18
Smilodon	CR	17,5	3	4	6	3	6	0	-3	0	-	Bond, Furie Guerrière	20
Fauve	CR	15	3	5	7	3	7	0	-4	0	-	Bond, Furie Guerrière, Charge bestiale	45
Tigre à dents de sabre	CR	20	5	6	7	3	8	0	-6	0	-	Bond, Furie Guerrière, Tueur Né	90
Crocodile	CR	15	0	4	5	2	5	0	-4	0	-	Furie guerrière	15
Lézard	CR	5	3	2	1	2	3	0	-2	0	-	Rapidité	5
Varan	CR	10	4	5	5	3	3	0	-6	0	-	Rapidité	20
Chauve-souris	CR	12,5	2	1	2	3	2	0	-2	0	-	Vivacité, Nuée	5
Nuée de Rats⁽³⁾	CR	12,5	4	2	4	1	2	0	4	0	-	Rapidité Nuée	12
Ver géant	CR	5	2	3	8	2	6	0	-4	0	-	Régénération / 5	30
Razorback sauvage	CR	15	2	2	5	3	6	0	4	1	-	Sauvage	15
Monstre aveugle⁽⁵⁾	CR	5	!	!-1	!	!-1	!	0	!	!	!	Fanatisme	-
Salamandre	CR	7,5	4	4	9	2	5	0	-6	0	-	Instinct de survie, Peau Empoisonnée / 5, Immunisé (Feu)	45
Aigle	CR	5/15	4	3	2	1	2	0	2	1	-	Vol	12
Insecte rampant géant	CR	5	4	4	4	3	3	0	-1	0	-	Membre supplémentaire, Renfort	15
Insecte volant géant	CR	5/15	2	3	4	4	3	0	-1	0	-	Vol, Harcèlement	30
Créatures													
Manticore	CR	10/15	4	6	10	3	4	0	-6	2	-	Vol, Tueur né	100
Hydre à 5 têtes	CR	12,5	2	2	8	2	8	-	-10	0	-	4 dés supplémentaires (un par tête additionnelle) Enorme	200
Troll sauvage	CR	12,5	1	3	13	2	9	0	-8	0	-	Régénération / 5 Sauvage	70
Minotaure	CR	15	1	4	15	3	10	0	-8	1	-	Piétiner	75
Ogre	CR	10	2	4	12	4	9	0	-7	1	-	Affamé	85

TROUPES	TYPE	M	Ini	Att	For	Def	Res	T	C	Dis	P	Compétences	P.A.
Créatures													
Phénix	CR	12,5/ 17,5	5	6	6	5	5	2	-9	1	-	Projection Elémentaire, Immunisé (Feu), Vol	185
Dragon (jeune âge)	CR	10/ 12,5	3	5	5	1	3	0	-7	0	-	Affamé	80
Dragon (petit)	CR	12,5/ 17,5	5	6	7	5	5	0	-9	1	-	Enorme	160
Dragon (adulte)	CR	15/20	6	7	9	7	6	0	-11	2	6	Colossal	320
Vouivre	CR	7,5	3	4	6	3	6	-	-8	1	-	Enorme, Tueur Né	150
Griffon	CR	15	4	6	10	4	6	0	8	2	-	Vol, Charge bestiale	90
Homme de boue	CR	7,5	1	3	5	3	8	0	-3	0	-	Charge bestiale, Immunisé (Terre)	25
Végétaux / Minéraux													
Arbre vivant	CR	-	2	5	9	5	8	0	-	-4	-	Ambidextre, Dur à cuire, Immobile / 15, Sensible (Feu)	100
Plante carnivore	CR	-	2	3	5	2	3	0	-	-3	-	Tueur né, Immobile / 10, Sensible (Feu)	20
Rocher vivant	CR	-	0	1	9	1	8	0	-	-	-	Dur à Cuire, Immobile / 5	30
Blob	CR	5	1	4	11	4	4	0	-5	0	-	Régénération, Membre supplémentaire	30
Spécial													
Fantôme	CR	15	4	4	6	2	4	0	-7	0	-	Mort-vivant	40
Spectre	CR	17,5	4	6	8	2	5	0	-9	0	-	Mort-vivant	63
Chevalier possédé	IR	20	2	6	5	3	9	0	6	1	-	Bravoure, Possédé, Destrier	55
Centaure maléfique	CR	20	2	5	9	3	7	0	-6	1	2	Initié des ténèbres	62
Démon mineur	CR	15	4	6	13	3	6	0	-8	0	0	Brute épaisse	85
Démon mineur ailé	CR	15/20	3	6	10	3	6	0	-8	0	0	Vol Charge bestiale	90
Démon mineur magicien	CR	12,5	3	5	9	3	6	0	-8	1	3	Initié des Ténèbres, Initié du Feu	95

Notes :

- (1) – Élément maîtrisé : lancer 1D6.
1 >> Eau, **2** >> Feu, **3** >> Ténèbres, **4** >> Terre, **5** >> Lumière, **6** >> Air
– Sorts : tirez deux sorts au hasard parmi tous ceux dont vous disposez, sans vous soucier du coût, des restrictions spéciales, etc., autres que le ou les éléments nécessaires au sortilège qui doivent correspondre aux éléments maîtrisés par le Magicien.
- (2) – Idem (1), mais lancez 2x les dés pour les 2 éléments maîtrisés et tirez 3 sorts au lieu de deux.
- (3) – Les Nuées de Rats peuvent être trouvées dans le numéro #7 de Ravage.
- (4) – Apprenti sorcier : du fait de son âge et de son inexpérience, l'apprenti magicien a une forte propension à rater les sorts. Pour chaque sort dont le jet d'incantation est raté, lancez un D6.
1-3 >> Le sort fonctionne, mais l'application est inversée (au choix de l'adversaire si un choix doit être fait), **4-5** >> Rien ne se passe, **6** >> Inexplicablement, sans que personne ne sache pourquoi, le sort fonctionne parfaitement !
- (5) – Le profil du monstre aveugle donné ici est à appliquer en modification de la créature concernée. Un « ! » représente la valeur précédente. Certaines caractéristiques n'évoluent donc pas, certaines sont remplacées par une nouvelle valeur, d'autres enfin (« ! +/- quelque chose ») se voient apporter un bonus ou un malus. La créature aveugle gagne également les compétences listées.
- (6) – Voir la carte de background associée pour les spécificités du Phénix.
– Pour rappel : Enorme >> Tuer 2x, Colossal >> Tuer 3x, Gigantesque >> Tuer 4x

Nouvelles compétences.

- **Affamé** : le monstre a constamment faim ... Chaque fois qu'il tue une figurine, il va chercher à commencer à la boulotter si on le laisse tranquille - et pendant ce temps, son ou ses adversaires pourront alors se désengager automatiquement. S'ils ne le font pas, le combat continue. S'ils se désengagent tous, le monstre passe 1 tour par taille de la figurine qu'il vient d'abattre pour l'ingurgiter, après quoi il reprend son comportement précédent (autrement dit, un tour pour avaler un nain, 2 pour un humain, 3 pour un Wolfen ...).
- **Destrier** : procure un dé supplémentaire au combat, cf. Règles de Confrontation 2.
- **Immobilisé / X** : une créature immobile ne peut se déplacer (et ne peut donc pas charger). Toutefois, elle possède une zone d'action correspondant à X centimètres, zone sur laquelle elle est à même d'atteindre des adversaires. Toute figurine passant dans cette zone doit faire un succès à un jet d'INI contre la créature. Si le jet est réussi, la figurine parvient à se frayer un chemin dans la zone, sans être gêné par les appendices de la créature. S'il est raté, elle est engagée par la créature et subit alors automatiquement un malus de charge normal. Tout combattant sortant de la zone d'action de la créature pour quelque raison que ce soit est automatiquement considéré désengagé.
- **Immunisé (Élément)** : la figurine est totalement immunisée à tous les effets des sortilèges de l'élément précisé, tant son essence même est proche de celle de l'Élément en question. Seuls les effets des sortilèges réellement liés à l'élément sont concernés (en aucun cas un sortilège demandant des gemmes de Feu mais dont les effets ne sont pas liés au feu ne saurait être concerné). Les élémentaires du même élément ou autre source de ce type infligent des dégâts normaux.
- **Nuée** : (règle issue du numéro #7 de Ravage).
- **Peau Empoisonnée / X** : à chaque fois qu'un adversaire se rapproche d'une créature ayant une peau gorgée de poisons, il risque d'être empoisonné. En jeu, dès qu'un combattant reçoit une blessure d'une telle créature ou dès qu'il réussit à la blesser (il a dû s'approcher pour le faire, et la créature tente à tout prix de se frotter contre lui), il doit faire un jet sur un D6 contre la virulence du poison, représentée par une valeur X. Si le jet est strictement inférieur, son métabolisme rejette le poison qui est sans effet sur lui. S'il est supérieur ou égal à X, le combattant est empoisonné et subira à la fin de chaque tour et dès le tour suivant une Blessure Légère. Les effets du poison durent tant que le combattant n'a pas été guéri. Une figurine ayant déjà été confrontée au cours d'une partie à un poison de potentiel X (qu'elle ait été contaminée ou non) ne peut plus être empoisonnée que par des poisons de virulence plus élevée.
- **Piétiner / X** : la créature peut avancer en ligne droite et littéralement passer au travers de rangs entiers de créatures plus petites qu'elle (ayant deux tailles de moins), qui ne la gênent donc nullement dans son déplacement. Les figurines de plus grande taille la bloquent toutefois normalement. Si à la fin de son mouvement, cette créature s'arrête sur une autre figurine de gabarit inférieur de 2 tailles au sien, elle a la possibilité de la piétiner. La figurine piétinée peut tenter un jet d'INI contre la valeur de piétinement (représentée par X). Si cette esquivé est ratée, on applique un jet de blessure ayant pour FORCE la RES de la créature effectuant le piétinement. Si elle est réussie. Dans les deux cas, après le piétinement, les deux figurines sont considérées engagées au corps à corps.
- **Poison / X** : la créature a la capacité d'empoisonner. Dès qu'une attaque non parée a été réussie, vous pouvez choisir *en plus* du jet de blessures d'empoisonner la cible. Le combattant empoisonné doit faire un jet sur un D6 contre la virulence du poison, représentée par une valeur X. Si le jet est strictement inférieur, son métabolisme rejette le poison qui est sans effet sur lui. S'il est supérieur ou égal à X, le combattant est empoisonné et subira à la fin de chaque tour et dès le tour suivant une

Blessure Légère. Les effets du poison durent tant que le combattant n'a pas été guéri. Une figurine ayant déjà été confrontée au cours d'une partie à un poison de potentiel X (qu'elle ait été contaminée ou non) ne peut plus être empoisonnée que par des poisons de virulence plus élevée.

- **Sauvage** : la vie « à la dure » fait que cette créature ignore les effets des Blessures Légères, préférant continuer à se ruer dans la bataille en faisant fi de cette douleur.
- **Sensible (Élément)** : la troupe concernée est particulièrement sujette à l'élément entre parenthèse. Pour tout dommage issu de cet élément (sortilèges, élémentaires, etc.), lisez les dégâts une ligne plus bas sur le Tableau des Blessures.

Nouvelles règles.

- **Soigner un empoisonnement** : un guerrier empoisonné doit être soigné ou purifié pour que cessent les effets du poison. Pour ce faire, deux méthodes : 1) l'application de tout sortilège ou artefact ou capacité spéciale de soin, qu'elle qu'en soit la nature, ou 2) la confection d'un antidote : il faut pour cela récolter l'ichor de la créature responsable de l'empoisonnement (et donc la tuer au préalable), après quoi un magicien (guerrier-mage, initié, adepte ou supérieur) doit passer un tour entier à concocter la potion (réussite automatique) et à l'administrer au patient (réussite automatique, mais le patient doit se trouver socle à socle avec le magicien).

7. Cartes de background.

Apprenti sorcier.

L'apprentissage de la Magie est une science exacte sur Aarklash, très codifiée, et prodiguée au sein d'écoles ou d'universités, que ce soit dans les Hautes Tours de Magie de Kallienne, la capitale du Lion ou dans les Universités éthérées des palais baroques de Klûne. Toutefois, certains fols de tous horizons se passionnent pour la Magie, que ce soit par attrait pour la puissance qu'elle peut apporter, ou poussés par une curiosité dévorante envers les mystères de cet arcane ... Et ceux qui ne peuvent avoir un accès légitime aux sphères d'études magiques, que ce soit dû à une absence de rang ou à toute autre raison, s'aventurent parfois sur les chemins tortueux de l'initiation magique seuls, sans mentors. La route est désormais longue pour eux pour arriver à obtenir des bribes de maîtrise sur la magie, elle passe par de nombreux détours, et les apprentis sorciers doivent transiger sur la rigueur inculquée aux autres mages pour se concentrer sur leurs expériences. Ces apprentis ont dès lors bien moins de maîtrise sur le lancement de leurs sortilèges, et les effets ne sont indéniablement ... pas toujours ceux qu'ils attendaient. Les plus chanceux arrivent à dégoter des grimoires de magie, volés à d'autres magiciens en pleine cité et revendus à prix d'or, ou obtenus sur les cendres fumantes d'un champ de bataille. Mais même pour ceux-là, la route est difficile ...

Toutefois, il arrive parfois que l'improbable se produise : un étudiant incroyablement doué, n'ayant jamais été repéré auparavant par d'autres mages, explore de lui-même les arcanes de la magie et y excelle. La rumeur prétend que l'un des rares virtuoses d'Alahar aurait été au départ un autodidacte, au potentiel inouï, qui développa son affinité particulière avec l'Air alors qu'il était prisonnier des geôles de Klûne, en observant la manière dont les Gobelins maniait cet élément. Lors de la bataille où lui et d'autres Alahars furent enfin libérés après des mois de captivité et d'esclavage, il réussit à lui seul à contrer tous les flux d'Air invoqués par les Magiciens Gobelins présents ...

Arbres vivants.

Au sein des forêts les plus profondes, particulièrement en Terres Keltoises, il est possible de trouver bien des incarnations de Dame Nature. Personne ne sait si les arbres vivants que l'on peut rencontrer parfois sont le résultat d'une évolution naturelle, le fruit d'antiques sortilèges ou d'anciens enchantements lancés afin de protéger un lieu de culte oublié depuis longtemps ... Toujours est-il que certains arbres sont à même de manifester des réactions très animales, agitant leurs branches comme si elles étaient animées d'une vie propre. Certains sont même capables de faire de même avec leurs racines. Faits des bois les plus durs, ces membres végétaux sont capables d'enserrer leurs ennemis et de les entraîner par suffocation, lentement, vers la mort ...

Certains de ces arbres enchantés sont tellement anciens qu'il est arrivé au fil des siècles que des Shamans Keltois les étudient de près afin de créer de nouvelles formes de sortilèges d'immobilisation basés sur la Terre. Depuis, il est également de coutume que les jeunes Shamans Keltois, au terme de leur apprentissage de l'élément « Terre », doivent réussir à domestiquer la fureur d'un arbre de cette sorte et de ses racines.

Archer dément.

Dans sa folie, il met des clochettes au bout de ses flèches, ce qui a le défaut de ne pas être très discret mais lui permet de savoir où se plantent ses flèches, et, surtout, donnent une signature inoubliable à toutes ses actions. ... On croit savoir qu'il s'agit d'un ancien Barhan devenu fou sous la pression de la rude sélection de l'élite des archers d'Alahan, ou d'une création Alchimiste ratée mise au rebut. Rien de tout cela n'est certain, mais quand les clochettes sonnent, il vaut mieux baisser la tête, la prochaine flèche est peut-être bien pour vous

Blobs.

Appelés "Flambys" par certains Keltois, ou Sogots par les Alchimistes, les blobs sont d'origine mystérieuse. Il faut dire que cette partie de la connaissance n'a pas intéressé grand monde jusque là, seuls quelques ouvrages dans les bibliothèques Akkylaniennes parlent de ces choses informes, translucides, qui rampent de façon chaotique dans les souterrains et les cavernes humides. Une hypothèse soulevée dans un de ces ouvrages serait qu'il s'agisse de créations d'une ancienne race disparue, qui s'en servait autrefois comme esclaves : leur forme était maintenue à l'aide d'un sortilège, afin de les rendre adaptables à leur environnement ; avec le temps, sortilèges et formes disparurent pour donner ces masses informes. Livrés à eux même après la disparition de cette race, ils pulluleraient sans but, comme les rats et les corbeaux. Cette interprétation est toutefois contredite par un livre deux rayons plus loin, aussi couvert de poussière que le précédent, qui parle quant à lui de mutations d'animalcules trop petits pour être vus, observables avec de drôles d'appareils par de vieux mages gobelins. Ils les appelaient les am'h'ibs, et prétendent que les blobs sont des am'h'ibs géants. Ceci dit la chose est sans intérêt finalement, ils sont là et comme il est écrit dans le répertoire des étudiants du Griffon : « la seule chose à savoir, c'est qu'il vaut mieux les tuer, car ce n'est pas la peine de discuter avec eux ».

Centaure maudit.

Les centaures ont une origine mal connue. Ils sont à cet égard recherchés par les sages de toute sorte pour comprendre leurs mystères, sauf, étrangement, par les Dirz, qui soit connaissent déjà tous leurs secrets, soit en maîtrisent de plus puissants ... Toujours est-il que certains centaures, comme les êtres humains, peuvent subir de terribles malédictions ... Il semblerait que leur nature, mystérieuse, les prédispose à en être victime, à moins que ces malédictions ne soit qu'une évolution naturelle de l'état de Centaure. Tous par ailleurs ne réagissent pas de la même façon lorsque la Malédiction s'abat sur eux. Certains cherchent à tout prix à domestiquer la bête (leur part animale ?) qui s'éveille en eux et tentent, vainement jusqu'ici, de percer le secret de cette malédiction pour tenter de la lever. D'autres se laissent aller à l'ivresse qu'elle procure (leur part animale, peut-être, à nouveau ...), puisqu'elle les déresponsabilisent de leurs actions ...

Chevalier possédé.

La même malédiction qui a affecté les nains de Mid-Nor, les Enfants du Despote, peut atteindre un chevalier au coeur des plus purs. Il échappe alors au sort peu enviable que lui réserve Achéron pour tomber dans un désespoir peut-être pire encore. On rencontre parfois de ces cavaliers qui errent dans les matins brumeux, silhouettes fantomatiques cherchant à retrouver la paix pour une autre éternité. Certains racontent qu'ils ont croisé des chevaliers sans têtes et pourtant hurlant dans la nuit, d'autres que des cavaliers noirs les ont attaqués dans la nuit, tuant leurs compagnons, leurs amis. Il y certainement du vrai dans tout cela.

Démon mineur.

Si la présence de démons sur Aarklash est souvent liée à une invocation d'Achéron, ce n'est pas la seule cause possible, de nombreuses raisons pouvant amener un démon mineur à se retrouver sur Aarklash, libre de tous mouvements ou non ...

Dans la plupart des cas, quand ils n'ont pas une injonction plus forte, ces démons sont de petites créatures maléfiques, uniquement intéressées par la cruauté et la vilénie. Lâches, ils préféreront s'attaquer aux enfants et aux jeunes filles, espérant ainsi ramener de quoi asseoir une réputation suffisante dans leur plan démoniaque d'origine, et ce afin d'acquérir un rang plus élevé. La plupart sont très doués pour la persuasion, adorant amener deux êtres à se jeter l'un contre l'autre : frères, parents, amis, etc.

Certains démons sont invoqués par des magiciens puis relâchés sur Aarklash, que ce soit par erreur, inexpérience de la part du Magicien ou volontairement ... D'autres seraient dans certaines conditions à même de passer d'eux-mêmes sur Aarklash ...

Fantômes.

Achéron n'a de fait pas la main mise sur l'au-delà. La vie sur Aarklash suit toujours son cours et les règles édictées à la Création par les Dieux, du moins tant que ces derniers n'ont pas décidées de les changer ...

Toujours est-il qu'il existe bien des façons pour qu'un Fantôme se mette à exister ... S'agit-il d'une victime d'une terrible Malédiction d'un Shaman qui fait que lorsque le pauvre hère passe de vie à trépas son âme reste emprisonnée sur Aarklash sous la forme d'un fantôme ? Ou bien est-ce le résultat d'une expérience magique aux relents de souffre s'étant mal déroulée ? A moins que comme les rumeurs paysannes le prétendent, les Fantômes que l'on peut rencontrer soit toujours liés à un lieu qu'ils sont désormais, pour quelques obscures raisons, chargés de hanter jusqu'à l'avènement du Rag'Narok ...

Il existerait un endroit perdu au fond de Terres peu visitées, à l'orée des Terres Keltoises, un endroit que nomment « la Terre des Fantômes » tous ceux qui prétendent l'avoir vu ... Un endroit où aurait eu lieu il y a de cela bien des décennies, une bataille titanique, opposant des ennemis dont jusqu'au nom a à présent été oublié. Une bataille qui, sans que l'on sache désormais pourquoi, aurait laissé tous ses participants sous la forme de fantômes, errants depuis sur cet endroit sans buts ou, peut être, continuant à se battre comme s'ils étaient encore toujours vivants ...

Griffons.

Les créatures légendaires que sont les Griffons, immenses rapaces aux serres meurtrières, ont un lien privilégié avec ceux qui partagent leur nom, les Akkylaniens. Ils ne sont pas issus de l'imagination de ces derniers, mais bien réels, quoique que très rares sur Aarklash de nos jours. Extrêmement puissants, les Griffons suivent instinctivement les voies de la lumière, et sont en cela comparables aux licornes et aux chevaux ailés d'Alahan.

La légende rapporte que l'une de ces créatures fantastiques aurait aidé Merin lui-même dans sa lutte contre le mal, et que par la suite, en retour, le peuple de Merin serait venu en aide aux Griffons dans leur lutte héréditaire contre les manticores : surpassés par la folie des manticores et leur hargne, les Griffons ne durent leur salut qu'au soutien des Akkylaniens... De ces événements, ces derniers auraient gagné le droit de porter le nom de « Griffons ». Mais il s'agit d'une légende parmi tant d'autres ...

Certains érudits d'autres peuples prétendent que Merin ne serait qu'une manifestation d'un représentant particulièrement puissant de la race des Griffons et qui aurait aux temps anciens été adoré comme un Dieu païen par les premiers Akkylaniens ...

Guerrier fou.

On rencontre parfois au détour d'un chemin un soldat équipé des pieds à la tête. Il n'y a pas de bataille dans le coin et on se demande d'où il peut bien venir. C'est quand il vous regarde d'un oeil vide et lève son épée que vous comprenez : il est fou !! Et en courant vous vous souvenez de l'histoire que l'on raconte en riant dans la taverne du village, le soir : il s'est pris un coup sur la tête, le pauvre, et avec forces mimiques vous vous imaginiez le pauvre hère attaquant depuis tout ce qui bouge. En trébuchant dans le chemin avec son souffle dément sur la nuque, vous trouvez cela beaucoup moins drôle, finalement ...

Hommes de boue.

Les hommes de boue sont rares. Ils ne sont liés jusqu'à aujourd'hui qu'au peuple des Daikinees, qui, dans certaines circonstances, sont amenés à s'en servir comme sentinelles minérales aux abords de leur forêt. Nul ne connaît l'origine de ces créatures de boue ... Les Daikinees sont-ils à même de les créer à l'aide d'une antique magie, ou les Hommes de boue ont-ils une conscience propre et une existence encore plus ancienne que celle des Daikinees, et s'allient-ils alors volontairement avec eux ?

Véritables incarnations de la Terre, dont ils sont intégralement constitués, les Hommes de boue sont totalement immunisés à tous les sortilèges se basant sur la Terre, qui glissent sur eux telle une brise.

Certains sages s'aventurent à dire que ces Hommes de boue ne sont pas très loin des constructs de Dirz et des Golems qu'ils tentent de créer, et que l'Empire de Dirz ne manquera pas un jour ou l'autre de s'intéresser à eux pour leurs pousser encore plus avant leurs expériences.

Hydres.

Créatures monstrueuses s'il en est, les Hydres sont heureusement fort rares sur Aarklash. Elles possèdent généralement de cinq à sept têtes. Particulièrement intelligentes, elles ont toutefois un énorme appétit qu'il est difficile d'assouvir. Peu de créatures peuvent réellement leur tenir en tête, en tout cas pas seul : une hydre ne ferait qu'une bouchée d'un Troll ou d'un Minotaure... Il faudra que de telles créatures soient en nombre pour pouvoir inquiéter une hydre, à moins qu'un puissant personnage ou de la magie n'entre en jeu.

Leur comportement est essentiellement sédentaire, mais sans que l'on sache pourquoi, certaines sont parfois nomades. Il est indéniable qu'elles ont un lien de parenté avec les Dragons des Cimes des Elfes Cynwälls. A ce titre, elles aussi peuvent passer des années, voire des dizaines d'années ou des siècles, à hiberner... ou tout du moins à dormir, immobiles, de ce qui semble être un long sommeil. Aussi, nul ne sait à l'heure actuelle combien les Hydres peuvent être sur le continent... En rencontrer une est exceptionnelle, mais nombre de Shamans Keltois pensent qu'elles sont encore nombreuses à être ensevelies endormies au fond d'une caverne ou recouvertes par la nature (sous une épaisse couche de terre ou de végétation).

Certaines anciennes rumeurs prétendent que les elfes Cynwälls, tout comme ils ont réussi à domestiquer les Dragons des Cimes, auraient réussi il y a bien des éons à domestiquer certaines Hydres, celles à cinq têtes. Mais nul ne sait pourquoi le pacte a été rompu et pourquoi les Cynwälls n'ont pas continué à les utiliser comme ils le font des Dragons des Cimes...

Manants, bandits et vagabonds.

Il y a bien entendu de nombreux endroits d'Aarklash où ces types de rencontres ne peuvent avoir lieu : les Terres Akkyshans, les forêts de Diisha où résident les Wolfen, l'Empire de Dirz, etc. Toutefois, dans les zones réputées « civilisées », ils peuvent être légions. Et ce, même au sein des Terres pourtant sûres de la Première Baronnie du Roi Gorgyn, située au cœur du Royaume d'Alahan, ou dans les Provinces aux relents liturgistes des Griffons... De Kallienne à Cadwallon, où ils sont plus à leur aise que partout ailleurs, on trouve bien entendu des manants, bandits et vagabonds sur les routes ou dans les dédales des cités.

Ils n'ont pas tous les mêmes objectifs ni les mêmes « méthodes de travail ». Certains sont plutôt isolés, et ont de fait peu d'envergure. Toutefois, même parmi les castes des manants et des vagabonds, il n'est pas rare de rencontrer une forte tête aspirant à changer son sort... ou à faire en sorte que ceux ayant meilleure fortune que lui le regrette bien vite. Dès lors, il arrive que des vagabonds s'accoquinent avec les Guildes de Voleurs ou que de véritables bandes de manants ou de bandits armées soient organisées. Faibles individuellement, ils gagnent une force « de présence » de par leur nombre et, souvent, de par la carrure de leur chef, sans qui ils ne seraient rien. Certaines bandes, qui ne durent cependant jamais bien longtemps – la mortalité de cette profession étant plutôt élevée – sont toutefois jugées suffisamment importante pour tenter d'être noyauté de l'intérieur, d'autant que la constatation de la présence de telles bandes a souvent mauvaise presse auprès de la population... On murmure dans les rues de Kallienne que Arakan lui-même aurait ses accointances aux seins des troupes de manants et de bandits, et que certains seraient peut être plus que ce qu'ils semblent être...

Manticores.

Les Manticores, aux corps de Lion et à la queue de Scorpion, sont les ennemis jurés des griffons. Elles réclament le même habitat, la même nourriture qu'eux, et ces deux lignées monstrueuses sont en guerre perpétuelles depuis la Création du monde. La population des Manticores est aussi clairsemée que celle des Griffons à l'heure actuelle, mais il n'en a pas toujours été ainsi. Elles ont notamment, à l'époque où elles étaient bien plus nombreuses, failli gagner grâce à l'aide des Elfes Akkyshans. Heureusement pour les Griffons, d'autres peuplades ont défendu leurs territoires contre cette invasion. Mais c'est ceci est une autre histoire....

Minotaures.

Les Minotaures sont une des races les plus anciennes qui soit : déjà les plus anciennes Légendes Keltoises font état de la présence de minotaures. De tous temps, ils ont cohabités et communiqués avec les Keltois, avec lesquels ils partagent nombre d'aspirations et d'approches de la vie. Toutefois, les minotaures ont et ont toujours eus une culture propre, que leur sauvagerie apparente ne laisse pas paraître au premier abord. Lorsqu'ils ne guerrieroient pas pour le plus offrant ou aux côtés de leurs « frères » Keltois, ils vivent isolés en clans, loin de la furie du monde. Ils ont leurs propres coutumes particulières, comme celle – rare pour de telles créatures – d'enterrer leurs défunts ou encore de partir dans une longue quête durant plusieurs années

avant d'atteindre l'âge adulte pour prouver leur valeur au reste de leur clan.

De véritables lignées de Minotaures existent, et chaque minotaure est capable de citer tous ses ancêtres et de remonter ainsi jusqu'à l'aube de la Création du Temps, lorsqu'ils patageaient encore aux abords du Jardin de la Création, seules créatures que l'Avanc laissaient approcher cette Terre des Dieux.

Certaines de ces lignées se sont pourtant éteintes, ou ont entièrement disparues d'Aarklash...

Phénix.

Il existe plusieurs types de Phénix. D'une part ceux qui sont parfois utilisés par les Magiciens Griffons et qui sont de véritables incarnations du Feu, étant eux-mêmes entièrement composés de cet élément : l'Empereur lui-même détient un de ces Phénix de Feu, qu'il porte sur son poing nu. Toutefois, et ce que bien peu savent au demeurant, un autre type de Phénix existe, se rapprochant extérieurement plus de l'animal que de l'élémentaire... La nature de ces Phénix, majestueux oiseaux au plumage de braises, est incertaine : certains sages estiment qu'ils ne sont réellement que des Oiseaux, aux pouvoirs certes particuliers, d'autres que même s'ils ont un corps physique, leur origine serait tout autre, qu'ils contiendraient indéniablement une part de magie et de Feu, et qu'ils seraient en fait les Messagers aux ailes rougeoyantes de Merin lui-même, envoyés sur Aarklash pour quelque obscure raison ou mission... D'autant qu'ils sont, de fait, révévés par les Disciplines du Griffons qui ont la chance d'en rencontrer un, et considérés comme de bons présages... S'ils ne sont habituellement pas belliqueux, ils se révèlent cependant redoutables au combat, et, bien que peu de témoignages abondent en ce sens, seraient pour certains à même de montrer l'une de leur particularité en trépassant : alors qu'ils seraient en train de se consumer, un Geysir de Feu surgirait de leur corps agonisant, enflammant l'air autour de lui et permettant au Phénix de retrouver son aspect précédent sur Aarklash... Nul doute, si cela est vrai, qu'il s'agisse du doigt de Merin sauvant ses Messages...

Spécial : résurrection ! A chaque fois que le Phénix meurt, lancer 1D6. Sur un 6, le Phénix renaît de ses cendres dans une tornade de feu flamboyante. Il lui faut toute la durée du tour suivant pour se reconstituer, et il sera à nouveau actif au début du tour suivant (soit 2 tours après sa mort, donc).

Plantes carnivores.

Certaines parties de la nature sont aussi monstrueuses que les créations des alchimistes. Il existe de nombreuses espèces de plantes carnivores, dévorant pour la plupart des insectes ou au pire voire des petits animaux. Les elfes Daikinees en élèveraient pour on ne sait quel dessein au fond de leurs demeures végétales. Malheureusement certaines sont assez grosses pour s'attaquer à des Wolfens, aussi vaut-il mieux les éviter... Malheureusement, il est souvent trop tard pour se rendre compte que la masse végétale dans laquelle on vient de s'engager n'est finalement pas du tout amicale...



Les Herboristes Royaux d'Alahan sauraient, paraît-il, trouver une utilité pratique comme ingrédients pour leurs décoctions à certains éléments (tiges, fleurs, feuilles) de la plupart des plantes carnivores et, contrairement à ce que l'on pourrait penser, pas uniquement pour réaliser des poisons et autres potions aux effets nocifs, mais également pour la création de potions de soins ou comme composants pour certains sortilèges ...

Razorbacks sauvages.

Monture que l'on peut trouver à l'état sauvage, auquel cas ils sont alors chassés pour leur fourrure. Les nains arrivent à les domestiquer et s'en servent comme montures de prédilection, couplées à leurs harnachements de vapeur ou à une bonne armure. Les guerriers de bases les chevauchent même à crû.

Si lorsqu'on les voit montés par des nains ils peuvent sembler relativement passifs et dociles, obéissant à la moindre sollicitation de leur maître sur le champ de bataille, il n'en est rien à l'état sauvage ... Ils se déplacent toujours aussi, sont toujours aussi difficiles à attraper, et se révèlent particulièrement tenaces et hargneux. Certains disent que c'est aussi pour cela que les Nains les ont choisis comme montures : parce qu'ils partageraient certains traits de caractères à l'identique ...

Même si les Razorbacks « particuliers » sont rares, il arrive que certains représentants de cette race présentent des particularités notables, par exemple une taille au-dessus de la normale : ils sont dès lors particulièrement prisés et recherchés, évidemment plutôt vivants, notamment toujours par les Nains qui peuvent dès lors s'en servir pour tirer des véhicules de plus grande envergure ... Ces Razorbacks plus grands, ou plus agressifs, sont également recherchés pour servir de montures aux dirigeants Nains les plus intrépides ...

Rochers vivants.

La magie n'est pas toujours exacte, et il faut du temps pour la maîtriser parfaitement. Un des sorts les plus dangereux à utiliser est l'invocation d'élémentaires, des choses créatures difficiles à maîtriser ... la moindre erreur pouvant souvent être fatale à l'invocateur. Le vieux Hedgepiell avait un vieux dicton là-dessus : « Surtout, petit, n'invoque que ce que tu peux contrôler ! », mais ce sage dicton n'est pas toujours écouté, et plus d'un apprenti a trouvé la mort brûlé par un élémentaire de Feu, noyé sous un déluge d'eau, ou englouti dans les méandres de la Terre, en perdant le contrôle de l'élément qu'il tentait d'invoquer.

Dans son jeune temps, un Alchimiste Nain voulu absolument invoquer « son » élémentaire de Terre, sa créature, pour enfin être un magicien reconnu, et cela contre l'avis de son maître, qui ne le jugeait pas encore prêt. Il gravit un soir une montagne voisine, seul, et y lança dans la précipitation son incantation. La réussite fut totale, le monstre sortit des entrailles de la montagne, le regarda le jeune Nain et commença à tout détruire tout autour de lui. Paniqué et encore peu expérimenté, le jeune nain Alchimiste tenta de contrer son propre sort tout en ordonnant simultanément à l'élémentaire de rentrer sous terre en même temps qu'il voulait contrer son propre sort... Grave erreur, comme l'eut su tout Alchimiste digne de ce nom.

On ne connaît pas le nom de ce Nain téméraire - cela doit être un puissant magicien maintenant - et ses amis veulent préserver sa réputation intacte. Surtout que depuis ce temps, une rumeur, devenue maintenant une réalité, parle de rochers qui attaquent les promeneurs. Sottises, disaient les nains, jusqu'à ce que l'un d'eux perde sa main, broyée par les mâchoires d'un « gros caillou », qui fut aussitôt écrasé par un Thermo-Guerrier de passage. Qui sait ce que peut faire de quoi peut être capable un élémentaire coincé entre son propre plan d'existence et la terre où il s'est retrouvé bloqué, et dont des morceaux essayent tentent encore de se venger en attaquant tout ce qui passe à sa portée ?

Salamandres.

Pour le peuple Griffons, les salamandres ont un attrait tout particulier. En elles, ils imaginent trouver une partie du Feu Primaire de la Création du Monde. Aussi, certains Akkylaniens décident d'élever des salamandres, généralement de petites taille et aux pouvoirs faibles ou inexistantes. Certains vont même jusqu'à les collectionner et en amassent de toutes sortes dans leurs palais gorgés de soleil et de vapeurs, d'autres leur vouent un véritable culte, ornant leur demeure de tapisseries et décorations représentant des salamandres, ou reprenant leurs couleurs sur leurs blasons ... Le « bas-peuple » Griffon leur prête de nombreuses vertus, aussi les plus petites sont elles souvent chassées pour être réduites en poudre ou pour d'autres usages pourtant assurément et fermement réprouvés par la Très Sainte Inquisition.

Mais nul ne sait avec certitude si elles contiennent ou non une petite part d'élémentaire de feu en chacune d'elle, bien qu'elles manifestent indéniablement un lien particulier avec le Feu, pouvant y être totalement insensible par certains côtés. A l'état naturel, elles vivent souvent dans les lieux chauds (plaines ensoleillées, geysers, etc.). Les plus grandes peuvent trouver refuges près de volcans.

Smilodon.

Les Alchimistes l'appellent aussi « le petit tigre ». Mais en fait, ce redoutable animal, d'une taille pourtant modeste (entre le gros chat et le puma) est presque aussi fort qu'un ours, un vrai concentré de puissance, particulièrement en raison de son agilité et de sa pugnacité au combat. Il est toutefois moins rapide et moins agile que le Grand Tigre du Désert de Shamir, mais représente cependant un danger mortel pour le commun des habitants d'Aarklash.

Trolls sauvages.

Contrairement à ce que l'on pourrait penser, les Trolls, à l'état sauvage, ne sont pas simplement de terribles brutes solitaires. Ils sont en fait nettement plus civilisés que cela, et se montrent entre eux plutôt pacifiques, y compris entre clans et tribus. Bien sûr, il en va tout autrement dès que l'on cherche à s'approcher de leurs petits ou de leurs Terres, d'autant que les femelles Trolls sont rares ; elles sont néanmoins fort fécondes, et donnent souvent naissance à plusieurs trolls lorsqu'elles mettent bas. Qui plus est, les Trolls en bas âge ont une bonne espérance de vie, étant même enfant à l'abri d'un certain nombre de prédateurs moins forts et moins solides qu'eux.

Seuls les Gobelins réussissent à coloniser certains clans Trolls, mais en y mettant le temps. Comme les Trolls ont par ailleurs, à l'inverse des Gobelins, une espérance de vie particulièrement longue, cette colonisation doit souvent être menée par plusieurs générations de Gobelins avant d'aboutir ... Avec beaucoup de finesse, et plutôt que de tenter des actions de force visant à capturer ces Trolls et à les « domestiquer » à la dure, les Gobelins agissent par assimilation, en douceur, sous la forme d'une véritable invasion pacifique. Peut être aussi les Trolls ne les considèrent-ils pas comme particulièrement dangereux à la vue de leur petite taille ... Toujours est-il qu'à force d'offrandes, d'assistance et de conseils, les Gobelins arrivent à leur objectif. Les Trolls font ensuite mieux que les accepter, ils les reconnaissent comme les leurs, et acceptent dès lors de partir sur le champ de bataille afin de protéger ceux de leur clan.

Vouivres.

Les vouivres sont d'énormes serpents rampants, apparentés aux dragons, au corps couvert d'écailles noires et pourvues de puissantes ailes membraneuses. Leur intelligence est toutefois bien moindre que celle de leurs aînés reptiliens, mais pas leur appétit ... Certaines de ces vouivres arboreraient, dit-on, un dard empoisonné à la pointe de leur queue. Si de nombreuses créatures ont pu être domestiquées sur Aarklash (Trolls, Dragons, Razorbacks, etc.) afin de servir de montures ou d'alliés, il n'en est étrangement rien en ce qui concerne les vouivres ... Peut être le fait que leurs instincts soient essentiellement primaires n'y est-il pas étranger, car elles sont par contre tout ce qu'il y a de plus dangereux ...

Parmi les nombreuses légendes Keltoises qui sont contées les soirs de fêtes sur les Terres d'Avaggdu, il est parfois fait mention de vouivres gigantesques, véritables incarnations à l'état brut de la Terre, qui sillonnèrent les provinces d'Aarklash et y laissèrent leurs empreintes : les plus anciens et profonds ravins et canyons auraient été creusés par leur passage rampant ...

Alain Schmitt & Serge Simon

Uzhir

Uzhir avait faim. Depuis deux jours il n'avait rien mangé. Deux jours déjà...

Au début, il avait couru, puis, bien vite, ses enjambées avaient diminué.

Maintenant, il marchait. Il traînait moins la jambe car le froid mordant avait fait geler le sang dans sa plaie, insensibilisant toute sa cuisse.

Gwadig et ses chasseurs cheminaient péniblement car la neige s'était remise à tomber. Elle entravait leur progression tout en masquant de plus en plus les empreintes de la bête. Et sans Ghor et les siens pas question de la suivre à l'odeur.

Il y avait d'abord eu ce porc domestique, qu'il avait attrapé et saigné, puis ce trou hérissé de pieux où il avait glissé, se déchirant profondément la cuisse gauche sur plus d'un pied de long. Ensuite cette meute de fauves qui l'avait attaqué à peine sorti du piège. Il avait du les tués jusqu'au dernier car aucun d'eux n'avait voulu lâcher prise. Il avait encaissé de multiples morsures et certaines le brûlaient maintenant, en suintant un liquide malsain.

Le monstre avait du se reposé quelques temps, deux heures tout au plus. Il s'était adossé à ce chêne et en avait gratté la mousse, on en trouvait des morceaux un peu partout. Il devait se

sentir en sécurité pour marquer ainsi son passage. Il irait donc moins vite et on le rejoindrait rapidement se dit le traqueur. Ses hommes devaient penser la même chose car ils avaient tous accéléré le pas.

Grâce aux bienfaits de dame nature, le feu des morsures avait quasiment disparu. Mais sa blessure s'était remise à saigner quand il s'était assis, déchirée par le sang qui avait gelé entre les berges de la plaie. Il avait mangé un peu de neige par dépit et maintenant il était pris de coliques. Pourquoi lui en voulait-on ? Il avait aperçu ses poursuivants du haut d'une colline le premier soir, une dizaine, peut-être, de petites formes, frêles mais vives. Il ne ferait pas le poids s'ils devaient se battre.

Gwadig montra les montagnes au loin. Si la bête y arrivait, il serait plus difficile de la prendre. Dans le milieu de la matinée ils avaient quitté leur territoire, et leurs voisins n'étaient guère fréquentables. Le groupe était tendu, la chasse n'était pas habituelle.

La pente s'accroissait régulièrement. Encore une dizaine de miles et Uzhir retrouverait les terres de son peuple. Il en rêvait depuis bientôt un mois. Il souriait. Peut être allait-il rencontrer des gobelins, un troll même, qu'importe maintenant il était chez lui. Il apercevait déjà la faille. Elle traçait un sillon noir dans le gris des



parois, coupant les montagnes en deux.

Ulfinn, l'homme de tête, disait avoir aperçu la créature entrer dans l'ombre de la passe. Elle devait mesurer plus de douze pieds et présentait une carrure impressionnante. A cette distance, c'était difficile à évaluer. Mais maintenant ils la tenaient, elle serait rejoint avant la nuit.

Ici, il aurait le dessus. Ils ne pourraient pas l'encercler. Les murs de roches le protégeraient sur ses deux flancs. Cette anfractuosité était idéale pour si cacher et attendre qu'ils arrivent à proximité. Il surgirait tel un fauve et abattrait les premiers, ensuite il dévalerait le goulet en broyant tout sur son passage. Ils fuiraient sûrement ou ils auraient raison de lui. Quoi qu'il arrive la traque cesserait et c'est ce qui importait.

Gwadig vit la tête d'Ulfinn disparaître dans la main du monstre et exploser telle un fruit trop mur. Les deux chasseurs suivants réagirent à peine avant d'être projetés contre les parois rocheuses. Le reste de ses hommes lancèrent leurs traits, ce qui le stoppa un instant.

Le géant ressemblait à un bougre, mais en cinq fois plus grand. Sa barbe était noire comme le jais et sa peau très pâle. Une énorme entaille ouvrait sa cuisse gauche. Ses vêtements étaient en lambeaux, des meurtrissures et des plaies perçaient par les trous. Ce devait être le travail de Ghor et des autres chiens de la meute. Un large ceinturon barrait sa taille portant un fourreau vide du côté droit, la hache qui y prenait place devait être d'une taille impressionnante.

Uzhir fut surpris par la douleur qu'avaient entraînés les deux dards qui s'étaient enfoncés dans sa chaire. Il pris le temps de les retirer avant de relancer à l'attaque. L'homme qu'il prit pour cible portait une peau de daim et tenait une hache à deux mains. Il reçut le coup de pied dans le ventre et vomit un flot de sang. Le suivant voulut s'écarter et c'est dans le dos qu'il reçut son poing. Puis du revers de la main il arrêta la charge du chasseur en peau d'ours. Celui-ci eu la tête presque arrachée par le coup, Uzhir s'étonna de l'angle qu'elle faisait avec le reste de son corps.

Quand son attention revint aux guerriers, ceux-ci s'étaient regroupés autour de celui qui devait être le chef. L'homme brandissait une javeline et semblait l'attendre.

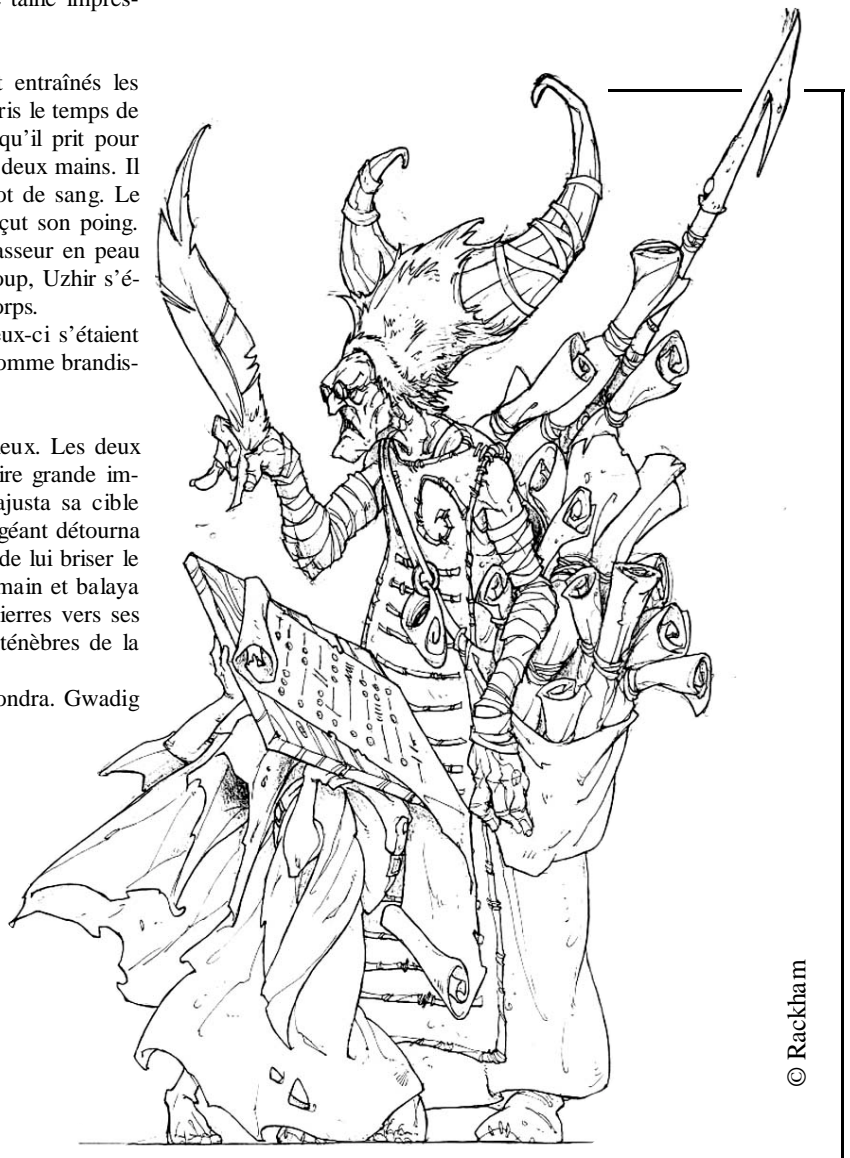
Cinq hommes déjà gisaient sur le sol rocailleux. Les deux javelots qu'il avait reçu n'avaient pas semblé lui faire grande impression mais celui-ci serait plus mortel. Gwadig ajusta sa cible patiemment et lança l'arme de toutes ses forces. Le géant détourna la tête mais la pointe lui déchira l'œil gauche avant de lui briser le nez. Dans un grand cris, il pris son visage à pleine main et balaya le sol avec son pied droit, projetant une volée de pierres vers ses assaillants. Puis il s'enfuit à pleine jambe dans les ténèbres de la passe.

Woret reçut une roche en plein front et s'effondra. Gwadig

en pris une sur le pied lui brisant la cheville. Les deux autres eurent plus de chance et s'en sortirent indemnes. Ils regardèrent le monstre s'enfuir puis portèrent secours à leurs camarades. Quatre étaient morts, leur chef et les deux autres blessés, et la proie avait fuit. Il allait faire nuit, en plein hivers dans ce lieu qu'on appelait la marche des trolls et qui séparait leur territoire du royaume nain de Tir-hag-hôr. Ils se souviendraient longtemps de cette chasse après ce gibier improbable.

Uzhir courrait à perdre haleine pour effacer la douleur qui lui déchirait le visage. Dans quelques heures, il rejoindrait le fort de Dag-ru qui fermait la faille et protégeait le royaume nain. Là-bas, il serait désormais « Uzhir, le géant borgne ».

Reg2001



© Rackham

La Ballade de la Lionne

A LA RECHERCHE DE SPAUK

Petit résumé des épisodes précédents : Un des grands nobles du royaume d'Alahan, le Baron Illem von Harkhon, décide de monter un complot pour se débarrasser de la Lionne Rousse, une femme soldat qui commence à devenir trop célèbre à son goût. La Lionne tombée dans une embuscade tendue par l'infâme Rautha est vendue aux alchimistes de Dirtz. Libérée par un commando Griffon, elle décide de rentrer chez elle avec eux et de tenter de démasquer le traître. Hélas en chemin ils rencontrent les émissaires d'Alahan venu pour la retrouver, et conduit par l'âme damné du Baron. L'affrontement est inévitable et tourne à la déroute de ces frères d'arme. Voyant cela, la Lionne Rousse décide de partir seule dans sa quête de la vérité. Hayat, un jeune inquisiteur décide de l'accompagner. Ensemble ils tombent sur une caravane naine attaquée par des Wolfens. La bataille tourne à leur avantage et ils accompagnent la troupe de nabot de villes en villes..

Comme Cadwallon, Belgir était une ville portuaire. Elle possédait un statut de zone franche, administré par une grande famille noble proche d'Alahan. Le port faisait de cette petite cité voisine des grandes plaines un lieu de passage fréquenté par de nombreux clans barbares, des caravanes naines et on y rencontrait même quelques Wolfens marginaux.

Les frères Sagar étaient les meilleurs marchands d'armes du pays, réputés pour la qualité de leur métal et le soin de leur travail. Le métal provenait des nombreuses relations naines de Tollir. L'aîné des deux frères avait noué de solides amitiés avec eux. C'est lui qui s'occupait de l'achat et de la vente. Les clients ne voyaient que très peu Somir, le forgeron, aussi épais et imposant que son grand frère était frêle et discret. Somir avait perfectionné son art durant toute sa vie, allant prendre des leçons quand s'était possible chez les meilleurs artisans d'Akkylanie. L'un des meilleurs compliments que l'on pouvait lui faire était de comparer ses armures aux réalisations des Griffons.

Ce matin Tollir avait tranquillement ouvert sa boutique. Son premier client était un grand elfe qui cherchait une dague pour faire un cadeau. L'homme montra au Cynwall ses plus beaux poignards, des armes légères et fines qui lui conviendrait parfaitement. Un grand type entra dans la boutique, habillé d'une grande cape gris clair dont les ondulations révélaient parfois une armure légère. L'individu ne portait aucune arme et avait plutôt l'air d'un messager que d'un guerrier. Tollir laissa l'elfe à son choix pour aller s'occuper de son nouveau client.

« - Belle journée monsieur pour acheter une épée ! »

« - Marchand, c'est une belle journée comme vous dites. Mais j'ai ce qu'il me faut. Je recherche quelque chose de plus inhabituel pour vous. »

« - Ahah, une invitation pour la grande fête au palais ? j'ai peut-être ce qu'il vous faut. »

« - Non, non, en fait juste un renseignement. »

Il était agréable, le visage franc, mais avec une lueur étrange dans le regard. Tollir senti tout de suite que le voyageur était plus dangereux qu'il ne laissait apparaître. Il leva juste un sourcil pour lui signifier de continuer.

« - Voyez-vous je suis à la recherche d'un groupe de mercenaires que je souhaiterais engager. J'avais rendez-vous avec eux hier mais malheureusement j'avais beaucoup de retard. »

« - Je crains de ne pouvoir vous aider, mais je connais des gens qui... »

« - Non, je sais, mais le tenancier de l'auberge m'a dit que l'un d'eux avait besoin de réparer son bouclier. Comme vous êtes le

meilleur forgeron de la ville... »

Plutôt que le compliment, qu'il adressa silencieusement à son frère, Tollir vit sous les bonnes manières du voyageur la ruse grossière du guerrier.

Il se sentit étrangement soulagé quand quelques minutes plus tard l'inconnu franchi le pas de sa boutique dans l'autre sens.

Laureena et hayat avaient abandonné la caravane de nain pour entrer le plus discrètement dans cette ville. Celles qu'ils avaient déjà visitées ne leur avait apporté aucun renseignement de plus, mais Belgir était à bien des égards une cité exceptionnelle. Rap-Thorg avait été volontaire pour les accompagner, autant en remerciement que pour revoir de vieux amis et échapper à la corvée de nettoyage des razorbacks. Il ne mis pas longtemps à retrouver la boutique des frères Sagar.

« - Eh bien, ça fait un bail ! Frangin, vient voir qui on a là !! »

« - Par les pieds de Merin, un nabot, un vrai !, Rab-thorg, heureux de te revoir ! »

Le forgeron massif avait levé le nain entièrement équipé à bout de bras et le tenait dans les airs comme un jeune enfant.

« - Tu as ébréché ton épée, un accroc à ton bouclier, ou une visite de courtoisie ? ou les deux damoiseaux que voilà voudraient-ils jouer aux soldats ? »

Laureena et hayat échangèrent une grimace.

« - Rien de tout cela bande de barbares, j'ai besoin de quelques renseignements. J'ai ici des amis qui veulent retrouver des mercenaires. »

Tollir fronça un sourcil.

« - Tient, et l'un d'eux ne serait-il pas un minotaure portant une blessure à la poitrine par hasard ? »

Les trois visiteurs lui lancèrent un regard ébahi.

« - OK, on va parler tous les cinq. »

Il s'installèrent à la seule table de la boutique, entre les épées richement travaillées et les boucliers solidement forgés.

« - Un type est passé ce matin, cherchant cette bande de mercenaire. Un étranger à la région, j'en suis sûr. Un homme d'Alahan à son accent, je le pense. il était vêtu d'une grande mante grise, sans aucun ornement. Il portait dessous une armure légère de bonne facture, mais je n'ai pas vu d'armes. Il n'a pas vraiment payé mais m'a acheté un lot de carreau le double de son prix. Est-ce que cela vous dit quelque chose ? »

Laureena et Hayat étaient perplexes.

« - non, cela ne peut être qu'une coïncidence. Il ne doit pas y avoir beaucoup de bandes organisées mercenaires dans le coin. »

« - c'est exact, cependant ceux qui veulent les engager savent où les trouver. Il suffit d'aller s'attabler dans une auberge quelconque et de manifester son intérêt à la ronde. En moins d'une heure les mercenaires rappellent. Si cet inconnu n'a pas donné de signe d'empressement, je suis sûr qu'il ne voulait pas perdre son temps. Et qu'ils voulaient Cette Bande. Comme vous. »

« - C'est la première fois aussi qu'on me fait une telle requête, et deux fois de suite. »

« - Tollir... »

« - Oui Somir ? »

« - J'ai une idée. Et si il voulait se débarrasser d'eux ? »

« - Qui ? ce type en gris ? Je les connais un peu. Khirk et sa troupe ne sont pas des débutants. Ce serait presque de la folie d'avoir de pareilles intentions. »

Pendant cette discussion le Griffon réfléchissait à grande vitesse. Sachant le rôle de ces mercenaires dans l'histoire de Laureena, supprimer les témoins serait une hypothèse envisageable. Il ne devait donc pas être seul.

« - Et des complices ? »

Tollir réfléchissait aussi vite que lui, et à haute voix !

« - Non Tollir, J'ai vu l'apprenti du Maire tout à l'heure. Il m'a

prévenu de l'arrivée de Rap et de ses deux compagnons. Il me l'aurait dit si une autre troupe était entrée dans la ville. Je parierais que cet homme est seul. »

« - Je crois qu'il est temps d'arrêter de causer et d'aller nous aussi les chercher. »

Tollir acquiesça, étonné.

« - Oui mademoiselle, mais cela pourrait être dangereux pour une jeune femme comme vous. »

Laureena lui fit un clin d'œil.

« - Ne vous inquiétez pas maître forgeron. Je ferais très attention. »

Le barbare baignait dans son sang, le crâne transpercé par un carreau bien ajusté entre les deux yeux.

« - Je vois qu'il ne lui a laissé aucune chance. »

La foule se rassemblait autour de cadavre. Il jugèrent bon de ne pas se faire remarquer encore plus.

« - Bon, je crois que la situation est claire. Il faut prendre ce salaud de vitesse. »

Laureena et Rap acquiescèrent.

« - la prochaine étape est l'auberge des trois tonneaux. En bas de la rue. »

Se frayant un chemin dans les curieux les trois voyageurs atteignirent l'établissement. Ils allaient rentrer quand un cri les arrêta. Un corps vint s'écraser à leur pieds, les éclaboussant de poussière et de sang. Un guerrier barbare gisait encore une fois à leurs pieds. Il aurait pu survivre à la chute, seulement deux petits étages, ne serait-ce un carreau profondément enfoncé entre les deux omoplates. Ils se précipitèrent dans la salle principale pour voir disparaître une forme grise par la porte du fond. Ils entamèrent

une poursuite inutile, il était déjà loin.

« - Bon sang, Laureena, il en resterait combien de vivants ? »

« - Au moins cinq ou six si je me rappelle, dont le minotaure. »

Rap regarda autour de lui.

« - Ce virtuose de l'arbalète est efficace et rapide. Il faut retourner voir les frangins. »

Pendant ce temps là les frangins font une armure pour la Lionne. Rap les avais affranchis sur la véritable identité de Laureena, ils prirent comme un honneur de lui forger une armure. D'autant plus qu'il leur en restait une sur les bras, un petit bijou, légère et efficace, un cadeau pour un mariage noble. Il ne manquait que la finition, la commande ayant été annulée ainsi que la mariage. Elle leur prend une vraie épée, comme elle les aime. Le tout caché sous une robe de courtisane, car les derniers mercenaires sont rassemblé dans l'enceinte du palais, où les nobles qui dirigent la ville donnent une grande fête.

Ils évitèrent la police locale. Une journée de recherches discrètes pour apprendre que deux membres de la bande étaient à l'auberge en train de se saouler. Leur seule piste finissait dans le sang. A la forge les nouvelles les avaient précédées et Tollir avait déjà une longueur d'avance.

« - J'ai appris que la bande de Khirk est en ce moment au palais ducal. Pour la grande fête, il a pu se faire inviter pour des joutes. Des barbares qui se battent dans la poussière, ça a toujours un grand succès ! »

« - On y va ! »

« - Doucement Laureena, ce n'est pas si facile. Je crois que votre



présence en ville a été remarquée. Il va vous falloir être vigilants. Et puis tout le monde n'est pas invité aux fêtes du Duc de Belgir. »

Justement la fête battait son plein. Les nobles avaient rivalisé d'imagination dans leurs tenues, et leurs dames d'imagination dans les parures. Le plus sage d'entre eux aurait pu finir sur les bûchers de son pays il y a peu de temps, se dit Hayat. Il avait revêtu un habit assez neutre pour passer inaperçu, Laureena était assez discrète en banale courtisane et Rap faisait un excellent serviteur à la mode de Cadwallon. L'enceinte du petit palais était excentrée, presque en dehors de la ville. Un coté fermé par des palissades donnant sur les champs et les prairies voisines. D'un coté les jongleurs, les prestidigitateurs, de l'autres les joutes et les combats à main nues. C'est là que Laureena reconnut tout de suite Son minotaure, ainsi que deux de ses frères barbares. Hayat compris d'un regard que c'était eux, mais il vit aussi non loin le grand type habillé en gris clair, un homme de haute taille répondant parfaitement aux descriptions des amis de Rap. Ce dernier ne s'était pas intéressé plus en avant au petit groupe, mais il regardait avec méfiance plusieurs soldats qui pointaient le doigt vers eux.

« - Je crois qu'il va falloir faire vite. »

Hayat était toujours fixé sur l'inconnu.

« - Rap, nous allons prendre notre temps pour passer le plus discr... »

« - Dans ce cas Griffon, il va falloir l'expliquer à la garde du palais qui vient droit vers nous. »

Les soldats abordèrent les discrètement.

« - Pourriez-vous nous suivre ? le chef de la garde désire vous parler. »

Hayat leva un sourcil méprisant et acquiesça, jouant à la perfection son rôle de jeune riche désœuvré. Ledit chef de la garde, un homme gros et grand, l'air expansif, commença à leur expliquer que cela ne se faisait pas, qu'il ne fallait pas rentrer comme ça sans invitation, etc... Heureusement il avait l'air inoffensifs, et quelques compliments flatteurs sur la ville et son Duc suffirent à les libérer. L'homme en gris avais disparu et les barbares continuaient à boire en attendant leur tour de lutter dans l'arène. Il s'approchèrent d'eux. Le chef de la bande était de petite taille mais plus large qu'un Khor en armure, il se retourna pour se trouver en face de Laureena. Heureusement elle avait bien changé depuis sa capture qui pourtant n'était pas si lointaine. Il leva un sourcil interrogatif en attendant ce que voudraient bien lui dire les trois étrangers. Il venait d'être recruté mais une bonne occasion de faire monter des enchères n'était jamais perdue.

« - Vous êtes Khirk je pense ? »

« - Vous avez bien été renseigné, que puis-je pour vous ? »

Rapidement, sans perdre un instant de plus, Laureena et ses compagnons sortent de la ville. A peine sorti, une troupe d'Orque conduite par le Serpent font sur eux.

Let's fight.

Les forces du Lion comportent la Lionne Rousse, première incarnation, ainsi que Hayat et Rap, ainsi que 150 points d'armée. Spauk n'a cependant pas besoin d'être symbolisé, ils ne se joindra en aucun cas à cet affrontement.

L'armée ennemie se compose du Serpent, dont vous trouverez les caractéristiques ci-dessous, et de 250 points d'armée Orque.

Pour cette partie, aucune figurine Lion ne peut bénéficier de la Compétence Éclaireur. En revanche, toutes les figurines du clan du Serpent acquièrent cette Compétence.

Le Serpent

M	I	A - F	D - R	T	C	D
12,5	6	7 - 6	6 - 3	5	7	5

« Je connais chacune des techniques de mes proies. »

Compétences : Assassin. Eclaireur. Toxique / 4. Fléau : Lionne Rousse.

Equipement : Epée longue. Arc court, FOR / 5, portée : 15-30-45.

Le Griffon, la Lionne et le Nain sont parti à la recherche des mercenaires qui ont participé à la capture de Laureena. Hélas, les traces sont rares. Il se trouve qu'ils ne sont pas seuls dans cette quête. Un homme de confiance du Baron, un chevalier de haut rang, élimine un par un les mercenaires, et les traces de son infamie. Il est vêtu de gris moyen, tire très bien à l'arc et agit avec classe mais aussi discrétion. C'est le même qui pousse la colère chez les villageois, le chevalier gris. Il trouve le minotaure en même temps que les autres. Le Baron a beaucoup aidé sa famille dans sa jeunesse, et depuis il est totalement acquis à sa cause, surtout qu'il ne s'embarrasse pas beaucoup de scrupules. Il veut demande d'abord une vie à la hauteur de ses besoins, et de plus il à une dent contre un noble dont il désire le fief, et le Baron le lui a promis. Le chevalier est plein de talents, il possède plusieurs chevaux, des écuyers, mais il a la particularité de préférer agir seul, à la limite des rôdeurs ou voleurs. Il utilise tous les moyens, corruptions, menaces, rumeurs, etc. mais avec calme. C'est un froid, sans émotions visibles. Certains, dont Rautha, le surnomment le Serpent. Mais il s'entendent bien en général, bien que le faucheur soit plus vif et sensible.

Alain & Skal



© Didier Poli

Le Serpent

La Bataille de Bôr-UI-Rhün

2^{ème} jour, 3^{ème} mois de la guerre des nains, gloire de Merin

Nés dans l'ouest de l'empire. Nous étions quatre Frères engagés dans les légions du griffon.

La guerre avait commencé sur un malentendu. Les nains de Bôr-ul, une enclave naine au nord de l'empire, étaient en possession d'une relique de Mérim. Un marché avait été conclu avec ceux-ci, selon lequel ils devaient nous remettre l'artefact contre une forte somme d'or et d'argent. Le jour convenu pour l'échange, l'inquisiteur Ghoran s'était présenté à la tête d'une légion devant la forteresse naine. Or, comme il se doit lors de telles occasions, la troupe était accompagnée par une foule de pèlerins venus escorter la relique, afin de lui faire un beau cortège pour son retour au pays. Cette foule, composée d'habitants de tout l'empire, représentait une masse impressionnante.

Les nains voyant cette multitude arrivée sous leurs murs crurent à une invasion. Alors, sans crier gare, ils firent pleuvoir, sur la masse hurlante, un feu d'enfer de boulets et de carreaux mêlés. Ceci engendra aussitôt une vague de panique et une fuite éperdue qui entraîna la légion elle-même. Ce jour vu un grand carnage d'innocents.

Le soir venu, les nains visitant le champ de morts constatèrent leur bévue. Mais, estimant n'avoir pas été dûment prévenu par les autorités impériales, ils nous rejetèrent la faute. L'Empereur ne pouvant laisser crédits à ces gens, n'eut d'autre solution que de leur déclarer la guerre.



D'après les stratèges impériaux la campagne devait être de courte durée. Or, cela faisait plus d'un mois que nous nous regroupions et manœuvrions sans jamais nous rapprocher des terres ennemies. Quand un matin, le commandeur Makël Lann avait donné l'ordre de foncer plein nord, droit sur le cœur du royaume nain. Le but était de rejoindre la rivière Rhün et de la traverser, pour ensuite nous répandre dans la plaine de Bôr-ul. Ceci accompli, il nous serait facile d'encercler la cité naine, afin de l'amener à merci.

Notre progression n'avait pas été simple. La mauvaise saison, précoce cette année là, avait entraîné une dégradation des conditions de vie de l'armée. La promiscuité régnant au sein des colonnes se chargeant de propager les épidémies, la diptérie faisait des ravages. Elle emporta notre jeune frère Gomé au soir du douzième jour, alors que nous n'étions plus qu'à une vingtaine de milles du Rhün. Au matin, nous l'ensevellîmes auprès d'une quinzaines de camarades. La nuit avait été très rude pour nous tous.

En début d'après-midi nos avant-gardes se présentèrent devant la rivière. Sur l'autre rive, on trouvait d'ouest en est, une zone boisée qui se perdait à l'horizon, suivie d'une vaste plaine, semée de bouquets d'arbres dénudés par le vent d'automne. Vers la droite le terrain grimpa progressivement pour former un vaste mamelon où trônait ce qui semblait être une ferme d'élevage.

La plaine était traversée par une ligne de cantonnements qui rejoignait la colline. Un peu en avant se dessinaient les formations serrées des nains, ils donnaient l'impression de statues et semblaient nous attendre depuis des lustres. C'était sans doute vrai. La butte, elle, brillait de reflets métalliques, on aurait dit qu'une multitude de miroirs avaient été placés à son sommet. Dans le bois à l'ouest, nous n'apercevions que quelques tirailleurs.

Leur armée était commandée par un seigneur nain du nom de Bôr Hegartt, on disait de lui qu'il n'avait jamais fuit.

Le gros de nos forces arriva dans le milieu de l'après-midi. Nous entreprîmes de monter le camp afin de passer la nuit. Celle-ci fût plus douce que la veille, et tout le monde vit le soleil se lever. Mais une tension perceptible régnait aux bivouacs. Pour la majorité d'entre nous, le lendemain, ce serait la première bataille.

Au matin, les nains tenaient les mêmes positions. Ils semblaient ne pas avoir quitté le rang de la nuit. Cela eu pour effet de propager une vague de doute dans les jeunes cœurs de notre armée. Les inquisiteurs réagirent promptement en nous faisant former en bataille. Et l'idée de commencer les hostilités le ventre vide nous rappela vite à l'ordre. L'armée fut rangée en trois groupes, une grosse bataille au centre flanqué de deux ailes. Mon aîné Erell était dans celle de gauche, Josia, lui, demeurait auprès de moi.

Une fois en ordre, nous prîmes une ration de pain de route. Ensuite sous la conduite des prêtres, nos prières s'élevèrent vers Merin, qui nous accompagnerait au combat, ainsi que pour certain dans le trépas.

Nous allions traverser le Rhün en trois endroits. L'aile gauche passerait la rivière dans un méandre où sa largeur n'était que d'une dizaine de mètres, mais ils auraient de l'eau glacée jusque la poitrine. La droite traverserait un gué peu profond, mais très large, juste en face de la colline. Le centre franchirait le grand pont qui menait à la plaine. Les trois grosses pièces de canon que nous avions amené furent placées en retrait. Elles traverseraient derrière nous, et se mettraient en batterie pour détruire ce qui nous résisterait.

Quand notre armée s'ébranla, les nains avancèrent de façon à mettre la rivière sous le feu de leur armes. A peine les premiers éléments eurent-ils atteint le centre du pont qu'un déluge de projectiles s'abattait sur nous. Il continua durant toute notre progression. Les boulets des bombardiers fauchaient les hommes comme des quilles, et les carreaux d'arbalètes résonnaient de façon mate quand ils rencontraient des armures ou des boucliers. Les inquisiteurs veillaient à ce que les vides dans les rangs soient aussitôt comblés par du sang neuf. Les tireurs ennemis, eux, reculaient pour maintenir la distance qui nous séparait. Ils ne s'arrêtèrent que lorsqu'ils eurent rejoint leurs lignes de départ. Nous avions déjà laissé près d'un quart des nôtres sur le terrain, mais la gloire de Merin valait bien ça. Pendant la marche, les prêtres chantaient des psaumes en l'honneur du prophète. Mais malgré leurs efforts, ils ne parvenaient pas à couvrir les cris des blessés et des mourants. Le père Gékias mourut à côté de moi, un carreau dans la gorge. Il tenait toujours sa croix quand son corps toucha le sol.

Arrivé à une cinquantaine de mètres des nains, ceux-ci déclenchèrent une charge furieuse. C'était des bougres, presque nus malgré le froid, qui nous assaillaient en hurlants. Certain étaient montés sur des sangliers de guerre et s'enfonçaient profondément dans nos rangs. Nous les reçûmes maladroitement, et le terrible choc faillit nous faire céder. Mais les templiers tinrent bon. Et après plus d'une demi-heure de mêlée, vaincu par le nombre, l'ennemi commença à refluer, puis s'enfuit. Les nôtres, ivres de carnages, partirent dans une poursuite désordonnée. Les nains mouraient en nous faisant payer un lourd tribut car bon nombre de monteurs de razorbacks faisaient volte-face et revenaient à la charge dans cette cohue indescriptible. Néanmoins la victoire était notre, et malgré les vies perdues, ils ne changeraient plus le cours de la bataille.

A l'aile droite, nos troupes après avoir été accablé par les tirs se heurtèrent à un fort parti de guerriers khors. Lequel tenait la colline en compagnie de thermo-guerriers. Ceux-ci menés par leurs prêtres faisaient des ravages parmi les attaquants. Les six assauts qui avaient été mené contre la butte, n'avaient eu pour effets, que de couvrir ses pentes d'une macabre floraison. Les corps commençant à s'amoncèler par endroit.

Nos pièces d'artilleries vinrent se placer devant la colline, juste hors de porté des tirs ennemis. De là, elle écrasèrent la position naine sous les boulets. Mais, même cela ne les fit pas céder.

Au centre, l'inquisiteur Rodald reforma une cohorte de templiers de l'inquisition. Il les dirigea sur le flanc du retranchement khor alors que l'aile droite reprenait ses assauts. Cette fois, ce serait la fin de la résistance naine.

Le reste de l'armée commençait à donner des signes de fatigue, et la poursuite se faisait moins pressante. Je rejoignais Josia qui s'était arrêté auprès d'un porte-icônes de notre légion. Ailleurs, des compagnies se reformaient.

A notre gauche, nos troupes n'avaient rencontré que peu d'opposition, mis à part des arbalétriers et quelques bombardiers qui escarmouchaient en enfants perdus parmi les arbres. Ils entreprirent de faire un mouvement circulaire pour se rabattre comme une faux sur les arrières de l'ennemi, et lui couper la retraite.

Alors que, prenant la direction de l'est, ils émergeaient de la zone boisée. Les cris de cors de guerre retentirent venant de l'ouest. Un grondement sourd accompagnait ses sonneries. Il y eu un moment de flottement dans les rangs, des cris, un fracas terrible, puis le corps entiers se disloqua. Les hommes fuyaient les sous-bois pour se reformer dans la plaine.

Nous ne comprenions pas bien ce qui se passait. Des groupes de fusiliers sortaient de la sylvie et stoppaient à quelques distances

pour se préparer à faire feu. Alors, nous les aperçûmes, sortant de sous les frondaisons, plusieurs centaines de guerriers khor sur des sangliers caparaçonnés, mené par les thermo-prêtres sur leurs monstres fumants. C'était l'armée du chef de guerre Jôn Sthön, sa cavalerie ne cédait en puissance qu'aux ordres de chevalerie d'Alahan. Ils se déversaient dans la plaine tel un torrent furieux que rien ne pouvait arrêter.

J'aperçut mon frère Erell au sein d'une ligne de fusiliers. Ils lâchèrent une salve qui élimina quelques nains, mais les suivants les rejoignirent rapidement et ils disparurent à notre vu. Je n'ai jamais revu mon frère, pas même son cadavre, broyé sans doute sous les sabots des monstres.

Derrière les khors venaient de jeunes nains, eux aussi montés. Ils s'attaquaient aux isolés et aux groupes disloqués par leurs aînés. Dans cette bataille, on ne faisait pas de quartiers.

Nous reculâmes à notre tour, pour mettre le plus de distance possible entre nous et les nains. Mais il furent bientôt sur nous.

Notre groupe devait compter une cinquantaine d'hommes lorsque les razorbacks nous percutèrent dans un bruit de métal tordu et d'os brisés. Ils n'étaient que sept, mais la masse des bêtes fit voler les hommes dans les airs. L'un des monstres s'empala sur les piques tendus par mes camarades. Un autre fut éventré par la lame d'un templier. Trois nous traversèrent et continuèrent leurs sanglants parcours. Les deux autres furent abattus par nos soins. Ce n'était plus que réactions instinctives d'êtres ne voulant pas périr. C'est là que Josia fut transpercé par les défenses d'un sanglier qui encensait dans les affres de l'agonie. Il a beaucoup souffert, et je l'ai traîné sur une centaine de mètre avant qu'il ne perde connaissance. Je l'ai perdu lui aussi ce jour là.

Quelques instants plus tard, je vis la fin de l'inquisiteur Ghoran. Celui-ci était aux prises avec un thermo-prêtre. Il porta un terrible coup à la monture de celui-ci, et du toucher la chaudière de l'animal, car le monstre explosa avec son cavalier. Le serviteur de Merin fut projeté à une dizaine de mètre, son armure éventrée. Personne ne pouvait survivre à pareille déflagration. Je n'étais qu'à une vingtaine de mètres, et je reçus un morceau de métal dans la hanche, et je dus alors me traîner jusqu'à une icône abandonnée. Avec cette cane de fortune, je parvins à quitter les combats et à repasser le rhûin.

La bataille continua jusqu'à ce que notre aile droite ait repassé le gué. Les nains ne traversèrent pas la rivière. Nous étions déjà vaincus. Ils avaient remporté une très grande victoire, mais ils étaient bien incapables d'en profiter. Leurs pertes, comme les nôtres, avaient été effroyables, et ils ne devaient jamais s'en remettre.

Nous avons gagné la guerre des nains. Elle dura trois longues années, durant lesquelles le sang de la jeunesse coula à flot. Aujourd'hui, le royaume de Bôr-ul n'existe plus. De ses cendres ont surgirent d'autres nains, mais d'une engeance démoniaque ceux-là. On les nomme « nains de Mid Nor ».

Moi, je suis centurion à la deuxième cohorte de la sixième légion. Ma première promotion m'a été donnée au lendemain de la bataille pour avoir sauvé une icône, l'empire avait besoin de héros. Le reste est venu au fur et à mesure des années.

Avant cette bataille, j'avais trois frères. Je crois que c'est ce jour là que j'ai perdu la fois.

*Confession de Ferad Sollän, centurion,
II^{ème} cohorte, VI^{ème} légion*

Lors de son internement pour hérésie.

*Propos recueillis par le chasseur de sorcières Zhotan Fröst
127^{ème} année de la Vraie Croisade*

Le pire-Noël des Nains

Malgré la proximité des fêtes de fin d'année, et alors que la petite ville de Rhytten est en pleins préparatifs, les jeunes rhytténiens étudient toujours, sous la vigilance du noble sorcier Rryha Tterpo. Cependant, l'ambiance étant à la fête, le mage préfère prendre quelques libertés sur son programme, et en profiter pour conter à ses élèves quelques légendes ou coutumes d'autres peuples.

Son histoire d'aujourd'hui, suite à une question sur l'existence de fêtes de fin d'année chez les autres races, porte sur l'absence d'un tel événement parmi le peuple nain :

« Il y a très très très longtemps, pourtant, les nains pratiquaient de telles fêtes. Ils en avaient une très importante, notamment, qui s'appelait La Noël. Toutefois, il y a plusieurs décennies qu'ils ont arrêté de la célébrer ... La Noël est même devenue jour funeste pour les nains. La cause en est connue de peu de gens, cependant, je fais partie de ces rares à en connaître la raison...

Lors de la sécession qui se produisit dans l'Empire Griffon, il a été étonnant de constater que les nains prirent tout d'abord le parti des sécessionnistes, les Dirz. La raison ? Et bien les Dirz, où comme on les surnomme, « les alchimistes », pouvaient apporter aux nains une science qui leur était inconnue : la maîtrise de la génétique. Ainsi donc, tout au long de leur exil vers Syrhalna, les alchimistes furent soutenus par des factions naines.

Quelques années plus tard, quand l'installation du régime des sécessionnistes commença à être stable, un groupe de représentants du peuple nain se rendit lors de la Noël auprès des chefs Dirz, pour obtenir d'eux, en échange des services rendus, une compensation. Cette compensation consistait à faire une évolution de la race naine : des nains géants. Les alchimistes, conscients de leur dette, et excités par les manipulations à venir sur la race naine, acceptèrent. Ils promirent aux représentants que dans 5 ans jour pour jour ils leur livreraient au moins un nain géant. Et si les nains se trouvaient satisfaits du résultat des expériences, les technomanciens s'engageraient alors à leur livrer une armée de nains géants, movennant finances. Les nains repartirent donc

vers leurs montagnes de Tir-Na-Bor, laissant entre les mains des Dirz trois volontaires pour servir de cobayes.

Cinq années s'écoulèrent, et le jour de la Noël, comme prévu, les Dirz livrèrent le fruit de leurs expériences. Les nains étaient ébahis, car le résultat dépassait largement leurs espérances : la créature faisait au moins 2 mètres, avait un cou de taureau, des cuisses comme celles d'un Wolfen, des poings gros comme une tête d'humain, et un torse à effrayer un minotaure. Cette créature ne pouvant décentement plus s'appeler un nain, ils appelèrent alors cette évolution Noël, du nom du jour où ils la reçurent (les nains ne sont pas réputés pour leur grande imagination) ; et on appela même celui-ci le père des noëls, puisque le premier d'une génération de combattants noëls à venir.

Malheureusement, les manipulations génétiques des Dirz ne pouvant voir le jour que grâce à l'utilisation de gemmes de ténèbres, la créature se révéla très vite maléfique. Et cette soirée de Noël, qui avait pourtant bien commencé, se termina en un bain de sang, le Père des Noëls ayant massacré un nombre conséquent de nains avant de devoir s'enfuir.

Il est dit qu'après cette nuit, les nains rompirent leur alliance avec les alchimistes, prétendant que ces derniers avaient volontairement rendus néfaste le Noël.

Il est aussi dit que le Père Noël (et non plus le Père des Noëls puisqu'il n'y en a qu'un) est devenu une sorte de croque-mitaine chez le peuple de Tir Na-Bor : quand les jeunes nains sont trop turbulents, leur mère les menacent, le soir avant de se coucher, en leur disant que s'ils ne sont pas sages ils recevront la visite du Père Noël à la fin de l'année ...

Voilà pourquoi, depuis cette journée qui s'est déroulée il y a de ça plusieurs générations, la Noël est devenue un jour funeste chez les nains. »

Eric, alias Maître pantins.



© Didier Poli

Campagne !!!

Ceci est une petite campagne qui vous demandera simplement de prendre en charge une escorte d'un peuple que vous mènerez sur les chemins d'Aarklash...

Chaque escorte devrait être composée d'un personnage et votre escorte comptera en tout 200 PA... A vous de nous conter vos exploits. Vous trouverez le récit du début de campagne ainsi que les motivations de chacun des peuples dans cette grande quête et le premier scénario à jouer.

A vos figurines !!

Introduction

Les lourdes porte en chêne de la bibliothèque s'ouvrent doucement en grinçant sur leurs gonds rouillés. Ces deux immenses pans de bois renforcés par des rivets de la taille du poing laissent échapper une poussière centenaire alors que vous foulez le pas en pierre taillée.

Vous entrez dans une colossale pièce baigné par une lumière pâle et colorée qui filtre à travers deux grands vitraux, qui semblent vouloir raconter quelque bataille épique. Devant vous et sur les côtés se dressent de gigantesques étagères en marbre rose recouvertes de saletés et de toiles d'araignées. Une odeur de moisi vous saisit les narines.

Vous avancez lentement, ne voulant pas troubler le silence de mort qu'il règne dans cette pièce centenaire. Le bruit de vos pas est étouffé sur la pierre par une fine pellicule de mousse qui s'est formée à travers les âges. Au centre de cette antique bibliothèque se trouve un pupitre en bois sombre rongé par le temps et par les rats qui détalent alors que vous vous approchez. Deux grands bougeoirs se tiennent du mieux qu'ils peuvent de part et d'autre. Les bougies qui trônent dessus sont bien consommées mais elles restent suffisamment vaillantes pour pouvoir diffuser un peu la clarté d'une flamme. Vous allumez les deux mèches...

Sur le pupitre, vous trouvez un vieux volume. Vous souflez sur la couverture, pour découvrir un titre : *Récits du destin et de ses batailles Tome 1*. Un ouvrage dont le titre en dit long sur ce que vous pensez découvrir en son sein.

Avec une certaine fébrilité vous tendez les doigts vers la couverture et les premières pages du livre. Les pages ne semblent pas trop abîmées contrairement au reste des écrits de la bibliothèque. Alors que la poussière retombe, vous pouvez lire...

Bienvenue à toi lecteur. Je suis Medros, archiviste-copiste au service du Saint Empire du Griffon. Les faits que j'ai compulsés dans cet ouvrage sont les événements survenus à Aarklash et qui ont marqué le destin de par leur importance pour les différents factions qui y vivent. Cette œuvre n'est en rien exhaustive car beaucoup de faits nous sont inconnus et sont plus propres à certaines race plutôt qu'à d'autres.

Ce que je me propose de vous relater dans ces pages, c'est l'un des événements les plus marquants de notre histoire. Ce n'est pas tant par son importance plutôt que par la portée qu'il a eu. Merin une fois de plus a mis notre foi à l'épreuve car personne sur Aarklash ne pouvait ne pas savoir ce qu'il se tramait dans l'ombre, tous étions concernés...

Les faits remontent à environ (c'est effacé sur le livre). Ici même dans notre cité de Cadwallon, la cité franche aux multiples races. Un soir d'orage alors que les éléments se déchaînaient à l'extérieur, au sein d'une maisonnée du quartier des tanneurs, un heureux événement se préparait. La maîtresse de maison attendait effectivement son premier enfant.

L'événement arriva donc, mais il ne fut pas si heureux que cela. L'enfant naquit avec une peau très blanche, nimbé d'une lumière éblouissante et avec un regard d'une noirceur, de celle que l'on peut voir au fond d'un puits.

La nouvelle se répandit comme une traînée de poudre Akkylanienne et tout le monde voulut voir cet enfant. Je me permet d'insister sur le « tout le monde », cela a son importance.

Bientôt même les barons des différentes factions de la ville voulurent admirer cet enfant qui était sans conteste porteur d'un message divin. Et des rumeurs se propagèrent quant à la signification d'une telle naissance.

Deux jours plus tard, l'enfant disparaissait mystérieusement...

Dans une cité où la tension était montée à son paroxysme, il n'en fallut pas moins pour que des affrontements éclatent et pour que des groupes de guerriers partent en quête de l'enfant divin.

Je vais vous relater ce qu'il advint de la destinée d'Aarklash en ces sombres jours et des batailles qui ont marqué son histoire. Que la lumière de Merin soit sur moi...

Alors que vous commencez votre lecture, un bruit sourd retentit dans les coursives du dédale qui vous a mené jusqu'ici. Il semble que vous ne soyez pas seul... Vous prenez le livre, le rangez dans votre besace et partez en quête d'une sortie discrète, vous continuerez votre lecture plus tard. Votre bonheur se trouve non loin de là près d'une des grande étagère ou vous distinguez une porte dérobée qui a été mal refermée. C'est là votre unique chance de pouvoir vous échapper sans être aperçu par les personnes qui arrivent.

Vous poussez le passage et prenez bien de le refermer derrière vous. Vous vous trouvez dans un long couloir sombre et humide infesté de vermine. Heureusement, prévoyant comme vous l'êtes vous avez pensé à la lumière et sortez la torche que vous avez achetée avant de partir. Comme vous avez bien fait.

Puis vous vous dites qu'il est temps de partir et vous vous engagez dans le couloir...

Finalement votre course se termine dans une grande pièce sombre. A la lumière de votre torche, vous distinguez dans des alcôves des cercueils.



Voici les raisons pour chaque peuple de se lancer dans cette grande aventure :

Orques

Le rapace nocturne prend son envol, la nuit est son domaine et son vol silencieux est synonyme de mort pour la plupart des petits rongeurs. L'oiseux de proie entame sa quête de gibier, son instinct le guide et ses oisillons l'attendent. Les sens en alerte, la chouette scrute les ténèbres à la recherche du repas de sa progéniture... lorsque son attention est attirée par des mouvements dans les hautes fougères. Un animal, un gros... la chouette s'approche... alors qu'une tête à la peau rugueuse et verdâtre surgit au ras des herbes.

« - Grupf ! regarde, on est plus très loin, elle nous indique le chemin. Le Chacal veille sur nous ! »

« - Ne trainons pas ! »

Les silhouettes arrivent en vue d'un petit cirque montagnoux escarpé au pied duquel est niché un petit campement éclairé par un feu qui semble danser.

« - Goruk ! Les Hyènes reviennent de Cadwallon ! crie une voix rauque de l'une des tentes. »

« - Ah mes fidèles guerriers. Alors qu'elles sont les nouvelles ? »

Les deux guerriers orques, plus petits que leurs congénères arrivent aux pieds d'un grand orque massif, dont le visage est marqué par les différentes batailles qu'il a mené.

« - Oh Goruk, l'Infaillible, selon tes ordres nous avons rencontré nos frères gobelins à Cadwallon. »

« - Alors ? »

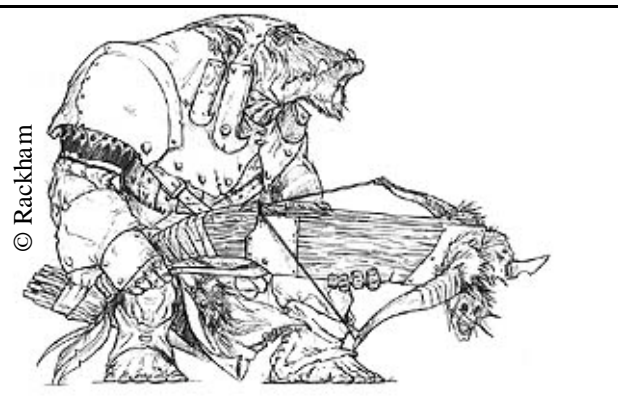
« - Les totems disaient vrai, il est arrivé quelque chose. Un enfant étrange d'humain est né à Cadwallon et la plupart des factions présentes le considèrent comme un messie. Tous pensent qu'il est venu pour annoncer un changement. »

« - Grupf ! Par le dieu Chacal ! Nous devons faire quelque chose ! Les totems ne peuvent pas avoir permis que le messenger du Chacal soit de race humaine. Le Chacal lui-même n'aurait pas permis que les autres races puissent avoir un quelconque avantage dans notre lutte. »

L'orque sort de sa tente, à ses côtés se tient un orque plus trapu, coiffé d'une sorte de crâne animal...

« - Mes Frères ! Le Chacal nous met à l'épreuve. Nous devons lui faire honneur en remportant cette grande bataille. Le petit d'homme qui est né à Cadwallon n'est pas le totem du Chacal, il n'est pas un messenger de notre Dieu bienveillant. Partez aujourd'hui en quête de cet imposteur ! »

« - Et tuez le ! repris l'orque qui se tenait un peu en retrait de Goruk »



Alahan

Une grande salle d'ivoire, éclairée par de grands lustres en argent massif. Un brouhaha incessant qui s'élève de l'assemblée réunie autour d'une grande table sculptée, composée de multiples signes symbolisant les arcanes... La lumière en est le centre...

Dans un coin de la pièce, un homme bien bâti, le regard doux s'entretient avec un vieil homme, grand, le regard vide de toutes émotions. Le premier porte une cotte de maille, surmonté d'un tabard aux couleurs claires et pastels, un lion brodé de fils vert orne sa poitrine. L'autre, porte une longue toge bleue dont le bas laisse apparaître à la lumière des entrelacs dorés...

« - Messieurs, allons un peu de calme. Laissez donc Sire Hevan de Montvert s'exprimer devant notre assemblée... »

« - Mille mercis Maître Aliédès. Je serais bref et ne retiendrais trop le temps, précieux, des érudits de notre bon Roi. Je reviens de la cité franche de Cadwallon et les nouvelles sont troublantes. Une naissance est survenue dans la cité aux mille visages. »

« - Eh bien chevalier en quoi cela nous importe-t-il ? »

« - Cette naissance s'est déroulée sous le regard des dieux : L'enfant est né avec le regard sombre et baigné d'une lumière divine. »

Le trouble se fait alors sentir dans toute l'assemblée, des murmures commencent à monter puis viennent se faire parole puis débat animé...

« - Bien vous comprenez donc la gravité de la situation. »

« - Cet enfant est l'incarnation du Mal ! Il faut le tuer ! »

« - Oui c'est ça ! »

« - Non. Vous n'avez rien compris. Nous savons que c'est le signe que nous attendions. Cet enfant est nimbé d'une lumière éblouissante et son regard est noir ; Si il peut maîtriser les ténèbres au fond de son être, alors c'est notre guide, celui que nous attendions pour nous permettre de détruire l'unique Source de Ténèbres qui alimente Aarklash, celle des contrées désolées d'Acheron. »

Le chevalier s'approcha alors.

« - Nous partons sur le champs mes seigneurs, les armées du Roi retrouveront cet enfant et à jamais nous vaincrons les forces maléfiques. »

« - Pour le Roi et le Royaume d'Alahan ! »

« - POUR LE ROI ET LE ROYAUME LION ! ! »

Gobelins

Une ombre circule dans le dédale des rues des bas quartiers de Cadwallon. Cette silhouette fine se dessine sur les murs au gré de l'éclairage de la lune. Elle furète, elle s'esquive, elle file.

Alors que son périple l'emmène loin dans l'obscurité de la ville, elle finit par s'arrêter devant une maison quelques peu branlante avec une enseigne en bois grinçant à l'entrée. L'inscription est effacée. Une lourde porte ferrée en barre l'accès. Une fenêtre aux carreaux jaunâtres laisse échapper une faible lumière.

La silhouette encapuchonnée, qui semble bien plus petite que son ombre en fait, frappe à la porte violemment. Un judas s'ouvre.

« - Par le Rat ! C'est toi ce boucan ? Oui c'est pour toi ! lance une voix criarde. »

« - Laisse moi entrer face de gniard, j'ai rendez-vous. »

« - Hein ? Ah ? Bon d'accord ».

La porte s'ouvre sur un gobelin assez robuste, selon les critères de la race et il s'efface pour laisser passer la forme malingre dont les mains verdâtres trahissent bien sûr son appartenance au cercle très fermé de la race gobeline.

Il se dirige au fond de la salle enfumée où quelques peaux-vertes attablés sont en train de siroter une mixture bizarre.

La silhouette vient à peine de passer une arche cachée par une tenture qu'il se fait apostropher par un gobelin à la stature imposante avec de forts jolis atours, pour les critères de la race gobeline.

« - Alors ? Des nouvelles Azzoth ? C'est koa ce bazar ? »
« - Cher Duc Prophan, vous n'êtes pas sans savoir qu'y a un marmot bizar' qu'il est né dans Cadwallon y a pas longtemps... Eh bah, y en a qui croient que c'est un message de leurs Dieux ! »
« - N'importe koa ! Menfin ça à l'air important quand même... »
« - On fé koa alors ô crapuleuse excellence ? »
« - On fait comme d'hab, on capture et on revend à celui qui paye le plus... voire qui tape le moins... »
« - Ah ouaips ! j'aime bien vot' plan ! Aux armes les gobs ! ! »

Alchimistes de dirz

Au cœur du désert de la désolation, quelques silhouettes troubles avancent rapidement. Ce sont des cavaliers. Montés sur d'étrange créatures mi-insectoïdes, mi-reptilienne, quatre cavaliers, le visage masqué par un casque aux formes allongées se dirigent vers une cité au loin qui commence à se détache des dunes.

Quelques dizaines de minutes plus tard, ils sont face à l'immense cité couleur sable, juste devant une lourde porte sur laquelle un gigantesque scorpion en bronze est riveté : La grande cité de Shezaar.

La lourde porte s'ouvre lentement et les gonds laissent échapper un hurlement. Un homme massif à l'armure noire, aux arêtes saillantes se détache de l'ombre et se poste devant les quatre cavaliers.

« - Chevaliers, le Commodore vous attend. »
« - Bien nous vous suivons guerrier. »

Alors qu'ils avancent dans la grande cité, une énorme battisse se présente à eux. Ils gravissent quelques marches de marbre puis franchissent les portes qui barraient l'accès à l'intérieur. Dès le pas dépassé, l'escalier s'enfonce dans le sol dans une série de longs couloirs de pierre noire simplement éclairés par des torches faites de suif. Le petit groupe arrive alors devant une porte d'obsidienne, le guerrier s'efface.

« - Entrez nobles chevaliers du Crépuscule, je vous attendais. »

La porte s'ouvre et découvre un homme musculeux, vif au regard sombre qui dévisage les quatre hommes lorsqu'ils entrent.

« - Alors chevaliers ? Qu'en est-il ? »
« - Comme annoncé Commodore, un enfant est né à Cadwallon et les signes de sa naissance en font un être à part, c'est certain. »
« - Bien, très bien... Que l'on prévienne les Biopsistes ! Il nous faut un échantillon de la puissance de cet enfant. »
« - Et ensuite ? »
« - Eh bien chevaliers, pensez-vous qu'il faille laisser une telle puissance entre les mains de nos ennemis ?... »

Nains

Au fin fond de dédales souterrains, éclairés par la faible lumière de torches, un groupe de guerriers petits et trapus avancent lentement. Au milieu de ce groupe, un nain un peu plus trapu, sa barbe blanchie par les décennies et les yeux fixant le vide, apparaît grave. A ses côtés, à droite, un guerrier massif complètement ermuré dont chaque pas est accompagné d'un dégagement de vapeur, ne le quitte pas d'une semelle.

« - Maître ? Êtes-vous sûr que ce la est raisonnable ? Je veux dire, vous ne devriez pas sortir et... »
« - Écoute guerrier, j'ai passé l'âge des recommandations et avec tes 150 ans ,approximativement, je ne saurais tenir compte de ton avis ! Allez on se dépêche un peu là, on traîne ! »

Finalement au détour d'un croisement, le petit groupe arrive dans une grande pièce meublée de grandes étagères et d'une table épaisse autour de laquelle sont installées bon nombre de personnes qui débattent plus ou moins calmement. Finalement, à leur arrivée, une voix s'élève :

« - Ah voici Bulkat le Sage, notre vénérable Maître alchimiste. Qu'est-ce qui vous amène ici Maître ? Des bonnes nouvelles j'espère ? »
« - Voyons... vous êtes au courant que la caravane que nous avons envoyé à Cadwallon est bien arrivée en dépit des nombreuses attaques. »
« - Oui nous le savons et nous nous en félicitons d'ailleurs, nos guerriers sont braves et déterminés. »
« - On m'a rapporté une nouvelle bien grave de Cadwallon. Un enfant est né dans cette cité. Une naissance aux conditions bien étranges... »
« - ... »
« - La venue de cet enfant est annonciatrice d'une ère sombre ! Si cet enfant n'est pas retrouvé avant qu'il ne soit adulte, il sera l'initiateur de l'Argg Am Rok »
« - QUOI!!! ? ? »

Un brouhaha s'installe alors dans l'assemblée.

« - Bien les paroles du Maître sont claires il me semble... Que tous se mettent en quête de cet enfant ! »
« - Il ne doit pas vivre ! »



Wolfens

Au cœur d'une forêt millénaire... Des arbres gigantesques couvrent en leur sein un lieu étrange, une clairière immergée dans la brume qui se lève alors que le jour décline. Seules quelques pierres levées, à présent émergent du brouillard.

La nuit est maintenant noire et les pierres semblent s'animer. Des runes bleues apparaissent, alors que la clairière est éclairée par la clarté de la pleine lune. Au fur et à mesure que les différents symboles se forment aux sommets des pierres, des silhouettes massives se forment au cœur de la brume. Alors que celle-ci disparaît complètement, on distingue nettement des statues animales, sorte d'humanoïde à tête de loup, très imposants. La plupart ont un poil grisonnant et leur yeux semblent fixer le lointain

« - Yllia à rassemblé les vénérables de notre peuple pour prendre une décision importante. Un événement capital est survenu chez les humains. Les sages de la tribu humaine des Sessairs, avec lesquels nous entretenons de bons rapports, nous ont avertis des faits. Il semblerait qu'un enfant soit né et qu'il ait une signification divine à leurs yeux. Beaucoup d'esprits malfaisants désirent se servir de cet enfant pour de sombres desseins. Nous sommes donc réunis pour prendre une décision le concernant. Devons nous prendre parti pour ou contre cet enfant ? »

Un léger murmure se fit entendre au sein de la petite assemblée, qui se transforma bientôt en un bruit incessant et indiscipliné d'avis divergents. Celui qui semble alors le plus vieux se lève et calme ses compères :

« - Il est certain que nos âmes et nos esprits sont différents même si Yllia nous guide tous. Je pense que tous seront d'accord pour dire que comme la Lune change, nos humeurs aussi. Je laisse donc aux bons soins de chacun des sages de ce Kaern de retourner dans sa tribu et de choisir quelle Lune ils serviront, la pleine ou la nouvelle lune : la vie ou la mort... »

Keltois

Le son des tambours retentissait par delà les collines verdoyantes d'Avagddu, seuls reliefs au milieu des plaines. Bientôt des groupes d'hommes et de femmes arrivèrent des quatre points cardinaux... 7 bannières claquaient aux vents.

Six hommes et une femme se détachèrent des groupes et se réunirent en cercle. Derrière eux, les guerriers s'asseyèrent tous. Il y avait là les chefs des 7 clans les plus importants de la nation kelte. Le clan des Sessairs, des Drones, d'Egann, d'Aran, des Tuats, des Calhans et des Treskens.

« - Les druides l'ont annoncé partout en Avagddu ! Le Pendarg est né ! Qu'importe nos clan, qu'importe nos différents, celui qui doit mener le peuple keltois est né ! »

« - Oui ceux d'entre vous qui étaient à Cadwallon on apprit la nouvelle de cette naissance. »

« - Il est temps pour chacun d'entre nous de se mettre en quête de cet enfant. Il est le chef de tous les clans et quand il sera apte, la nation keltoise retrouvera les chemins de la force ! »

« - A nouveau les keltois seront une nation forte et unie. Plus personne ne pourra se dresser sur notre chemin... »

« - Et nous pourrons maintenir l'équilibre des choses... »

« - Et nous pourrons retrouver nos terres... »

« - Il saura dompter la Plaine des Larmes... »

« - Un seul Homme, un seul Clan »

« - En route valeureux et braves, le futur nous attends »

« - POUR LA GLOIRE DU PENDARG ! »

Acheron

La brume se lève à peine sur une sombre abîme. La pierre noire qui compose ce gouffre semble littéralement suinter du sang. Quelques plaintes étouffées s'échappent des parois.

Au fond de ce qui semble être une pièce aux dimensions titanesques, une forme se détache de l'obscurité. En s'approchant un peu on distingue un trône massif entièrement composé de chair, de membres, d'os dont certains bougent encore. Une silhouette imposante se détache, ombre impressionnante regnant d'un regard de feu sur les ténèbres environnantes.

A l'autre bout de la pièce, une forme plus petite que la première apparaît...

« - Duc ! Je viens vous donner des nouvelles du Roi des cendres. »

Un murmure glacial emplit alors les lieux.

« - Je sais Malkut, je sais. Cette naissance est un signe. Le Bélier nous annonce une nouvelle ère. Un enfant avec de tels yeux noirs posera un regard de haine sur le monde, et alors viendra pour nous le temps nouveau. »

« - Vous le savez mieux que moi ô Duc Feyd Mantis. »

« - Envoie un message à Sophet Drahas, et à tous ceux qui sillonnent mon futur royaume : qu'ils se mettent en quête de cet enfant. Je sens qu'il possède un grand pouvoir, et il doit être notre. »

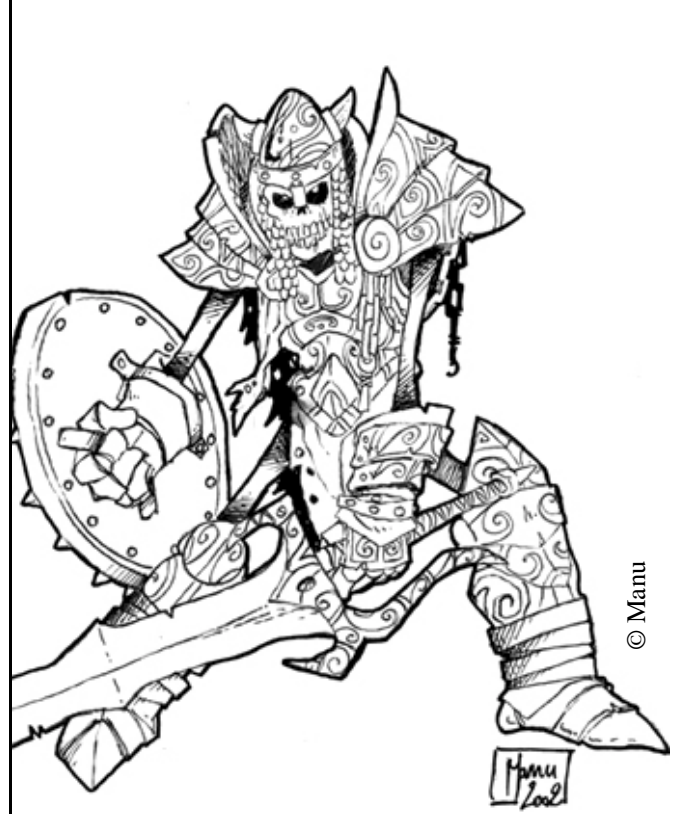
« - Seigneur, je fais rassembler nos légions et... »

« - NON ! Envoie simplement des groupes de guerriers. Je ne veux pas attirer l'attention des peuples sur nous, nous devons agir dans l'ombre comme nous le faisons toujours. La discrétion est notre meilleure alliée pour le moment. »

« - Bien Seigneur »

« - Il est temps pour les ténèbres de vivre le jour. Avec cet enfant à nos côtés, nous donnerons encore plus de puissance à notre source. »

A ce moment là, on aurait pu apercevoir comme un rictus sinistre dans l'ombre...



Griffon

Andreas était en train d'ôter ses habits de cérémonie. L'office était terminé depuis quelques minutes lorsque la lourde porte du temple se referma bruyamment. Il se retourna brusquement et aperçut une femme. Elle était toute de rouge vêtue, la tunique jusqu'au genou, deux grandes bottes de cuir venant à sa rencontre. Sa large cape pourpre flottait alors que d'un pas léger elle s'approcha en hâte de l'autel. Elle s'agenouilla, ses cheveux noirs lui tombèrent devant les yeux.

« - Relevez-vous Alenda ! Quelles nouvelles me portez-vous de la cité de Cadwallon ? »

« - Maître un fait bien étrange est survenu en la cité. Un enfant nimbé d'une lumière divine et au regard de ténèbres serait né dans les bas-fond de Cadwallon. »

« - Vous dites ? Ce pourrait-il que cet enfant soit... ? Ce regard de fureur signifierait donc que nous ne l'avons pas servi selon sa volonté ! Sœur Alenda, vous devez retourner là-bas et me ramener cet enfant ! »

« - Maîtres, mes frères chasseurs et moi-même avons tenté de voir l'enfant et de le ramener, au nom de Merin. Mais une fois arrivés sur place, l'enfant avait disparu. »

« - Alors c'est que Merin a décidé de mettre notre foi à l'épreuve. Nous ne faillirons pas ! Trouvez les fidèles, prévenez le Saint Ordre de l'Inquisition. Vous devez retourner là-bas et retrouver cet enfant. Je vais prévenir l'Empereur. »

Et la jeune femme repartit aussi rapidement qu'elle était arrivée. Andreas, le maître du Temple emprunta un passage dérobé derrière l'autel et disparut dans l'ombre d'un étroit couloir.

Scénario 1

Rencontre avec ce type (tiens je ne suis pas seul...)

Vous êtes arrivés à Cadwallon. Le seul élément que vous ayez pour l'instant pour retrouver l'enfant est la maison dans laquelle il est né. Il vous faut retourner sur les lieux, fouiller la maison et trouver un maximum d'indices...

Décors : Urbain (tout du moins quelques bâtiments et au moins un central)

Nombre de tours : 6

Déploiement : Les deux personnages sont déployés tous les deux à 5 cm de la porte d'une maison et à 10 cm l'un de l'autre. Le reste des groupes sont déployés de part et d'autre du bâtiment à 30 cm.

Déroulement/ Objectif : Le but est pour chaque camp de pénétrer dans la maison et d'y rester un tour (mouvement, tir, corps à corps), SEUL (il ne doit pas y avoir de figurines adverses pendant ce tour). Est considéré comme dans la maison une figurine qui termine virtuellement son mouvement dans la maison (donc qui a suffisamment de distance de mouvement pour faire entrer son socle...)

Victoire : Si 1 perso reste un tour seul dans la maison, la partie s'arrête. Si personne n'a réussi à entrer au bout de 6 tours. Le vainqueur est déterminé par le nombre de P.A. détruits.

Note : Ce Scénario m'a été envoyé pour les Chroniques il y a de cela fort longtemps. Malheureusement, au moment où je mets en pages ce texte je ne dispose plus d'une indication au combien importante : le nom du son auteur. Je tiens donc à lui présenter toutes mes excuses. J'espère qu'il me contactera rapidement afin que son nom soit cité dans le prochain numéro des CdA

Skal



Sueur Froide

« Allez, portez ce message à destination Laureena, le destin d'Alahan ne dépend plus que de vous... »

Cette phrase résonnait dans la tête de celle que l'on surnommait la Lionne Rousse. Elle savait combien le bon roi Gorgyn avait confiance en elle, il fallait accomplir sa mission quel qu'en soit le prix. La fatigue, l'hygiène...d'infimes détails face aux milliers de gens dont le sort était scellé par l'épée de Damoclès. Son destrier allait à vive allure et elle ne perdait pas espoir. Elle se posait de nombreuses questions : pourquoi elle ? pourquoi maintenant ? qu'est ce qui avait poussé les nécromants à attaqué Kallienne en pleine journée ? Autant de questions qui ne trouveraient des réponses que dans son retour parmi les siens...

Il pointa son doigt crochu vers la silhouette de la cavalière qui défilait plus vite qu'un rayon de Lahn : « Laureena Tilius, dite la Lionne Rousse, guerrière Alahanaise réputée. Elle constitue ton objectif. Fais bien attention à toi, tu sais que l'erreur n'est pas permise mais que la manipulation sera d'autant plus délicate étant donné le fort caractère de cette femme. Ce n'est pas pour rien qu'elle est parvenue à la notoriété dans la société misogyne des Lions. ». L'homme qui venait de parler était couvert de la tête au pied. Il ne devait pas avoir très chaud sous cette pluie. A côté de lui une ombre menaçante observait attentivement sa proie...L'eau ruisselait sur sa chair mise à nue, ses yeux rouge-sang laissaient présager du meilleur...ou du pire.

« Enfin ! » soupira Laureena exténuée, la forme d'une forteresse se laissant enfin dessinée par les gouttes. Elle descendit de sa monture pour mieux contempler l'immensité qui pointait devant elle. Quelle hauteur atteignait donc la muraille ? Peut-être trente mètres ! L'épaisse couche d'eau qui continuait de s'écrouler du ciel réduisait fortement sa distance de vision. Elle ne voyait pas la fin ni d'un côté, ni de l'autre de ce formidable bâtiment. A n'en pas douter, les architectes Alahanaise auraient été jaloux de la force qui se dégageait de l'œuvre. « Il s'agit à présent de trouver l'entrée » songea-t-elle. Traînant sa monture derrière elle, la Lionne Rousse pénétra l'enceinte. Elle découvrit alors une cours immense...mais entièrement déserte ! Pas le moindre signe de vie à l'intérieur, étrange.

Du haut des remparts, la mystérieuse ombre qui pistait la Lionne depuis le début du trajet observait son regard ébahi. Le tout n'était pas de la tuer mais de l'attaquer au bon moment. Il savait d'ores et déjà que la besogne allait être difficile. Il préférerait pour le moment guetter les faits et gestes de sa victime, attirer son attention dès maintenant le vouerait sans nul doute à l'échec et jamais les neuromanciens ne l'accepteraient. Il leva les mains, paumes tournées vers le ciel comme pour recevoir quelque chose, c'était sa façon de prier Arh-Tolth...

Après quelques longues minutes de recherche infructueuse Laureena dut se rendre à l'évidence : cette forteresse était déserte depuis bien avant son passage. Les traces les plus récentes devaient bien dater d'un an étant donné le peu d'entretien des murs et des portes. Ce qui intrigua par dessus tout la Lionne Rousse n'était pas ces détails. Ce qui l'inquiétait c'était ces traces de lutte réparties un peu partout dans la cours tout comme la présence de trous dans certains murs...Il y avait eu une bataille ici ! Par quelle diablerie les autorités alahanaise n'avaient pas été mises au courant ?

Un oubli des akkylianiens ? Certainement pas. Le doute s'instaura en elle...

« Parfait, cela commence avant même mon intervention ». Le regard incrédule de Laureena n'avait pas échappé à l'individu. Il attendit encore un peu, le temps que Laureena se faufile à l'intérieur de sa « cellule ». Tous les préparatifs étaient au point, la tension atteignait son comble en ce lieu, il était temps pour Selketh d'entrer en scène...

La Lionne Rousse passa la porte la plus proche. Celle ci n'avait pas opposé de résistance. Le sévère coup de savate de la donzelle eut tôt fait de détacher les derniers boulons la maintenant encore en équilibre. Elle suffoqua de surprise lorsqu'elle aperçut une ombre se faufilait à la lueur d'une torche ! L'homme qui se présenta à elle la fit sursauter. Son apparence était si...peu commune. Ils se dévisagèrent de la tête au pied, tous deux sur leur garde, prêts à bondir tels des félins sauvages à la gorge de leur opposant.

« Ainsi c'est à cela que ressemble la Lionne Rousse, la grande et sauvage féline que nombre d'aristocrates Achéroniens redoutent. Je vous aurai imaginé autrement plus...forte de corps. Mais l'habit ne fait pas le moine c'est ce que vous aurez dit le premier d'entre nous, n'est ce pas ? », celui qui venait de se présenter comme un partisan de Dirz arborait un rictus sadique. Pour autant, sa boutade censée détendre l'atmosphère ne fit que la rendre plus lourde. Laureena n'avait pas esquissé le moindre



sourire. Elle déplorait la triste constatation qu'elle venait de faire : si cet être en face d'elle était un alchimiste de Dirz comme elle le suggérait alors il était loin de ressembler à tous les clones débiles qu'elle avait déjà démembré par dizaines. Il était doué, sans doute, pour se présenter de manière si subtil, mais il ne cachait pas sa nature.

« - A qui ai-je donc l'honneur, posa finalement l'alahanaise, si ma personne vous est connu, sachez que cela n'est pas réciproque en ce qui me concerne. »

« - Selketh, madame. Je viens d'un pays où le ciel est moins sombre que celui-ci et où les gens se posent moins de question que dans les parages. Si vous n'aviez pas été célèbre et importante à ce bon vieux Gorgyn, je vous aurai déjà égorgé d'avoir osé me porter offense. Pensez-vous bien, deux fois dans la même journée ! »

« - Deux fois ? Mais de quoi parlez vous donc ? »

« - De mon identité, ma foi. Laissez moi donc vous conter la rencontre de ce berger promenant ses moutons. Je me baladais dans ces charmantes plaines que vous avez traversé pour me parvenir. Les grondements du ciel et les déferlements de Dame Nature ne m'avaient point rehausser le moral pourtant déjà bien bas à la découverte de ma « palpitante » mission. C'est alors qu'apparut ce paisible berger dans sa paisible contrée suivi d'une bonne centaine de moutons. Lui ai-je adressé la parole ? Lui ai-je demandé quoi que ce soit ? Non. Alors pourquoi faut-il qu'il se mêle de mes affaires ? »

« - Je présage du pire, qu'insinuez vous par ces sinistres questions... »

« - Et bien j'ai gardé mon calme autant que j'ai pu, mais pourquoi m'avoir demandé qui j'étais. Cela ne le préoccupait pas, il devait avant tout porter ses bêtes à bon port... Vous me comprenez. Je ne sais pas quel esprit s'est emparé de moi, mais, je n'ai pu contrôler mon réflexe. D'un côté la voix me disait « laisse en vie ce pauvre paysan, il souffrira plus vivant que mort » de l'autre « tue le tu n'attends que ça, fais le souffrir »...

« - Vous êtes atroce... »

« - ...mais vous avez déjà hâte de connaître la suite, interromps Selketh. Regardez ma main elle est encore pleine de son sang. Si vous voulez tout savoir, il a bien crié avant de mourir. Agonisant il devait sûrement se demander pourquoi cette cavalière qui passait par là ne l'avait pas aidé. Ces hurlements désespérés avaient pourtant raisonné à des kilomètres ! Ils auraient rendu jaloux le plus prétentieux des wolfens. Quelle malédiction vous préoccupait à ce point pour ne pas entendre et apercevoir entre les gouttes le couple morbide que lui et moi formions durant l'étreinte mortelle. Ce qui m'attriste le plus c'est l'avenir de ces centaines de bestiaux, un drame économique pour cette pauvre famille de perdre tout un troupeau... »

L'œil du syhar s'était illuminé à ses derniers mots. La Lionne paraissait au contraire désemparée. Elle avait beau essayé de se remémorer son voyage, il n'y avait pas moyen de se rappeler d'un cri d'agonie ou même de deux silhouettes entrelacées. La patrie l'avait toujours préoccupée mais son devoir avait-il pris tant d'importance à ses yeux que la vie de simples gens ne l'intéressaient plus ? Elle craignait cela, de devenir insensible et aveugle à tout sentiment humain. Les combats acharnés étaient son quotidien et cela n'allait sûrement pas dans le bon sens pour le futur de son âme. Elle secoua la tête. Ses pensées étaient de plus en plus embrumées. Cet intrus la troublait fortement et elle n'avait toujours pas réussi à lui soutirer la moindre informations sur sa venue. Il était plutôt perspicace, il était capable de deviner précisément quel mot allait provoquer quel effet chez elle. « Ca vous impressionne, n'est-ce pas ? ». Son regard se figea. Comment avait-il pu deviner ? « Vous savez je ne suis pas télépathe chère Laureena. Cependant contrairement à vos apparences, vous n'êtes pas plus futée qu'une autre. Vous devez dans ce cas être très persuasive pour avoir acquis une telle importance dans vos terres. En tous cas vos réactions sont prévisibles, je ne pensai pas à tant de facilité après avoir été maintes fois averti par les

neuromanciens. Me cacherez vous quelque chose capable de sceller mon émouvant destin en ce lieu ? ». Toujours avec le même envoûtement dans la voix, l'alchimiste continuait son analyse minutieuse du comportement du sujet. Il s'approcha de la guerrière, laissant apparaître au grand jour ses traits défigurés par les multiples opérations technomanciennes. Il lui emprisonna violemment la main. Cette seule secousse suffit à Laureena pour reprendre un peu ses esprits. Elle remarqua alors la sobriété de la pièce dans la laquelle toute la scène venait de se dérouler. Une simple table et trois chaises en bois au centre d'une pièce dénuée de tout ornement. Les murs froids et anciens laissaient témoigner des ravages auxquels avaient assisté et résisté la forteresse.

Sa mémoire ne devait à présent plus ressembler qu'à un tas d'os inanimés après une défaite de la baronnie maudite. « Le trouble, le doute, la paranoïa... c'est le début d'une psychose ma chère. Il faudrait que je vous mette en quarantaine quelques jours, le temps de mieux... mieux vous soigner. N'ayez crainte et suivez moi ». Le ton de Selketh était plus menaçant que ne le laissait entendre les paroles. Laureena était peut-être perdue mais elle n'était pas folle. Elle n'allait pas confier sa santé mentale à un psychopathe ayant certainement un plus grand besoin qu'elle d'un médecin. « Ne l'écoute pas et résiste, il veut te faire du mal, il essaye de te piéger », l'alahanaise était bien obligée de se convaincre pour résister à l'appel. Pourtant elle suivait son geôlier comme... un mouton peut suivre son berger ! Elle était certaine de ne rien avoir avalée et le scorpion ne paraissait ni magicien, ni prêtre. Il n'aurait d'ailleurs pas eu le temps de prononcer quelque incantation. Le trajet lui parut long, mais long... à n'en jamais finir. Depuis combien de temps déambulait-elle dans la forteresse, une heure, une journée ? Qui saurait le dire... Son plaisir fut de courte durée lorsqu'elle sentit enfin son bourreau lâcher prise. Déjà elle se retrouvait emprisonnée, chaînes aux mains et aux pieds, face à son « psychiatre ». Impuissante, elle ne pouvait

SELKETH LE TYRAN

12.5

5

6-7

4-5

6

6



« Je n'ai que la mort à offrir... »

Équipement : Armure légère.
Linceul.

Compétences : Mutagène / I.
Furie guerrière.

Rang : Champion Spécial du Scorpion. **69**

que regarder et prier Lahn en ayant foi à une vie meilleure. Elle ne pouvait ignorer la situation, la légendaire Lionne Rousse allait tomber sous les scalpels d'un alchimiste de Dirz. Voilà comment on en venait à briser une réputation. Dans les livres d'histoire on ne parlerait plus que de celui qui tua la seule guerrière de Lahn, on finirait même par oublier le nom de Laureena Tilius...même ces livres connaîtront un funeste destin si les syhars sont aussi puissants que celui-ci. « *Vous en doutez encore ?* », à chaque fois au mauvais moment, les interventions pleines de confiance du scorpion refaisaient sombrer Laureena.

« *Il est à présent temps de découvrir ce pourquoi vous êtes ici.* » Selketh fit un pas, puis un autre, toujours plus proche de sa proie.

Il vint se coller contre elle, ils sentirent réciproquement le souffle de l'autre se déposer sur leur cou. Il lui susurra à l'oreille quelques mots d'un langage incompréhensible qui la firent frémir. L'une des mains de l'alchimiste commença à se balader le long du corps de sa victime. Elle ne pouvait l'en empêcher, non pas à cause de ses liens, mais parce qu'elle ne le voulait pas. « *Combien il doit être désagréable de ne pouvoir se mouvoir à cause de son armure.* » Toujours ses murmures. Elle doutait seulement qu'il eut prononcé ses mots, peut-être les avaient-ils seulement pensé. Les membres de Selketh déshabillèrent délicatement la Lionne de ses épaulettes. Il déposa soigneusement les pièces de l'équipement à côté de son épée et de son bout de tissu. Son épée ! Quand ? Comment ? Elle n'avait pas le souvenir de lui avoir remise, jamais elle n'aurait été assez naïve pour le faire. Cette brève déstabilisation n'avait pas rompu le charme du scorpion, elle sentait le venin mortel qu'il représentait mais elle ne pouvait s'en dépêtrer. « *Dans la gueule du lion...évidemment !* ». Ce soupir de victoire. Elle sentit le bras de Selketh arracher brusquement la toison suspendue à la pièce centrale de son armure. Un parchemin se déposa sur le sol aussi lourdement que l'aurait fait une plume. Il ne relâcha pas pour autant l'étreinte, ignorant sur le coup le trésor qu'il venait de trouver. Il lui retira les protections des poignets, toujours avec soin, prenant bien soin de faire flancher le cœur de Laureena. Chaque mouvement, chaque empreinte se voulait d'une précision chirurgicale, comme si tout avait été pensé à la seconde près. Pourtant quelque chose ne fonctionnait pas. De quoi avait peur les neuromanciens ? L'engance de Lahn n'était pas si terrible après



tout et les nombreuses recommandations ne servirent pas plus sur ce berger que sur son nouveau mouton. Il s'agenouilla pour ramasser le message. Encore une occasion de tester l'efficacité de la séance. Selketh insista longtemps guettant le moindre geste brusque de la part de la captive mais rien jamais ne vint. Son rictus sadique réapparut, aucun accroc ne pourrait contrecarrer son plan...Il décortiqua ensuite la lettre, cherchant un quelconque message crypté ou une pensée implicite, il n'en fut rien.

« - *Ainsi tu fais confiance à Gorgyn autant qu'il te donne la sienne ?* »

« - *Où, je suis fier de servir mon roi, ma patrie et mon dieu.* »

« - *C'est un discours militaire que tu me tiens là. N'as tu jamais eu la curiosité d'aller visiter une bibliothèque, d'apprendre par toi-même ce que tu veux savoir. Ce que l'on t'inculque de ta naissance à ta mort a été choisi. Ni par toi, ni par tes parents mais par ceux qui ont le pouvoir et tu ne peux rien y faire. On te demande de partir en mission et comme un bon larbin tu y cours. Pourtant si tu connaissais le contenu de ce message, si tu avais osé braver la loi, tu ne serais pas ici à ma merci...Je ne sais pas comment qualifier ma découverte. Peut-être dirait-on par chez vous trahison ?* »

« - *Cessez cela immédiatement. Je sais très bien ce que vous voulez, on m'a tout dit, tout appris à Kallienne...* »

« - *Kallienne, que de bons souvenirs ! C'est très beau je suis forcé de le reconnaître mais c'est organisé pour, dans le but de cacher aux habitants les sombres desseins du roi. Tu sais Gorgyn n'est pas un pur tel que l'on pourrait le croire. Il est malin et a compris tout comme moi que pour survivre il ne fallait pas compter sur un élément ou un principe. Quel fou pourrait croire qu'un jour la lumière, les ténèbres ou même l'eau triompheraient sur Aarklash ? L'équilibre a ainsi été créé dès la genèse et personne ne pourra le rompre, pas même un dieu. Il est ainsi décidé que jamais la lumière n'existera sans les ténèbres et vice versa. Sans ombre à quoi reconnaît on la lumière ? Sans lumière qui nous fait dire que c'est obscur ? C'est à la fois étrange et amusant de se dire que toutes les guerres de peuples entiers ne servent à rien. Je pense par exemple à Achéron ou même à Alahan. Deux peuples aux idées radicalement opposées mais pourtant si proche...* »

« - *Osez assimiler mon peuple aux maudits ? Seriez vous assez stupide pour prétendre cela ?* »

« - *Il n'est point ici question de bêtise humaine, seulement de bon sens.* »

« - *Vous affirmez que votre âme est encore humaine. J'en doute un peu. Vous êtes sorti comme les autres de cuves génitrices et vous faites ce qu'on vous dit de faire. Chaque mot prononcé est une partie de la leçon. A Syharhalna on vous a bourré le crâne pour que vous ne puissiez voir que d'une seule vision, celle de votre empereur.* »

« - *Tu n'as pas assez d'expérience sur le terrain. Me confondre avec un clone, c'est assez original. Ce qui fait ma force c'est que je ne suis pas un simple clone. Je suis unique en mon genre, j'en suis sûr ! Je vois de mes propres yeux, je ne suis pas gouverné par un dictateur qui se couvre avec des mots doux. Depuis notre rencontre pas une seule seconde ton génie ne s'est posé de questions sur ma nature ? Pourquoi par exemple suis-je capable de parler le barhan si je suis une simple copie...Tu comprendras plus tard.* »

Pourquoi avait-il toujours raison ? Depuis son arrivée elle avait perdu tout ce qui faisait d'elle une légende. L'envoûtement était si fort...elle n'avait pas eu la présence d'esprit de se demander ce qu'il faisait là au milieu d'une forteresse abandonnée, pourquoi et comment il avait été prévenu. Elle n'avait pas non plus pensé à dégainer son arme lorsque l'intrus s'était montré. Combien de temps l'avait-il épié avant d'agir ? Mais plus encore elle était tourmentée par les écrits du parchemin. Qu'est ce qui permettait à Selketh de rester confiant, de ne pas douter et même d'arborer toujours ce sourire ? « *C'est le moment de vérité ma chère. Je vous laisse le soin de lire, vous aurait besoin de toute votre attention*

pour vous retenir. » Il enleva les chaînes de ses mains puis joua avec la lettre pour augmenter la tension déjà forte. Enfin il la lui remit :

*Bien le bonjour,
En ce funeste jour au Bashar Sanath,*

C'est le cœur plein de regrets, de remords mais aussi de fierté que je vous écris. Nous sommes censés être ennemi mais il faut parfois faire des concessions pour sauver un pays. Comme convenu avec les forces des ténèbres d'Achéron nous vous remettons la Lionne Rousse, corps et âme. La tristesse qui m'envahit doit vous importer peu, c'est normal pour vous un soldat mort, ce n'est qu'un seul parmi les prochains qui sont déjà créés dans vos ziggourats... Laureena Tilius nous fut serviable et utile, une véritable machine à tuer. Mais puisqu'il faut vous la donner pour que Kallienne subsiste. C'est au fond un infime sacrifice face aux nombreux morts que nous permettrons d'éviter. Je n'ai jamais compris pourquoi sa légende s'était construite. Elle dérangeait beaucoup de nobles alahanais qui m'ont en partie poussé à comploter. Il faut savoir que certaines cours se riaient de nous et qu'il en allait de l'honneur d'Alahan. Au fond son sacrifice fera d'elle une martyre et lui évitera une fin pitoyable, lui donnant un mérite qu'elle n'aurait jamais du acquérir. Je suis triste non pas de pactiser avec les ténèbres, j'ai le cœur plein de larmes d'en être venu à ce point, d'implorer la mansuétude de mes ennemis pour accomplir une tâche que je n'aurais su faire... C'est encore plus lâche de ma part et combien cela doit vous réjouir. Je conclus ce message avec les instructions du nécromant qui nous assiège en ce moment même : « Vous enverrez la Lionne Rousse rejoindre un de nos alliés. Celui ci aura tôt fait de la tuer pour nous, léguant ainsi à nos rangs une héroïne de choix. Puis si nous récupérons le cadavre en bonne et due forme, vous retrouverez, Gorgyn et tout le peuple alahanais, votre liberté. Vous ferez cela au nom de la maison Mantis ! ».

Sa Majesté Gorgyn d'Alahan.

Elle tressaillit d'horreur. Les larmes commençaient à apparaître au coin de ses jolis yeux.

« - Si tu sais lire entre les lignes tu auras sans doute remarquer que la raison est fausse. Gorgyn aussi naïf soit-il n'aurait jamais fait confiance à un alchimiste et encore moins à un nécromant. Tu n'as été que quelqu'un d' « utile » pour ce roi que tu as toujours loyalement servi. Il préfère se débarrasser de toi en trouvant une excuse que d'avoir à te supporter dans la bataille sombre qui s'annonce à Kallienne. L'avenir nous dira s'il avait tort mais je ne peux te garantir que tu verras le spectacle d'ici bas ».

« - Vous allez me tuer ? Vous allez accomplir les ordres que vous ont donné ces maîtres qui vous contrôlent ? »

« - Le retournement de situation n'aura pas lieu. C'était bien essayé mais tu sais à ce petit jeu là je suis le plus fort...J'ai confiance en mes maîtres mais plus encore ils ont confiance en moi pour m'avoir fait affronter un mythe. Lorsque l'on est du côté des penseurs, on connaît son ami et son ennemi. Tu n'es pas mon ennemi alors que Gorgyn l'est. Et pourtant nous avons des principes qui sont opposés. Mais lorsque vous comprendrez vous qui vous prétendez illuminés que l'extrémisme n'est pas la solution. Encore que Alahan sont des petits joueurs sur le terrain où règne l'Akkylanie... »

Pas besoin d'être savante, la Lionne n'avait plus aucune raison de le contredire. Il était si convaincant et si sincère, comment encore douter de sa parole ? Le roi avait donc osé la trahir pour s'en débarrasser. A nouveau Selketh étreignit sa proie. Cela ne la laissait pas sans effet. Il retira cette fois ce qui restait des manches en tissu à l'origine accrochées à l'armure. De plus en plus sensuellement, sans perdre le regard de sa « princesse » d'une nuit, il s'accroupit et défit les chaînes qui l'attachent au sol. Elle n'eut pour autant aucune réaction violente, se laissant faire sous l'effet de son charme. Il l'allongea sur le sol tout en continuant cette sorte

de rituel pour parvenir à quel fin ? Il démonta les jambières, continuant ses caresses plus lentes et plus intenses sur la chair de Laureena. De cette guerrière surprotégée ne restait plus qu'une chair voluptueuse très légèrement vêtue. Selketh pris d'une passion frénétique se mit à embrasser puis lécher les pieds nus de l'alahanaise toujours impuissante. L'ange et le diable unit consciemment, qui aurait pu imaginer cela ? Il s'allongea à ses côtés comme pour goûter au répit et profiter de l'instant présent. Après quelques longues minutes, il reprit sa danse érotique. De gestes délicats il fit comprendre à sa moitié de se tourner sur le ventre. Puis il se plaça au-dessus d'elle faisant entrer en jeu un nouveau compagnon : un scalpel brillant à la lueur de la torche. L'union charnelle qu'ils formèrent marqua à jamais les deux amants. Les yeux emplis de furie et de passion Selketh emmena ses mains dans une danse macabre, lacérant le dos de son amour à grands coups de lame acérée. Son œuvre finit, il ramassa le chiffon qui avait tant d'importance aux yeux de Laureena pour essuyer les plaies qu'il avait ouvert. Il n'avait pas tué sa compagne, il lui avait gravé sur le dos quelques mots de ce langage inconnue dont il avait déjà fait utilisation. Cette fusion des corps fut instantanément rompue lorsque que Selketh passa le tissu plein du sang frais de la Lionne et du sang séché de son frère Llyr sur le visage de la tigresse...

« Un cauchemar, ce n'était qu'un cauchemar ! », Laureena avait bondit de son lit, son corps dénudé entièrement recouvert de sueur. Elle passa sa main sur son front, elle était bouillante. Elle devait avoir attrapé un microbe en traversant cette pluie hier pour revenir en ville. Le bruit avait attiré une servante du manoir. « Vous faut-il quelque chose Madame ? J'ai entendu un cri alors je suis venue... ». Laureena déclina la proposition poliment. « Je suis tout de même heureuse de vous revoir parmi les nôtres, Madame. ». Parmi les nôtres ? « Vous nous avez fait drôlement peur ces dernières 24 heures avec tout ce que vous avez raconté durant votre sommeil. J'ai du vous surveiller, vous avez de la fièvre. ». Elle sentit soudain des picotements aux poignets...elle possédait encore des traces de chaînes ! « Mademoiselle, attendez. Pouvez vous me rafraîchir la mémoire ? Comment suis je atterri dans ce lit ? ». La servante hésita puis finit par parler :

« - C'est après cette bataille contre les maudits scorpions, on vous a retrouvé assommé dans un champ pas loin de Kallienne alors qu'un de ces clones allait vous porter le coup de grâce. Les prêtres ont diagnostiqué une fièvre étrange, certainement due à la substance que contient les veines de ces bonshommes. On m'a demandé de vous découvrir de tous vos vêtements pour éviter que vous ayez trop chaud, j'espère ne pas vous avoir offensé en ayant porté atteinte à votre pudeur. »

« - Vous avez bien fait mais n'a t-on pas retrouvé des chaînes qui m'attachaient ? Quelque chose qui expliquerait ces marques ? »

« - Non, on ne m'a rien dit de tel et je n'avais pas vu ces marques en vous couchant. »

La Lionne sortit de son lit entièrement nue, mais cela avait peu d'importance devant une servante. Dans la pièce toujours éclairée avec la torche que tenait la bonne, elle se dirigea vers son miroir. Elle ne put que confirmer ce qu'elle soupçonnait : des traces de liens serrés étaient apparues aux poignets et aux chevilles. Elle se dit qu'elle verrait bien demain ce qui avait pu se passer, ce rêve n'avait pu envahir la réalité...Elle décida de replonger dans son sommeil faisant route vers son lit. « Madame, madame ! Il y a qu...quelque chose sur votre dos ! Il est écrit quelque chose sur votre dos Madame ! »...

Le lendemain on fit venir un spécialiste, il s'averrait en effet que ce qui était écrit provenait d'une langue étrangère. Le message avait été gravé avec quelque chose de fin et coupant...un couteau, un scalpel...Les craintes de Laureena s'accroissaient de plus en plus. La traduction achevée, la situation sembla encore plus préoccupante : les écrits syhars, car c'était de cette langue qu'il s'agissait, signifiaient mot à mot : « Ceci n'est pas la fin, ce n'est que le commencement... ».

Bonnes vacances et à bientôt
pour un nouveau numéro des
Chroniques d'Aarklash.



© Fred