

Les Chroniques d'Aarklash

9



Supplément exclusif :

Fortification.

Entièrement réalisé par
des joueurs !

Formule de Noël, plus riche,
plus dense et toujours plus
de plaisirs !

Exclusif !!!

Propos recueillis et vérifiés par notre Rédacteur :
Maitre Pantin.



← Reconversion ! Exclusif, suite à la restriction de budgets dans le Syharhalna, Sasia Samaris aurait accepté un job de nuit chez Magic© !!!

« En tant que vieil obséd... hum, observateur, j'ai remarqué que la femme a un comportement plus agressif lorsqu'elle a ses règles. Du coup, j'ai jeté un sort à la Lionne Rousse pour qu'elle est en permanence ses règles. C'est beaucoup plus chiant pour les gens qui l'entourent au quotidien, mais faut voir comment morflent les troupes d'Achéron qu'elle croise !!!! »

- confidences de Méliador.

« La guerre développe la technologie. Exemple : le mégaphone. Avant, même caché dans un épais buisson, un chef gobelin était dangereusement proche d'un combat afin que ses troupes puissent l'entendre. Grâce à un mégaphone, un chef gobelin peut se trouver à une distance plus que raisonnable d'un combat tout en continuant à donner des ordres »

- manuel de stratégie pour gradés gobelins.

« Cadwallon, ville multi- raciale et ouverte à toutes activités s'il en est, a pourtant interdit son accès aux trolls et aux concours de pet enflammé. Pourquoi ? Car la conjonction des deux est à l'origine du plus grand incendie ayant jamais ravagé la ville !!! Et que tous ceux qui n'ont pas vu un pet enflammé de troll s'abstiennent de tout commentaire !!!! »

- Grimboald, témoin oculaire miraculeusement rescapé des flammes.

« L'oral peut amener des incompréhensions que ne commet point l'écrit. Il a donc été décidé que la phrase « Mira se dévoue corps et âmes aux pieux » ne sera plus prononcée sous peine de finir au bûcher. Notre brave aventurière ne peut plus sortir dans la rue sans qu'on lui jette des regards pervers et lubriques, alors qu'on lui doit respect et admiration »

- bulle orarum potestate.

« Depuis qu'on a admis les fiannas à combattre à nos côtés, le taux de capture puis viol puis meurtre de celles-ci a augmenté de 504%. Nous décrétons désormais que le viol est considéré comme un acte adultère. Comme ça un viol = un adultère = une fianna qui devient banshee une fois tuée = des emmerdes pour nos ennemis... »

- décret du conseil des chefs des clans Sessairs.

Rien ne va plus pour Azahir le dément. Sa poupée est toujours retenue en otage. Vous voyez l'atroce photo que le pauvre Nain de Mid Nor vient de recevoir accompagnée d'une demande de rançon !!!



Rédacteur en chef :
Skal

Rédaction : Maître-Pantins,
Tarl Karan, Mini Vince,
Joss, Christophe Maillard,
Selketh, Elyoukey, Serge,
Nasthyr, Eric, Alvas,
Nours, Darkman, Fenngar,
Sigislas le pointilleux,
Subataï Kan, Cytorak,
Léon, Sedla Bohne.

Couverture : Didier Poli.

Dessins : Didier Poli, Manu
Eric Malterre, JC Mab, Paco

Contact électronique :
redaction_caveau@egroups.
com

<http://www.confederation.org/hosted/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,

Quelle surprise ! Jamais je n'aurais cru avoir la chance de mettre en page un numéro aussi dense de ce modeste E-zine. Je tiens, comme cela se fait beaucoup, à remercier tous ceux qui y ont participé et plus particulièrement deux d'entre eux, Didier Poli et Serge Simon, sans qui ce numéro serait sans nul doute bien moins alléchant. Le premier pour sa disponibilité, son talent et surtout sa patience et sa gentillesse lorsque je lui demandai des dessins alors que son emploi du temps est surchargé. Le second, Serge Simon, pour l'excellent boulot qu'il a fait en développant avec Eric et Nasthyr un système fort agréable et surtout pour avoir motivé nombre de personnes afin qu'elles participent à ce numéro. J'espère donc continuer à travailler avec vous tous pour les prochains numéros. Je tiens d'ailleurs à signaler que certains articles ne sont pas parus dans ce numéro par manque de place, je tiens à présenter mes excuses à ces personnes tout en leur assurant que leurs écrits trouveront leur place dans le numéro 10.

Voilà, les remerciements sont terminés, tout comme mon édito. Je terminerai par un petit rappel élémentaire, Confrontation est un jeu, avec des figurines superbes, mais juste un jeu. Ne vous déchirez pas, il y a des choses bien plus grave que ça dans le monde qui nous entoure. Je sais c'est de la morale à deux euros, mais c'était la mienne et elle est gratuite. Profitez-en.

Skal

Sommaire

2	Excluvité !	Maître Pantins
4	Première Rencontre	Commodore Tarl Karan
7	Le Chant du Soleil	Mini Vince
10	Les Gardiens de Dun Syd	Joss
13	La Chasse au Tigre	Christophe Maillard
17	Cauchemars	Selketh
23	Les Sœurs ennemies	Mini Vince
25	L'ordre des Hospitaliers	Joss
28	Pile ou face	Elyoukey
29	Supplément thématique : Fortification.	
30	Le Siège	Maître Pantins
33	Fortifications !	Nasthyr, Eric et Serge
46	Prémisse d'un rituel	Alvas
48	Comment faire une tour	Nours
50	Les Fortifications Orques	Darkman
52	Les femelles Orques	Sigislas le pointilleux
53	Machines de guerre de Tir-Nâ-Bor	Fenngar
54	Chef de meute	Subataï Kan
56	Réaliser un bunker	Léon
58	Les tours imbriquées	Serge
60	Fort	Cytorak
62	Fragments de la citadelle maudite	Sedla Bohne

Première Rencontre

2^{ème} Acte

Les Alchimistes de Dirz étaient entrés dans le village en vainqueurs. En tête du cortège, le Razheem chevauchait fièrement, une main posée sur la corde enroulée autour du pommeau de sa selle. Derrière lui, en laisse, la Lionne avançait péniblement, tirant vainement sur ses liens.

Devant cette vision d'horreur, les habitants pris de paniques avaient déposé les armes. En une dizaine de minutes le village était tombée et les Dirz avaient prit possession des lieux.

Des braseros avaient été allumés autour de la place du village, tandis que les habitants attendaient silencieusement près du puit. Autour d'eux, les troupes alchimiques ricanaient cruellement, se passant de temps à autres une seringue. Assis sur une chaise ornée de symbole du Lion, Razheem jouait nonchalamment avec la visière de son heaume. La victoire était sienne et les derniers renforts venaient tout juste d'arriver. A la tête d'une armée de près de deux cents clones de combat, il allait déferler prochainement sur les terres d'Alahan. Mais pour l'instant il savourait sa victoire écrasante. En ce jour, plusieurs dizaines de combattants du Lion étaient morts et la Lionne avait été capturée. Jamais il n'aurait pensé cela possible, jamais il n'aurait cru que l'héroïne d'Alahan qui faisait tremblée les légions d'Achéron puisse se laisser prendre. Elle était tombée, et il ferait en sorte que jamais elle ne se relève. Son corps serait prochainement envoyé à Shamir où elle serait modifiée, afin de servir au mieux ses nouveaux maîtres.

« - Que l'on amène la prisonnière. »

Escortée par deux biopsistes, la Lionne fut amenée au centre de la place, puis, violemment, fut agenouillée. Ses yeux fatigués trahissaient son épuisement et ses bras étaient couverts d'hématomes bleutés, restes des mauvais traitements qui lui avaient été infligés depuis sa capture. De longues minutes s'écoulèrent, le Commodore prenant un infini plaisir à voir son ennemi agenouillée devant lui. Son armure ne lui avait pas été retirée, c'était inutile, dans quelques instants elle mourrait et son corps serait ramenée au Syharhalna. Mais pour le moment il savourait cet instant.

« - Lionne, le simulacre de combat que vous m'avez offert cet après midi m'a divertit moi et mes hommes. »

Gardant les yeux clos, la jeune femme préféra garder le silence, réprimant la haine qui brûlait au plus profond de son cœur.

« - Cependant, continua le Commodore, votre misérable vie arrive à son terme et il est temps pour vous de mourir. »

Autour d'eux, les Clones trépignèrent de plaisir, ricanant de plus belle. Un Skorize sortit des rangs, portant sa hallebarde d'une seule main.

« - Noon ! Hurla quelqu'un. »

Surpris, les clones se turent, regardant en direction en direction des villageois. Une jeune femme d'une vingtaine d'année fit un pas en avant. Immédiatement deux Hallebardiers furent sur elle, la tirant devant le Commodore.

« - Est-ce vous qui avec parlez ? demanda-t-il.

- Oui, répondit-elle, essayant de se soustraire à la prise des Hallebardiers.

- Vous ne voulez donc pas que la Lionne meure ? Que seriez-vous prête à donner pour que j'épargne sa vie ? »

Prenant un air songeur, la jeune femme regarda l'héroïne agenouillée à quelques mètres d'elle.

« - Rien du tout.

- Je ne vous comprends pas ? Vous ne voulez pas qu'elle meure et pourtant vous ne m'offrez rien en échange de sa vie.

- Je ne veux pas qu'elle meure maintenant, je veux qu'elle soit humiliée auparavant. C'est de sa faute si notre village est tombé, je veux la faire souffrir ! »

Tout le monde s'était tu dans le village, Razheem contemplait la jeune femme devant lui avec un intérêt nouveau. Après tout voir son ennemie être humiliée par ceux de son propre peuple pourrait se révéler fort distrayant. Shamir et les Technomanciens pourraient bien attendre quelques heures de plus.

« - Relâchez la. La Lionne est tienne pour quelques heures, distrait nous et j'épargnerai peut être ton village. »

D'un geste brusque la jeune femme se dégagea et alla se poster devant la Lionne, lui relevant la tête entre ses mains, puis, sans un mot, le visage déformé par la haine, elle cracha au visage de l'héroïne du Lion.

Les heures qui suivirent comptèrent parmi les plus difficiles de la Lionne. Traînée par les cheveux, elle dut présenter ses excuses à chacun des Villageois sous les quolibets des guerriers de Dirz. Puis, couverte de boue et de détritits, les poings serrés, elle fut ramenée au centre du village.

Razheem, tout comme ses hommes, n'avait pas manqué une seule seconde de ce spectacle. Satisfait, il se pencha en avant, savourant la tournure de ces événements.

« - Ta vengeance a-t-elle été douce ? s'enquit-il.

- Oh oui, je pense qu'elle regrette maintenant d'avoir laissé notre village tomber entre vos mains. »

Silencieux, Razheem acquiesça. Cette jeune femme faisait preuve d'un étonnant courage. Osé dire cela aurait pu lui coûter la vie, pourtant elle l'avait fait. Dans quelques heures ils quitteraient le village, après l'avoir détruit, mais elle serait envoyée à Shamir en compagnie de la Lionne. Conditionnée et entraînée, elle ferait très certainement une excellente recrue pour l'empire.

« - Il est temps maintenant que la Lionne soit exécutée.

- Non, » s'exclama à nouveau la jeune femme.

Surpris, Razheem se redressa.

« - Pourquoi cela ? Ne t'ai je pas offert la vengeance à laquelle tu aspirais ?

- Si bien entendu, j'ai eu ma vengeance. Maintenant je veux la Lionne pour moi, la maltraiter pour mon plaisir. Je ne vous la demande que pour une seule journée. Demain soir lorsque Lahn sera à la verticale de ce cloché je vous redonnerais la Lionne. »

Songeur, Razheem se rassit. Les plans de Dirz pouvaient bien attendre une journée de plus. Voir le calvaire de son

ennemie se prolonger une journée de plus était un spectacle auquel il avait bien du mal à résister.

« - J'accepte. La Lionne est tienne jusqu'au couché du soleil demain soir, pas une minute de plus.

- Merci, se contenta de répondre la jeune femme. »

Personne ne vit en cet instant la Lionne sourire brièvement sous le couvert de ses cheveux.

Quatre jours s'écoulèrent ainsi. La Lionne humiliée, battue comme jamais elle ne l'avait été auparavant et chaque soirs la villageoise demandait à ce que soit repousser le moment où elle devrait rendre sa « victime ». Prenant un intense plaisir à voir son ennemie rabaissée, le Commodore avait chaque fois accepté sans faire de réelle difficulté. Sa curiosité le poussait à attendre et voir jusqu'où l'imagination perverse de la jeune femme pourrait la mener. Elle jouissait de qualités rares qu'il se surprenait à apprécier et respecter. Peut-être pourrait-elle l'accompagner d'ici quelques jours. Il lui fournirait de nouvelles victimes qu'elle briserait pour leur plaisir. En gage de cette affection qu'il lui portait, il lui avait permis de conserver l'épée et la cuirasse de l'héroïne du Lion. Bien entendu elle ne pourrait les conserver que quelques jours, puis ces objets seraient envoyés aux Mentats à Shamir, mais le moment n'était pas encore venu...

A quatre pattes dans l'enclos à cochon, Laureena gardait la tête baissée sous les quolibets cruels des clones de Dirz. Aucun d'entre eux n'était autorisé à la toucher, néanmoins ils ne manquaient pas une minute de son calvaire. Une main l'agrippa alors par les cheveux, la tirant vers l'extérieure sans ménagement.

« Viens le moment est venu ! »

Gémissante, la Lionne fut conduite à la maison de sa tourmentrice sous les quolibets et les gestes équivoques des guerriers de Dirz.

Razheem observait une large carte dépliée devant lui, préparant le prochain mouvement de ses troupes. Pourtant son esprit était ailleurs, concentré sur tout autre chose. Qu'allait-elle lui proposer ce soir là ?

Quel divertissement égayerais cette nuit ?

L'imagination de la jeune femme semblait sans limite sur ce point, faisant d'elle un être à part. Chaque jour, elle avait inventée de nouveaux supplices pour la guerrière d'Alahan, la rabaissant toujours plus, brisant petit à petit sa confiance et l'image qu'elle avait d'elle même. Un large rictus mauvais barra le visage de Razheem, cette soirée serait exquise, à l'image de toutes celles qui s'était déroulées auparavant.

Un biopsiste pénétra dans la pièce, ouvrant la porte à la volée.

« - Commodore, s'écria-t-il, nous sommes encerclés ! »

Furieux, Razheem se leva, et frappa du poing la table devant lui.

« - Qui et combien sont-ils ?

- Une centaine de combattants d'Alahan et d'Akkylannie Commodore. Quels sont vos ordres maître ? »

Rapidement, l'esprit du Commodore analysa la situation et les différentes possibilités qui s'offraient à lui. Leurs chances de vaincre étaient pratiquement nulles dans ce vallon et le village ne leur offrirait aucune protection efficace.

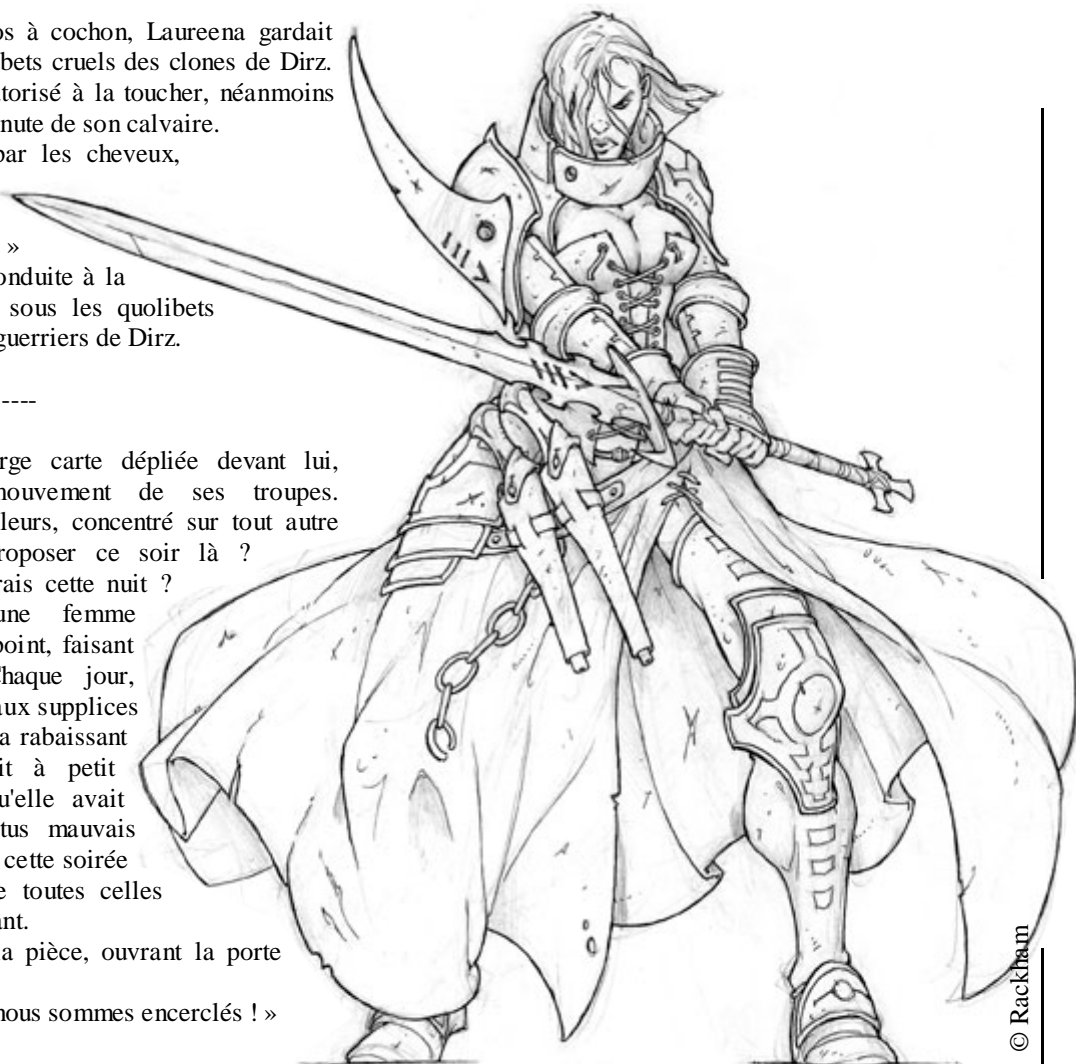
« - Préparez-vous à la bataille ! Ils auront peut être ce lieu, mais ils ne récupéreront pas leur précieuse Lionne. Effectuez immédiatement les prélèvements nécessaires, puis brisez lui la colonne vertébrale et attachée la à un poteau au porte du village. Cette vision devrait refroidir l'ardeur de certains guerriers. »

Le Biopsiste se retourna, s'apprêtant à ressortir de la pièce.

« - Attendez, amenez moi la villageoise, elle sera à mes cotés durant cette bataille.

- Bien Maître. »

Ajustant son heaume, Razheem sortit quelques minutes plus tard. De la maison de la jeune femme s'éleva un long hurlement de souffrance, puis le biopsiste fut projeté au travers de la vitre. Le corps partiellement brûlé, le clone se tordit de souffrance quelques instants avant de mourir. Deux femmes sortirent de cette maison, toutes deux portant armure et épée. La Lionne était à nouveau la fier héroïne



© Rackham

d'Alahan, mais c'était la transformation de la villagoise qui surprit le plus le commodore.

« - Quelle est cette tromperie ? »

Solidement campée sur ses pieds, la jeune femme tendit son épée enflammée vers lui.

« - Je suis Mirà, sœur du Commandeur Templier Arkhos et Merin guide chacun de mes coups. »

Souriante, la Lionne repoussa d'un coup de pied le cadavre encore fumant du Biopsiste.

« - Surpris Commodore ? Nous savions que nous n'avions aucune chance contre vos troupes au moment où nous vous avons repéré. Nous avons donc dû trouver le moyen de vous retenir ici le temps qu'un messager puisse alerter nos seigneurs. Votre plaisir malsain a causé votre perte.

- Tuez les ! »

Tandis que les clones se jetaient sur les deux jeunes femmes, Razheem recula et monta sur son destrier. Ce faisant, il ne cessa de regarder Mirà, fasciné par celle qui l'avait trompée. Talonnant son cheval, le Commodore s'élança.

De retour au Syharhalna, Razheem contemplait Lahn disparaître derrière les Dunes. A plusieurs centaines de kilomètres de là, les deux combattantes devaient recevoir les félicitations du Roi Gorgyn pour le plan audacieux qu'elles avaient mis en œuvre. Ses troupes avaient été décimées et il avait dû pour la première fois de son existence s'enfuir. Cela avait été la meilleure solution, sa perte aurait été totalement inutile et ayant constitué un sérieux revers pour l'armée de Dirz.

Fermant les yeux, il se remémora les traits de la jeune femme, Mirà. Elle l'avait trompé, pourtant il ressentait plus de la fascination que de la haine à son encontre. Elle avait joué la comédie beaucoup trop bien pour que cela ne fut que de la comédie. Elle avait pris plaisir à ce qu'elle avait fait à la Lionne, cela ne faisait aucun doute pour le Commodore. Elle lui ressemblait sur certains points, elle était proche de lui, très proche. L'un et l'autre partageait quelque chose en commun et il découvrirait ce que c'était. Lahn avait disparue, le moment était venue de rejoindre Shamir...

Commodore Tarl Karan



Le Chant du Soleil

« ... Et l'orque se saisit du gibier sans même prendre le temps de desserrer le piège, et s'enfuit à travers la forêt. Il courut à en perdre haleine, jetant de temps en temps un regard fuyant par-dessus son épaule. Il courut ainsi pendant dix bonnes minutes, puis, à l'orée d'une clairière, se laissa tomber au pied d'un arbre. Il fouillât dans son sac et en ressorti l'objet de son délit : un joli lapereau, d'une bonne livre, encore tiède. D'un mouvement sec du poignet, il décapita la tête, et porta ce succulent repas à sa bouche. Il eut grand peine à déglutir sa première bouchée lorsque la lame Malek se posa sur sa pomme d'Adam.

- on ne t'a pas appris à demander avant de te servir, dit Malek

- moi pas fé expré, moi faim, moi s'cuz ! dit le vilain orque.

- je te pardonne pour cette fois, dit Malek, rangeant sa lame dans son fourreau.

- merci bocou monsieur le... »

- bah, elle est pourri ton histoire !!!

Olween caressa le front du petit garçon qui riait, emmitoufflé dans sa peau d'ours.

- pourquoi, elle te plaît pas mon histoire ! S'exclama-t-elle, faussement vexée

- Ben, moi je serai Malek, je lui flanquerais un bon raclé à cette vermine, fit Tarka, tapant son poing droit sur la pomme de sa main gauche.

- Tu as raison, c'est probablement ce que Malek a fait. Elle soupira. Mon histoire est pas si bonne que ça, effectivement, celle de demain sera bien meilleure, tu verras ! Elle se leva et borda le lit du petit garçon, puis lui embrassa le front, comme tous les soirs. Il faut dormir maintenant, soit sage et que Danu guide tes rêves.

Elle sortit en essayant de faire le moins de bruit possible, et comme à peu près tous les soirs, elle se prit les pieds dans ce qui semblait être une gigantesque arme en bois. Mais comment un si petit garçon pouvait soulever un truc pareil, et, par la même occasion, détruire la moitié des arbustes du village, pour peu qu'ils se mettent à ressembler d'un peu trop près à des Orques. Elle s'assit sur un rochet et contempla longuement les étoiles. 17 années s'étaient écoulées depuis le soir où ses parents avaient été tués, ou faits prisonnier, par des clones scorpions. La rage lui saignait le cœur à chaque fois qu'elle y repensait, son poing se serrait sur le pommeau de sa lame et ses tempes battaient jusqu'à ce que la douleur soit insupportable et quelle soit obligée de se calmer. Elle avait été recueillie par le chef de ce village, élevée comme sa propre fille, puis elle avait tout naturellement suivi l'apprentissage du maniement d'une arme pour devenir enfin une redoutable combattante : une fianna. Elle était pourtant un peu frustrée, son talent au combat était certes efficace mais il manquait

l'étincelle de la perfection qui brillait chez ses consœurs. Elle en avait parlé au vieux druide Tanis, il s'était contenté de sourire et de lui dire qu'elle trouvera bientôt sa voie. Il était bien gentil mais des fois...

Elle se dirigea vers la place des héros, grand nom pour un espace rond autour duquel ont été jadis montées les tentes des 'généraux' du clan. Un feu brûlait constamment en son centre, et le banquet du soir était généralement un prétexte pour les guerriers de se retrouver, parler et boire plus que de raison en comparant la taille de leurs cicatrices. Les flemmes crépitaient fort ce soir, la fine pluie de la veille avait mouillé les branchages malgré la bâche de protection. Une fantastique odeur de viande grillée monta au nez d'Olween, et les antiques chants grivois des barbares saouls, dont les paroles ne furent jamais traduites par respect pour les femmes et les enfants, s'intensifiaient au fur et à mesure qu'elle s'approchait.

- Mesdames et Messieurs, les invincibles keltois ! S'exclama-t-elle pour elle-même.

- Ne soit pas si dure avec eux, fit une ombre assise sur un rocher, d'une voie si familière.

Olween se raidit, rougit et s'inclina, signe de respect envers son supérieur. La silhouette sortie de la pénombre et s'approche d'Olween. C'était sûrement la plus dangereuse et la plus destructrice de toutes les fiannas, Gwenlaen était pourtant d'une beauté à faire jalouser une déesse. Elle sourit puis tendit sa main, caressa la joue de sa protégée et l'invita à la suivre. Les deux fiannas rejoignirent l'atroupement, où un guerrier s'était mis torse nu afin que l'assistance voie comment une lance avait pu lui traverser l'épaule sans lui causer plus de dommages que la perte de quelques neurones. Malgré les années passées Olween était toujours très intimidée de s'asseoir à côté de tous ces valeureux guerriers, dont certains étaient déjà considérés comme des légendes. Malek, assis au milieu de la table principale du banquet, se leva à l'arrivée de Gwenlaen et se racla la gorge. Se fut le silence immédiat. Les deux héros s'échangèrent alors un long regard, marquant le profond respect et la grande amitié qu'ils avaient l'un pour l'autre. Puis Malek sorti sa dague, la planta dans le bois fatigué de sa table et parla, d'une voie grave et militaire :

- Moi, Malek, Gaétan de la caste des guerriers, T'invite, ainsi que tous Mes semblables, à partager le fruit de la chasse et de la cueillette gracieusement offerts par notre déesse Danu

- Moi, Gwenlaen, Gaétan de la caste des fiannas, Accepte, ainsi que toutes Mes semblables, Ton invitation. Que Danu soit remerciée de sa générosité !

- Que Danu soit remerciée ! Crièrent en cœur tous les participants au banquet.

Puis l'ambiance grivoise repris le dessus, les rires et les bruits de vaisselle en bois recommencèrent, tandis que Gwenlaen prenait place à côté de Malek et qu'Olween essayait désespérément de trouver un coin de banc pour poser son derrière, que la plupart des guerriers mâles trouvaient fort joli d'ailleurs. Elle fut finalement coincée entre un blond baraqué qui sentait fort l'alcool de figue et un géant au crâne rasé qui ne décrochait pas un mot, les joues rouges de timidité de se voir assis à côté d'une jolie fille pour la première fois de sa vie.

La nuit s'annonçait douce et calme, pourtant un cri retenti aux abords du village. Une femme avait hurlé en apercevant un messenger, un keltois Sessair sans aucun doute, qui boitait pour atteindre ce semblant de civilisation. Le visage terne, la chemise en lambeau et souillée de son propre sang, il titubait péniblement, souffrant à chaque fois qu'il posait un pied sur le sol. Les hommes se précipitèrent à sa rencontre, Olween et les autres fiannas restèrent en retrait. L'homme grièvement blessé se savait condamné, les blessures étaient trop profondes pour cicatriser avant qu'il ne se vide entièrement de son sang. Il fut allongé sur une couverture, et fit signe à Malek de se baisser et d'écouter. Il sacrifia son dernier souffle pour délivrer son précieux message. Malek chuchota quelques mots à l'oreille de Gwenlaen, qui rassembla ses troupes sur-le-champ. Visiblement, un groupe isolé d'Orque faisait des ravages dans le désert, de nombreux camps nomades avaient été décimés et il se rapprochait maintenant du village. L'attendre n'était pas une option envisageable, il y avait trop de mères et d'enfants à protéger pour combattre efficacement. Il fallait donc absolument l'empêcher de parvenir jusqu'ici. Chaque guerrier et chaque fianna pris ses armes. Olween rangea sa lame dans son fourreau, passa la sangle sur son épaule, et parti rejoindre ses sœurs. Elle pris position en arrière garde de l'unité, comme à l'accoutumé. De là, elle pouvait toujours apercevoir le totem fianna, point de ralliement en cas d'encercllement, et rester à la portée de la flûte Bae Gan, dont le chant donnait courage et réconfort à tous les combattants.



© Eric Malterre

Ils marchèrent deux bonnes heures, dans le froid glacial et désertique des nuits d'Aarklash, avant d'entendre enfin les mugissements baroques caractéristiques des montures orques : les brontops. Malek fit signe de stopper la marche à 200 pas du campement ennemi. Le silence se fit oppressant. Malek et Gwenlaen discutèrent par signes de la tactique à employer, et placèrent leurs troupes en conséquence. Olween et le groupe de fianna se retrouvèrent sur le flanc droit de la petite armée. D'après ce qu'elle avait compris, les guerriers fureurs foncraient en ligne droite sur le campement orque, tandis que les fiannas escaladeraient un petit monticule de terre afin de prendre les orques à revers. La tactique, classique et ultra conventionnelle, avait l'avantage d'être connue par cœur de tous les keltois et, en plus, d'être particulièrement efficace contre cette vermine. Une douce brise se leva, caressant le dos en sueur des guerriers aux aguets. Gwenlaen tiqua : leur odeur était en train de parvenir aux narines des ses ennemis, l'effet de surprise était anéanti. Les orques repèrent facilement le groupe de keltois. En quelques secondes et quelques rugissements, toute la troupe était armée et prête à combattre. Les chevaucheurs, les guerriers chacals et les lanciers chargèrent.

Les sabots des brontops martelèrent le sol poussiéreux, arrachant à chaque foulée des mottes grosses comme le poing. Derrière, des guerriers chacals avaient levé leurs armes et couraient, les yeux chargés de haine, la bave moussant aux commissures des lèvres. Le choc fut terrible, les guerriers fureur keltois avaient été les premiers à contenir la charge, les chasseurs et les guerriers, menés par Malek, formaient la deuxième salve. Les fiannas, menées par Gwenlaen, s'occupaient du flan droit, dansant et tournoyant, semant la mort du tranchant de leurs lames. Olween et ses sœurs suivaient la mélodie de la Bae Gan, et la synchronisation de leur mouvement semblait être assez efficace pour repousser temporairement l'attaque. Malheureusement, des lanciers orques chargèrent de l'arrière. Malek ne perçu que trop tard le traquenard dans lequel il avait mené ses troupes. Un seul regard à Gwenlaen et elle avait elle aussi immédiatement réalisé. Elle serra les dents, redoubla de férocité et continua de combattre. Des guerriers tombaient dans les deux camps. Alors que les fureurs parvenaient avec succès à réduire la force de frappe frontale, les fiannas et les chasseurs peinaient à contenir la charge bestiale de l'arrière. Malek se mordit les doigts de ne pas avoir prit de géants, idéal dans ce genre de situation, mais pas assez discret pour l'attaque initiale qu'il contait élaborer... au début.

Puis le chant de la Bae Gan se tue, la musicienne venait de succomber à la blessure d'une épée rouillée d'un guerrier chacals, qui léchait le sang sur sa lame en contemplant sa victime, un affreux rictus sur ses lèvres verdâtres. Les fiannas étaient désorganisées, les guerriers hésitèrent à frapper, et pour tous la fatigue commença à se faire sentir. Le combat se prolongeait dans la longueur, et l'endurance était bien meilleure chez les orques. L'arme d'Olween devint extrêmement lourde, elle n'arrivait

plus à entailler profondément la carcasse des brontops, et ses coups ne semblaient provoquer que des égratignures. Le chevauteur de brontops se retourna vers elle, leva son énorme massue, et l'abattit sur Olween, qui ne put l'éviter totalement. Elle fut projetée sur 10 mètres dans les airs, avant de s'écraser sur le sol, complètement sonnée. Malek et Gwenlaen perdaient du terrain, pour chaque guerrier chacal tué, deux prenaient la place. Le dernier guerrier fureur tomba à genoux, la tête tranchée, laissant le flanc gauche sans protection. Trois lanciers s'engagèrent alors dans l'ouverture, anéantissant petit à petit l'espoir des Keltois de revoir femme et enfants.

Olween gémit en reprenant connaissance, une douleur insupportable lui martelait l'arrière du crâne ; Elle passa ses doigts dans sa chevelure emmêlée afin de vérifier l'absence d'hémorragie. Ouf, elle avait eu chaud. Visiblement le combat s'était éloigné, elle entendait encore les lames qui s'entrechoquaient, les cris hommes et le mugissement des bêtes. Elle inspecta le sol à la recherche d'une arme. Le jour se levait peu à peu, et le premier rayon de soleil se refléta sur un petit objet métallique et vint frapper l'œil d'Olween. Elle se précipita pour le ramasser, pensant à une providentielle dague ou un coutelas oublié, et fut surprise de trouver, au milieu d'une touffe d'herbe verte encore humide de rosée, la Bae Gan qu'elle pensait perdue à jamais. Réchauffé par les rayons bienfaisants, elle portât la flûte à sa bouche, fermât les yeux, écouta le soleil et joua ce qu'il lui demandait.

Les orques eurent une impression étrange, la musique qui apparut au beau milieu de du champ de bataille semblait venir de nulle part, comme si elle sortait de chaque pierre, vibrerait sous chaque feuille, chantée par chaque tige d'herbe folle. Les rayons du soleil, pourtant plus que supportables d'habitude, leur brûlaient la peau et la chaleur commençait à leur être néfaste. Les mouvements étaient plus lents, moins précis, moins violent. Les keltois, d'abord subjugué par le chant de la Bae Gan, reprirent leurs esprits, plus aucune peur, plus aucun doute ne leur serrait l'estomac, la confiance était revenue, et l'amour de la déesse Danu coulait dans leur vaine tandis que le soleil réchauffait leurs âmes. Malek poussa un hurlement de victoire, et fonça sur les guerriers chacals qui lui barraient le chemin. Gwenlaen et les autres fiannas se synchronisèrent sur le chant d'Olween et reprirent le combat. Les guerriers oublièrent leur blessure et semèrent la mort dans les rangs de la vermine verte, l'issue du combat était à présent définitive.

Sur une colline, à quelques lieu du combat, un vieillard observait la scène. Le druide Tanis souriait, le dos voûté, le bras droit appuyé sur un bâton orné de signes mystérieux. La petite Olween a enfin trouvé sa voie, se dit-il, les prophéties étaient encore une fois exacte, et d'après elles l'histoire d'Olween était loin d'être finie. Il rebroussa chemin, ricanant pour lui-même, se demandant ce qu'il pourrait bien manger maintenant pour son petit déjeuné.


Minivince

EXCLUSIF !!!

© Didier Poli

STERAHEAD +

« La fraîcheur au service de vos neurones ! »



Développé par les plus grands laboratoires Syhars, en partenariat avec les spécialistes de la reconstitution, les laboratoires secrets du Dragon ont le plaisir de vous présenter le nouveau Sterahead +. Alors, soyez jeunes, soyez fort, prenez en la patate et vous aussi vous serez abominable !

Visitez notre fabuleux site ta.tête.dans.un.bocal.com

« Avec Sterahead je garde la tête fraîche toute la journée, au travail, au combat et en boîte ! »

- La Gorgone.

Les Gardiens de Dun Syd

Il existe loin au nord des plaines d'Avaggdu, des terres isolées dans les brumes, accessibles qu'à peu de keltois.

Sur ces terres se dissimule dans une brume épaisse, opaque, une forteresse de marbre. Sans fioriture, elle se dresse dans la brume invisible pour celui qui ne la cherche pas.

Cette forteresse hors du temps c'est Dun Syd, l'ancienne demeure des Dieux, le lieu où les enfants de Danu et Cernunnos vivaient loin des mortels. Lieu de paix, de calme où les jardins verdoyants s'étalaient là où les yeux ne pouvaient les suivre.

Mais lors des temps dont peu se souviennent, les dieux quittèrent Aarklash et laissèrent tout à l'abandon, perdu dans ces brumes que rien ne semblait pouvoir dissiper. Et peu à peu comme le Temps ne pouvait altérer cette forteresse, les glaces l'emprisonnèrent.

Mais finalement l'Existence permit aux keltois de retrouver cette forteresse, peut-être guidés par la volonté de Danu et Cernunnos qui semblaient s'intéresser de nouveau à ses enfants.

Un mage particulier, Enoch, fut guidé par l'esprit de l'une de ses vies antérieures et ses rêves le menèrent en ces lieux.

Il en parla au clan et celui décida de dépêcher une expédition sur place.

Ils marchèrent longtemps, se perdant dans des contrées. Ils découvrirent un endroit mythique qui n'avait pas été touché par le temps. L'énorme forteresse ne semblait pas avoir vieilli, pas la moindre trace de poussière, pas de trace de délabrement, c'était comme si cette antique demeure avait été construite quelques années auparavant. Il visitèrent l'intégralité de la bâtisse et découvrirent à quel point elle était immense.

Pourtant un grande salle, au cœur de la forteresse était prise dans la glace, recouverte du sol au plafond. Un autel se trouvait au centre et au fond se dessinait une lourde et monumentale porte ferrée. Six alcôves prises dans les glaces semblaient se dessiner...

Enoch sentit qu'un fort pouvoir imprégnait les lieux et la salle. Il s'approcha de l'autel lorsqu'un froid intense envahit la pièce.

Une créature de glace apparut devant la porte, tourbillon fait de cristaux de glace et de neige. Il parvint de ce tourbillon un souffle glacial dont le murmure semblait porter des paroles à l'oreille du mage:

« - Le temps où cette porte s'ouvrira n'est pas venu, mortels. Pourtant je sens que ce temps est proche. La forteresse ne doit pas tomber. Voilà de quoi de la protéger. »

A ces mots plusieurs alcôves gelées derrière la glace s'illuminèrent d'un bleu glacial. La glace fondit peu à peu et apparurent une grande lance de laquelle semblait suinter un liquide noir, un grand croc de fauve et un glaive dont la lame semblait trouble et de laquelle parvenait un sifflement lancinant.

Enoch repartit vers le clan avec ces trois objets qu'il avait bien prit soin d'envelopper dans des fourrures.

La troupe repartit vers les terres des clans pour prévenir les chefs. Il fut décidé que chaque clan enverrait ces meilleurs guerriers pour protéger cette forteresse jusqu'au jour où la porte viendrait à s'ouvrir. Mais personne ne savait ce que cette salle scellée pouvait bien receler...

C'est ainsi que les plus valeureux des guerriers partirent pour Dun Sid, la demeure des dieux.

Seul le clan des Drones ne répondit pas. Il ne vint pas à la réunion qui se tint entre les différents clans. Puis des émissaires furent envoyés pour demander au clan des Drones de prendre part dans la renaissance de cette relique divine. Ce qui ne pouvait être qu'un signe de l'arrivée du Ard Ri.

Les quelques rares émissaires qui revinrent avec leur tête déclarèrent que les Drones avaient rompu leurs liens avec les dieux et qu'ils ne servaient plus la volonté d'êtres chimériques. Seule leur volonté avait force de vérité dorénavant dans leur clan. Et ils ne prêtaient aucune allégation quant à un quelconque signe divin annonçant la venue du Ard Ri. Ils ajoutèrent que pour eux, le seul Ard Ri ne pouvait se révéler qu'au cœur du combat et non pas porté par la volonté de dieux illusoire...

Ceci troubla énormément l'assemblée des clans, mais il fut décidé que ce clan avait choisit une voie particulière et que le peuple keltois se passerait d'eux.



Mathgen « Le roc inébranlable » (110PA)

Il vient du peuple des géants et est un valeureux guerrier, solide et charismatique. Il a été choisi par son clan pour sa bravoure, sa force. Il est la fierté de son clan et seul lui pouvait porter la grande lance de Lugh. Il est très calme et il émane de lui une sorte de fureur tranquille lorsqu'il combat qui a surpris bine de ses adversaires. Il est celui qui représente l'autorité dans la forteresse.

10 5 7/10 5/7 . 7 4

Compétences : Furie guerrière, Dur à cuire, Bravoure, Commandement/ 15.

La lance de Lugh (25)

Elle confère à son porteur la compétence Toxique/4

Branwen « La rivière furieuse » (53 PA)

Elle fut choisit par le clan des Sessairs. Ancienne disciple d'Enoch, elle a toute sa confiance dans cette nouvelle tâche qu'elle s'est vue confiée. Contrairement à son maître qui a développé une vision du temps, Branwen, elle, a développé une vision de l'espace et les éléments qui l'entoure sont autant de repères qu'elle peut sentir. Elle est celle qui guide les éléments dans la forteresse.

10 5 3/5 3/5 . 6 2 4

Compétences : Furie guerrière, initiée des quatre éléments/ Shamanisme, Conscience.

Sorts :

- *Masque de neige*

Shamanisme, sorcellerie

2 EAU + 2 AIR

Portée : personnelle

Aire d'effet : 30 cm

Durée : 3 tours

Difficulté : 9

Fréquence : 1

Puissance : 5

Coût : 25 PA

Le shaman utilise des gemmes d'eau et d'air pour créer tout autour de lui un voile de neige de 30 cm de rayon qui se déplace avec le lanceurs et qui gêne considérablement les combattants. Toutes les lignes de vue des figurines dans l'aire d'effet sont réduites à 10 cm.

- *Brume givrante*

Shamanisme, sorcellerie

2 EAU

Portée : Personnelle

Aire d'effet : Spécial

Durée : Spécial

Difficulté : 9

Fréquence : 1

Puissance : 3

Coût : 18 PA

Pour que ce sort puisse être lancé, il faut que le shaman ait lancé avec succès un masque de neige. Le shaman fait baisser la température du masque de neige, jusqu'à faire givrer les flocons sur les personnes se trouvant autour de lui. Jusqu'à la fin de la prochaine phase de magie, toutes les figurines situées dans l'aire d'effet du masque de neige voit leur caractéristique de mouvement baisser. Les figurines de taille 1 et 2 voient leur caractéristique de MOU baisser de 2.5 et les figurines de taille 3 et 4 de 5.

- Pics de glace

Réservé à Branwen

3 EAU

Portée : 15 cm

Aire d'effet : une figurine

Durée : instantanée

Difficulté : Libre

Fréquence : illimitée

Puissance : 0

Coût : 15 PA

Branwen a appris à concentrer le froid et l'eau du masque de neige à un tel point qu'à certains endroits, elle est capable de créer de véritables pics de glace tranchants comme l'acier.

Branwen ne peut cibler qu'une figurine qui se trouve dans l'aire d'effet du masque de neige. Si l'incantation est réussie, effectuez un jet de blessure d'une force égale à la difficulté choisie pour le jet d'incantation.-

Linaed « le vent glacial » (70 PA)

Linaed est un chasseur. Il a toujours chassé. Il est discret, parle peu est plutôt introverti. Il ne se mêle pas ou peu aux autres keltois et personne n'a compris pourquoi le chef de son clan l'avait choisit lui plutôt qu'un autre. Il œuvre en silence mais s'est avéré bien utile dans la protection de la forteresse. Il voit tout, il sent parfois. Il sait. Il est comme le vent et se faufile partout. Il est celui qui renseigne dans la forteresse.

12.5 7 5/7 2/4 . 8 0

Compétences : Furie guerrière, éclaireur, conscience, paria

Le souffle de Llyd (12)

Si le porteur inflige une touche la cible effectue un test de peur d'une difficulté de 7. Les constructs, les morts vivants et les êtres divins sont immunisés à cet effet.

Eogan « Le blizzard brûlant » (55 PA)

Eogan aussi est un chasseur. Il a longtemps protégé son clan contre les menaces des fauves et des ennemis des keltois. Il s'est toujours acquitté de sa tâche avec soins. Il est méticuleux dans tout ce qu'il fait. Mais il est encore jeune. C'est lui qui a poussé son chef de clan à l'envoyer à la forteresse. On lui avait déjà refusé la possibilité de participer à la grande chasse et d'affronter le jeune cornu. Il cherche à prouver sa valeur et ne manque pas de courage.

12.5 5 4/5 3/4 3 6 2

Compétences : Furie guerrière, Harcèlement

Javelot For 5 10-20-30

10 4 4/8 3/4 . 5 2

Compétences : Furie guerrière, Bravoure, Implacable/1

Croc du Syd (15)

Ne peut s'utiliser qu'avec une arme de jet (javelot, javeline, lance...) et pas de tir (arc, arbalète, fusil) La portée de l'arme est augmentée de 5. La force est augmentée de 1 Si la cible est touchée, elle est gelée. Elle doit jeter 2D6 et obtenir un résultat inférieur à sa Résistance sinon elle est immobilisée et ne pourra placer aucun dé en Attaque jusque à la fin du tour... Elle peut toutefois lancer des sortilèges ou des miracles... Ceci est sans effets sur les êtres élémentaires, et les êtres divins.

Elémentaire de Glace, Avatar de Llyd (85 PA)

Il est la matérialisation physique de la créature de glace qui garde les portes internes de la forteresse. Sa venue sur les champs de batailles est prouvée pour les keltois que les gardiens de Dun Syd agissent bien pour les dieux...

15 4 4/6 4/6 2 7 0

Compétences : Mutagène/ 0, régénération/ 5, Immunité/Eau

Gardiens du roc (28 PA)

Ce sont des guerriers keltois choisis pour leur férocité au combat et leur grande force. Ils représentent l'élite des gardiens dans la forteresse.

Vigies du Roc (16 PA)

Ils sont les yeux de la forteresse. Et cette tâche est ardue dans un lieu envahit par la brume où il est bien difficile d'utiliser sa vue pour se repérer. Mais les vigies ont développé d'autres sens que la vue et grâce à leur ouïe fine et même leur odorat capable de percevoir les changements de parfums de la brume, ils sont à même de pouvoir prévenir les gardiens en cas de danger.

10 4 3/6 3/3 . 4 2

Compétences : Furie guerrière, Conscience

SPECIAL

La forteresse est un lieu divin qui ne doit être foulé que par l'élite des keltois, ceux qui ont été choisis pour en être les gardiens. Ils arrivent de se déplacer hors de la forteresse pour éradiquer des ennemis bien avant qu'ils ne découvrent le véritable emplacement de Dun Syd. Ils sont implacables et rien ne pourra les détourner de la lourde tâche qui leur a été confié...

Lorsque le clan est au complet, toutes les figurines appartenant au clan gagnent la compétence *Acharné*.

Joss



La Chasse au Tigre

I - Principe.

Imaginons deux peuples relativement voisins... géographiquement, bien sûr ! Ces deux peuples, donc, décident en même temps de faire passer l'arme à gauche à la bête sanguinaire et violente qui hante leur radieuse campagne ... Enfin ... euh ... leur voisinage en fait ! Le monde étant petit, c'est au même moment, qu'ils la retrouvent, suite à une traque des plus éprouvante.

Les créatures violentes et sanguinaires étant relativement nombreuses dans le jeu Confrontation, disons qu'elle est aussi sauvage ... C'est vrai, le choix ne se restreint pas beaucoup ... Enfin, disons que cette créatures, taillé pour le combat était à l'origine un placide prédateur, avant de subir quelques améliorations... Vous l'avez compris, j'en suis sûr, il s'agit du tigre de Dirz.

Dans le scénario qui suit, nous opposons les gobelins aux nains pour la capture de la peau de la bête ... D'autres peuples pourraient être mis en jeu, et une autre créature pourrait remplacer le tigre.

II - Scénario.

1 - Le point de vue nain ...

Doucement, le guetteur nain s'assoupissait. L'attaque gobeline, survenue le matin même, l'avait laissé légèrement blessé au pied gauche. Mais il se sentait surtout plus fatigué qu'à son habitude ... Malgré les affres du voyages, la bière restait savoureuse, et la petite fête improvisée suite à la victoire matinale venait juste de ce conclure. D'ailleurs sa garde l'avait empêché d'y participer pleinement... En nain sérieux, il c'est arrêté à la fin du premier tonnelet de bière !

Finalement, ses bras et ses paupières commençaient sérieusement à lui peser. D'ailleurs , son pic de mineur lui manquait et il lui tardait de creuser à nouveau sous les monts Aegis. Ah ! ces gobelins ... Cette engeance, ce fléau d'Aarklash, rien n'y faisait ... Son peuple en exterminait des wagonnets, et invariablement, ils revenaient au combat toujours aussi nombreux, et toujours aussi féroces !

Ce soir, il était de garde, à l'ouest du campement, du côté de la forêt, et rien ne bougeait ... C'est vrai qu'aujourd'hui les rangs de gobelins avaient subi de lourdes pertes, et sans les gobelins, la nuit serait calme. Malgré tout, il lui fallait un petit quelque chose pour ne pas se laisser envahir par la douce torpeur du sommeil. Il se détourna quelques instants vers le camp pour saisir sa tasse, remplie du breuvage âcre réservé au guetteur pour les aider à passer la nuit.

C'est à cet instant précis qu'une ombre surgit en silence des buissons proche du camp. La nature l'ayant doté d'un instinct remarquable, ses crocs acérés prirent en tenaille la petite nuque du guetteur, qui n'eut pas même

le temps de pousser un cri, avant que ses cervicales ne rompent sous la contrainte.

Doucement, la cloche de l'alerte entra en résonance avec son rêve, et d'un seul coup, il fut sur pieds... Une arme dans chacune de ces mains... Pilzenbhir détestant être réveillé en pleine nuit, les importuns allaient mesurer son courroux ...

En quelques minutes, il fut près de la dépouille du bougre... son marteau de guerre maculé de sang ! Un de plus qui n'arriverait pas à destination, mais, celui-ci serait vengé. Les bêtes féroces de cette région devraient apprendre à ne pas considérer les Nains comme de la nourriture !

Pilzenbhir recruta un petit groupe de guerrier, et commença à suivre la trace de la bête. Ce soir, la fête serait une fois de plus savoureuse !

2 - ... La parole des gobelins...

Ozöhn n'en revenait pas. Son fidèle rat de bataille fétiche était en charpie. Encore un de ces maudits trolls qui avait confondu son rat géant avec un quelconque gibier ! Vraiment, la journée avait été difficile... D'abord la petite déconvenue face au Nain, et maintenant son rat.

De sa place, le baron dominait la gorge qui servait de refuge à sa horde de gobelins. C'est ainsi qu'il repéra le plus facilement du monde le troll fautif. Celui-ci, sans aucune appréhension, traînait un morceau du rat vers l'ancre qu'il s'était réservé pour la nuit : une petite caverne, creusée dans l'une des parois de la gorge.

De toute façon, c'était trop tard pour venger son rat ... et le troll, malgré sa bêtise, était un redoutable guerrier. Ozöhn ramassa son arme, et se dirigea vers ses 'appartements'. L'odeur qui semblait en sortir ne lui plaisait guère, mais ce soir tout le monde était à la dure ; le cuisot n'avait pas survécu aux blessures infligées par les Nains... Vraiment, c'était une mauvaise journée !

L'illustre gobelin, au seuil de son logis improvisé, eu comme un doute ... une légère intuition lui fit armer son tromblon. Bien lui en pris, car au moment d'entrer, une ombre se précipita sur lui. Par réflexe, il déclencha le coup de fusil. Le recul le précipita au sol et le choc de la volé de plombs, fit voltiger la bête au-dessus de lui. Celle-ci disparu d'ailleurs pendant qu'il se relevait.

Un attroupement se formait déjà autour d'Ozöhn. Les gobelins, ameutés par le coup de feu, et pressentant une échauffourée, c'étaient rapidement rassemblés autour de leur chef du moment.

La masse grouillante, après avoir repérée les traces de sang de l'animal blessé, se mit en chasse. Au passage, Ozöhn déroba le rat de combat d'un des chevalier Ströhm de sa suite... Quand même, il ne pouvait se battre à pieds !

3 - ... Et les sentiments... des bêtes...

Les poursuivants se rapprochaient ... Les Nains malgré leurs petites jambes, l'avait surpris. Il s'était attendu à les distancer sans problème, et c'est lui qui maintenant haletait ! De toute façon, il arrivait en vue de la gorge, où l'élue de son cœur l'attendait. Avec elle, il ferait front face à ces forcenés ... Vraiment, les Nains n'étaient pas à son goût ... Les muscles durs sous la dent, et la tête... dure sous le casque !

En apercevant sa belle qui se dirigeait vers lui en clopinant, il pressentit que quelque chose clochait... Elle-même subissait une traque ... Vraiment les temps étaient durs, pour d'honnêtes prédateurs ! A quelques mètres d'elle, puis lorsqu'ils se rencontrèrent, au milieu de la petite clairière, il distingua la méchante blessure qu'elle portait sur son flanc... Elle ne pourrait pas combattre se soir... Lorsque les premiers gobelins entrèrent dans la clairière, sa compagne expirait.

Il serait donc seul pour faire front face aux hordes hurlantes issues du garde-manger ! Imaginez... combattre des escalopes, des rôties, des saucissons, des carottes ou des pommes de terre... Vraiment, les temps changeaient !

III - Règles générales

1 - Introduction.

Nous allons présenter, dans ce paragraphe, un ensemble de règles simples qui permettent de simuler le comportement de l'animal sauvage, pris au piège entre deux fronts de combattants revanchards. Le but de ce type de scénario, n'est pas de détruire toutes les troupes de l'adversaire, mais bien de repartir avec la tête de l'animal qui est chassé !

De plus, il est important de respecter le principe que l'animal ne cherche pas toujours à combattre les troupes de l'adversaire ... Comme toute bête traquée, et ici, acculée, son but est de faire payer au plus cher sa peau à tous... pour essayer de survivre au combat... Les quelques règles ci-après ont été conçues sur ce principe.

2 - Comment déterminer qui fait bouger l'animal ?

Il s'agit dans ce paragraphe de déterminer comment faire bouger de façon réaliste un animal traqué, mais décidé à tuer le plus d'ennemis possible, et ce sans avantager un joueur plus que l'autre.

Lors de l'approche, l'animal est déployé au milieu du champ de bataille, et est considéré comme ne pouvant être la cible directe d'aucune action ennemi (pas de charge, pas de tir et pas de magie sur lui) : il est invisible ! En fait, il se cache... Cet état ne dure que pendant l'approche et le tour qui la suit. Durant le premier tour, si la bête est amenée à charger un adversaire, l'armée de celui-ci peut malgré tout l'engager.

Lors de chaque phase de mouvement, sa carte de référence est placée dans la pioche constituée par les cartes des deux joueurs. Celui qui tirera la carte de l'animal décidera de son mouvement. Le joueur peut également



conserver la carte dans sa réserve. A ce propos, la bête n'est pas considérée comme faisant partie du camp du joueur qui a tiré sa carte de référence.

Pour simplifier la gestion des mouvements de l'animal, et pour n'avantager aucun des deux joueurs, celui-ci bénéficie du désengagement gratuit (sans effectuer le test d'initiative), dans la limite de la règle décrite dans le livret du jeu Confrontation (page 28). De plus, le désengagement est jugé impossible, si chaque face du socle de cavalerie est occupé par au moins un combattant, ou si la bête n'est pas à distance de marche d'une autre figurine.

3 - Comment gérer les combats ?

Le problème de la gestion des combats se résume à quelques cas complexes. En effet, lorsque la bête n'est engagée que contre une seule figurine, ou contre un groupe de figurines appartenant à un même camp, il suffit d'appliquer les règles de combats habituelles.

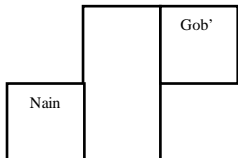
Les quelques règles suivantes s'appliquent pour chacun des cas de combats possibles :

- Dans le cas où l'une des figurines trépasseraient du fait d'une morsure de la bête, celle-ci bénéficiera gratuitement d'un dé supplémentaire pour les prochains combats du tour (l'ivresse du sang ...).
- L'animal combattra toujours en premier la créature, ou le groupe de créature qui possède la meilleure initiative (simulation d'un ordre chronologique).
- Si l'animal se retrouve entouré par plusieurs adversaires de camps différents il doit combattre contre chacun d'eux. Si plusieurs adversaires sont du même camp, ils forment un groupe que devra combattre la créature comme tels (calcul de l'initiative et répartition des dés pour ce groupe comme décrit dans le livret de règles).

- Dans le cas où des figurines des deux camps sont au contact entre elles et au contact de la bête, elles devront d'abord combattre entre elles, avant de penser à combattre leur proie.

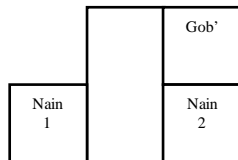
Les exemples suivants permettent d'éclaircir ces quelques règles. Nous pouvons noter au passage que dans chacun de ces exemples, la bête pourrait se désengager gratuitement :

Exemple 1 : La bête au centre, et des adversaires de camps opposés séparés.



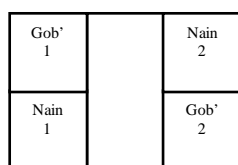
Dans ce cas simple, la bête devra d'abord combattre contre la figurine possédant la meilleure initiative, puis contre la suivante.

Exemple 2 : La bête au centre, et un combat en périphérie.



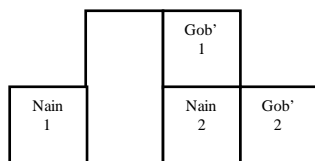
Dans ce cas, le Nain 2 devra d'abord se battre contre le Gob', puis la bête combattra contre la figurine, ou le groupe de figurines possédant la meilleure initiative, puis contre la ou les suivantes.

Exemple 3 : La bête au centre, et des combats en périphérie.



Celui qui bénéficie de la répartition des combats se tour doit décider de l'ordre des combats entre Gob' 1 / Nain 1, et Gob' 2 / Nain 2. Puis la bête devra combattre contre les groupes Gob' 1 / Gob' 2 et Nain 1 / Nain 2, dans l'ordre d'initiative.

Exemple 4 : La bête au centre, et un combat de groupe en périphérie.



Dans ce cas, le Nain 2 devra d'abord se battre contre le groupe de Gob' (1 et 2), puis la bête combattra contre la figurine, ou le groupe de figurine possédant la meilleure initiative (Gob' 2 ne prend pas part à ce combat), puis contre la ou les suivantes.

Notons au passage que dans l'exemple 4, si Nain 2 devait mourir sous les coups du groupe Gob' 1 / Gob' 2, Gob' 2 pourrait poursuivre et engager la bête (le jet de peur est à effectuer normalement pour Gob' 2), mais la bête ne bénéficiera pas du dé supplémentaire, puisque ce n'est pas elle qui a tué Nain 2.

4 - Comment gérer les compétences des bêtes ?

a - Pour la furie guerrière...

La furie guerrière permet à une créature d'obtenir un dé d'attaque supplémentaire, mais oblige celle-ci à positionner tous ses dés en attaque (donc un score de défense à zéro). Cette caractéristique n'est donc intéressante que dans le cas où la créature est sûr de pouvoir attaquer en première. En effet, dans le cas contraire, elle risquerait d'être réduite en charpie ...

Pour illustrer cet aspect, la créature traquée ne pourra déclencher sa furie guerrière que si elle possède un score d'initiative au moins supérieur de deux point à la figurine, ou au groupe de figurines qui combat contre elle (modificateur de peur et de charge compté).

b - Et les autres compétences ...

... En principe, le bon sens devrait suffire...

5 - Comment ramasser et transporter la dépouille ?

Pour prendre en compte les paramètres de taille et de poids de la figurine chassée, nous considérerons que pour ramasser la bête et la transporter, un combattant devra posséder une taille équivalente, ou d'un niveau immédiatement inférieur. Sinon, il faudra rajouter un porteur par niveau de taille supplémentaire. Apporter plus de porteurs que nécessaire n'apporte pas de bonus particulier. Le ou les porteurs doivent être désignés au moment de l'activation du dernier porteur. Par exemple, le tigre de Dirz étant un combattant grande taille, il faudra deux Nains de petite taille pour transporter ses restes.



Le ou les porteurs de la bête morte ne peuvent ni courir, ni voler, ni tirer, ni effectuer de prouesse physique... parce qu'un proie de belle taille ... C'est un peu lourd et encombrant ! Donc, si le dernier porteur obligatoire d'un groupe de transport possède un reliquat de mouvement, il le perd. De même, un combattant ou un groupe de combattant tenant la dépouille ne la lâchera pas spontanément, même si des ennemis les engagent où les chargent. A ce propos, si la charge est effectuée sur la dépouille, aucun malus n'est appliqué au groupe qui la transporte.

De plus, pour qu'un combattant ou un groupe de combattants puisse ramasser la dépouille, il faut qu'il soit au contact de celle-ci au cours de sa phase de mouvement (règle ci-dessus dans le cas où un groupe est nécessaire pour porter l'animal), et qu'aucun ennemi ne soit au contact du socle représentant la bête, ou ne la porte déjà. Si cette dernière condition n'est pas remplie, la dépouille est considérée comme immobilisée. Dans le cas où un combattant ennemi arrive au contact du ou des porteurs, ou du socle de la bête, nous sommes dans le même cas de figure (même si la carcasse a déjà été déplacée durant le tour).

Si la dépouille est immobilisée, lors de la prochaine phase de combat, l'ensemble des combattants au contact du socle de la dépouille participera à un combat global. Suite à ce combat, si une armée reste seule au contact de la dépouille avec suffisamment de combattants pour la transporter, la carcasse est considérée comme étant ramassée par cette armée et un mouvement de poursuite peut-être effectué normalement.

6 - Comment combattre dans le cas de l'immobilisation ?

Considérez que la dépouille n'existe pas, et résolvez les combats de façon habituelle (règles de mêlée et de découpage des combats). Le joueur possédant le choix des combats décide donc de la répartition des mêlées, chaque combattant ne devant lutter qu'une seule fois (sauf cas de poursuite). Par contre, toutes les figurines au contact de la carcasse sont considérées comme un groupe sur lequel se résolvent les tirs dans le tas, dépouille comprise.

Enfin, tous combattants portant les restes de la bête, et seulement eux perdent un dé au corps à corps lorsqu'ils la transportent (ils sont gênés pour combattre). Par exemple si deux Nains arrivent au contact, ou charge un groupe de deux gobelins transportant la dépouille de la bête, le groupe de Nains disposera de quatre dés (2+2) et les gobelins disposeront de deux dés (2+2-1-1).

7 - Comment remplacer le tigre de Dirz ?

Le principe de ce type de scénario est de proposer de traquer une figurine particulière... Il est donc envisageable de proposer à deux peuples de poursuivre une créature d'un peuple différent (pourquoi pas un petit minotaure, ou encore un gentil Wolfen) ...

Dans ce cas, il est nécessaire de préserver un ratio d'environ un pour six. C'est à dire un PA de la bête pour six PA dans les armées qui pourchassent cet animal.

De plus, si la bête traquée n'est pas un personnage, les armées en présence ne devront en contenir chacune qu'un seul.

II - Règles spécifiques à ce scénario.

1 - Forces en présence.

Pour ce scénario, compter trois cent points de Nains et de Gobelins. Le personnage de l'armée Naine sera Pilzenbhir, et celui de l'armée Gobeline sera Ozöhn.

Le tigre de Dirz inspirant la peur, et comme il s'agit d'un animal traqué, si un combattant souhaitant l'engager ne réussit pas son test de courage, celui-ci, dans la fièvre de la traque, surmontera son effroi, mais subira un malus de -2 en initiative, attaque et défense, et ce jusqu'à ce qu'il réussisse un test de peur, ou jusqu'à la fin du tour où le tigre succombe. Le tigre, lui, ne subira pas les pénalités de la charge lors de l'engagement avec ce combattant particulier.

2 - Trois tigres / trois compétences...

Comment faire pour choisir entre les compétences conscience, éclaireur ou bond ? ... Comme vous voulez !

3 - Comment déterminer qui est victorieux ?

Un des deux camps est considéré avoir remporté une victoire s'il réussit à faire sortir le tigre par son côté de table. Ce sera une victoire écrasante, si le ou les héros ennemis sont tués. Par contre, se sera un match nul si, avant que le tigre ne soit 'tué net', l'une des deux armées est détruite.

Christophe MAILLARD

Cauchemars

La Lionne Rousse se préparait à l'assaut. Trois mois s'était déroulé depuis l'incident avec le syhar et pas une seule seconde le doute ne l'avait quitté. Il fallait pourtant bien contenir sa crainte dans des moments aussi importants. Une bataille contre l'engeance des Ténèbres n'était jamais facile, même quand la menace venait d'horribles nains recousus. Des centaines et des centaines de poupées démoniaques se présentaient à l'horizon, avançant de façon chaotique à travers la plaine. Leur lenteur laissait le temps aux archers d'aligner les premières créatures. Laureena pointa sa lame vers le ciel, elle avait choisi de lancer la première charge pour freiner la marche frénétique : « CHARGEZ ! ». La vague de cavalier fut stoppée aussitôt. Des dizaines de sentinelles sortirent des ruines ignorées jusque là. L'effet de surprise força le régiment à se recroqueviller tout en évitant l'encerclement. Les éclaireurs morbides entamèrent leur étrange danse. Ils cherchaient à faire quelque chose, mais quoi ? Laureena ne comprit que trop tard : « Repliez-vous ! Les poupées ! Elles bougent ! ». Déjà des lions tombaient de leur monture. Personne n'avait soupçonné une seule seconde qu'un jouet, qu'on aurait volontiers confié à un enfant, puisse autant gêner un combattant. Leurs petits bras s'accrochaient à tout ce qu'ils trouvaient, pénétrant par les visières ou s'infiltrant dans les armures.

Quelques centaines de mètres plus en avant, à l'intérieur du camp Mid-Nor, une petite dizaine de faucheurs avait réussi à passer inaperçu. Les quelques unités, laissées en retrait par les soins du despote, avaient été anéanties.

« - Dites les gars, c'est comme au bon vieux temps ! Vous avez déjà travaillé avec des akkylaniens ? Eux ils ont le sens de l'humour quand il s'agit d'exterminer. Vous voyez cette balafre, c'est un de ces foutus nains qui me l'a faite. A mon tour de laisser ma signature ! »

Le vétéran de l'escouade ressemblait à ces gens qui ont déjà tout vu dans leur vie. Pour qui affronter des tas de chair possédés n'est plus que la routine. Les nombreuses cicatrices qu'il arborait fièrement le prouvaient. Pourtant les hommes qui l'accompagnaient n'étaient pas aussi sûr d'eux.

« - Faut pas faire de bêtise monsieur. Y a m'dame Tilius qui va pas être contente sinon.

- Tu rigoles mon p'tit. Tu es jeune, tu n'as jamais participé à une bataille. Celle là elle est déjà gagnée. Comment veux-tu qu'un nain en décomposition te fasse quelque chose ? Ils se baladent avec des poupées comme seule arme. D'ailleurs si j'en trouve un, je la ramènerai à ma fille...

- Tu ne crois pas si bien dire Rob. »

Un barhan à la carrure élancée venait d'arriver à bout de souffle.

« - Ils ont des problèmes.

- Nos troupes ont des problèmes ? Mais y a la cava...

- Anéantie la cavalerie. Ces poupées que tu veux pour ta fille, c'est des trucs vivants ! J'avais jamais vu ça, on dirait de la sorcellerie. Ils ont tendu une embuscade avec leurs

nains à pattes mécaniques, c'est la débandade. Heureusement la Lionne a tout remis dans l'ordre mais on a de lourdes pertes. Pour l'instant le gros de l'armée est planqué dans les ruines par lesquelles ils nous ont piégé, là-bas. Ils tiennent la masse mais ça va pas durer. Faut qu'on détruise tout et qu'on aille les aider...

- Reprends ton souffle petit. Puisque je vous parlai de mes relations au sein de l'empire, on va appliquer leurs méthodes en leur mémoire ! »

Toujours confiant, Rob sorti de ses poches de quoi mettre le feu. Il afficha un rictus diabolique et ses yeux s'illuminèrent lorsqu'il alluma la torche.

« - Je vais vous montrer de quoi le vieux Robby est encore capable ! C'est pas aux vieux singes qu'on apprend à faire des grimaces non mais ! »

Il embrasa tout ce qui pouvait l'être, cadavres, restes de poupées, branchages... La fumée permettrait de les camoufler le temps de rejoindre les autres. Il fit signe aux dix autres de le suivre avant de partir en courant..

Aux points de contact, les combats étaient sanglants. Les lanciers, les gardes, les paladins mettaient toutes leurs forces et leur cœur dans les coups. Comme si la situation n'était pas déjà assez périlleuse, un nuage noir s'avança à une vitesse phénoménale au beau milieu du ciel bleu. Les fidèles du despote et leurs invocations maléfiques étaient donc de la partie. Les archers du lion prirent les moissonneurs pour cible. Plus ces fléaux volants seraient éliminer rapidement, mieux ce serait. Heureusement les ruines couvraient quelque peu les troupes du danger. La Lionne, fidèle à sa réputation, était de ceux qui maintenaient hors de portée la menace. Elle avait quitté son cheval qui n'était pas pratique à manier pour garder une position. Les derniers démons ailés tombèrent, les prêtres devaient avoir compris l'inefficacité de leur tentative. Soudain, des coups de feu se firent entendre au sein même du champ de nains. Sept hommes complètement épuisés venaient d'apparaître, visiblement des faucheurs du roi. Ils étaient poursuivis par des portes-fléaux de Mid-Nor et par une centaine de bestioles hautes de trente centimètres à peine.

« - Encore des poupées ! , songea Laureena, mais celles ci sont spéciales, elles sont attachées à leurs maîtres et elle ont l'air beaucoup plus féroces. Gardes, aidez ces hommes à abattre les portes-fléaux, les poupées s'écrouleront d'elles-mêmes. »

Elle avait vu juste. Quelques minutes plus tard, le front était à nouveau calme. Partout la peau en décomposition, des organes internes étalés sur le sol... et ces sept gaillards.

« - 12^{ème} corps éclaireur au rapport Madame. Nous avons perdu quatre hommes dans notre fuite mais les cavités

qui abritaient ces démons tout au bout sont entièrement détruites. Nous avons tous brûlés.

- Bien soldats, votre courage et votre exemple sera transmis de par tout Alahan. De notre côté nous avons la situation en main du côté des ruines. Il reste maintenant à gagner une bataille messieurs. Pour le roi !

- POUR LE ROI, s'écrièrent en cœur les guerriers. »

« - C'est ton tour Kylian. Selketh a accompli sa tâche il y a de cela bien longtemps, maintenant à toi de jouer. Profite bien du travail de notre collègue, cela a été fait entièrement pour l'affront d'aujourd'hui.

- Oui monsieur Kaïnan. »

Un moissonneur vint se poser juste à côté du vieil homme. Il murmura quelques mots dans un langage que Kylian ne connaissait pas. Le visage du fidèle se déforma brusquement. Ses traits confiants laissèrent place à la colère.

« - INCAPABLES ! J'aurai du confier cette mission à nos hommes. Les barhans ont repris les ruines et marchent actuellement sur nos alliés. Ils n'arrivent pas à contenir les soldats du roi. Tu sais ce que tu dois faire.

- Oui maître.

- Alors fonce vers ton objectif immédiatement. Arh-Tolth t'observe. »



© Rackham

La progression s'avérait de plus en plus aisée. Couverts par les faucheurs, soutenus par la garde royale, les régiments de Gorgyn ne subissaient plus aucune perte. La menace démoniaque semblait ne plus lutter. C'était comme si les âmes ténébreuses avaient quitté le corps des nains. Ou peut-être était-ce simplement un piège. Laureena aperçu au loin une silhouette étrange. Elle récupéra promptement son cheval puis se rapprocha et vit se confirmer sa crainte. Dans sa rage, elle ne fit pas attention aux créatures qu'elle écrasait violemment. Une jeune femme nue était crucifiée au sein des flammes. « Aidez-moi ». Ses lamentations résonnaient dans la tête de la cavalière. A toute allure, debout sur sa monture... « Ca ne peut pas...ça n'est pas... ». Elle quitta sa selle pour aller libérer la fille au corps mutilée. Les flammes, la vision trouble, la chaleur. Elle avait du halluciner. Lorsqu'elle leva les yeux pour contempler la captive elle fondit en larme. C'était elle, Laureena Tilius en chair et en os crucifiée en haut de ce poteau, prise au sein des flammes. Tout recommença les hallucinations, les cauchemars...Lorsqu'elle recouvrit l'esprit, elle n'eut que le temps de plonger par terre pour éviter la lame qui allait la découper. Le poteau avait disparu, mais pas les flammes, ni le champ de bataille. Au loin les cris de haine, de souffrance, des hurlements gutturaux. Et juste à côté d'elle...le diable.

« Relève-toi et bats-toi ». La farouche guerrière sortit l'épée de son fourreau. Encerclée par les flammes, aucune fuite possible. Le soldat en face d'elle était un syhar, le premier depuis trois mois. L'occasion de se venger. Elle n'allait certainement pas manquer cela. Il était relativement grand, recouvert de drapés couleur sable faisant office de pantalon. Son torse nu laissait paraître une musculature parfaite. Deux détails trahissaient réellement son appartenance : ses chaussures, conformes aux traditions, et les ornements de ses deux lames, retrouvés sur de nombreuses pièces Syhar. Il présentait la même particularité que Selketh à savoir une chevelure. Il possédait des cheveux fins et blonds qui descendait jusque son menton. Et ses yeux... deux globes oculaires profondément noirs, sans iris. Il était parfait mais ne dégageait pas le charme irrésistible de son compagnon. Lui semblait beaucoup plus...froid.

Kylian bénéficiait du terrain, l'insoutenable chaleur est chose courante lorsque l'on vit dans le Syharhalna. La Lionne dans sa cuirasse suait de tous ses membres. Les deux personnages ne semblaient plus humains. Ils paraissaient à présent semblables à deux prédateurs qui se guettent, se tournent autour, cherchant la moindre faille, la petite défaillance qui permettrait de mettre un coup, un seul...et de tuer son adversaire. Laureena prit l'initiative. L'attente ne faisait qu'empirer sa fatigue et ce n'était pas la solution. Elle empoigna son arme des deux mains et sortit toutes ses tripes pour frapper. Une telle puissance aurait fait défaillir les célèbres Arkéon Sanath ou Cypher Lukhan. Mais la chose qu'elle avait en face d'elle n'avait pas bougé d'un poil. Seuls ses deux épées étaient croisés. Cette position avait stoppé la frappe brutale à moins de dix centimètres de son thorax. Elle lâcha sa prise.

« - Robby regarde là-bas. Il y a des fers qui se croisent.
- Je ne vois pas bien à travers ces flammes, peut-être Dame Tilius. Nous ne pouvons pas lui porter aide pour le moment, elle saura se débrouiller.
- Je l'espère. Attention Robb... »
Trop tard. Deux têtes venaient de s'écrouler successivement sur le sol. Quelques goules s'étaient jointes à la bataille, peut-être dérangées en plein repas.
« - Mais c'est quoi ce foutoir ! , Agonn, capitaine des lanciers, était débordé, Où est Laureena bon sang ? Nos hommes tombent sans que l'on sache ce qu'il se passe. Une unité avec moi, on va enfoncer l'ennemi. Et vous arrêtez de me marcher sur le pied.
- Capitaine...je ne vous marche pas sur le pied !
- Mais qui ? Bon sang ! Des squelettes dans le sol !
Couvrez ! Vite ! »

« - Pourrai-je au moins savoir qui est mon adversaire ?
- Mon nom est Kylian Sulkhyr.
- Vous êtes un acolyte de Selketh ? Vous êtes l'un d'eux ? »
La Lionne Rousse n'obtenu pour seule réponse qu'un grognement. Il était moins loquace que l'autre, lui préférait le langage des armes. Il entama un pas étrange, ses deux lames parfaitement parallèles au sol, l'une placée au niveau de sa tête et l'autre au niveau du ventre. Il fit tourner en synchronie ses épées puis porta une série d'estocade. Laureena para dix coups, vingt, elle n'allait pas tenir longtemps tant les gestes devenaient précis et forts. Impossible de contre-attaquer non plus, mais rester sur la défensive finirait par lui jouer un tour. Elle enclencha un mouvement, tentant d'écarter les deux armes avec le plat la sienne. Elle voulait frapper assez fort pour le décontenancer quelques secondes et reprendre de la distance. Le premier passe, le second aussi, gagné...
Elle s'effondra. Le syhar avait eu son mouvement brisé, en effet, mais avant de laisser le temps à Dame Tilius de faire le moindre geste, il lui avait violemment frappé le genou d'un coup de pied. Au fond d'elle pourtant elle savait qu'il ne fallait pas abandonner. La présence d'un intrus pouvait en laisser imaginer d'autres. Elle prit son courage à deux mains, ramassa son arme et se présenta à nouveau face à Kylian. « Vous n'êtes ni gentleman, ni loyal, en conséquence... ». Elle n'eut pas le temps de boucler sa phrase, il lança une nouvelle offensive. Contre-attaque, parade riposte il enfonça sa lame dans l'abdomen de la Lionne qui écarquilla les yeux de stupeur. Il la désarma puis croisa les armes autour du cou de la Lionne dans la ferme intention de la décapiter...

« Madame, madame que faites-vous ! ». Laureena était à genou, blessé, les yeux fermés elle croyait attendre sa mort.
« - Que faites-vous ainsi madame ?
- Que ? Comment ? Où-est-il passé ?
- De qui parlez vous que diable ? Je suis paladin de la 3^{ème} cohorte Agonn m'a chargé de vous reprendre. Mais vous êtes blessée ! Cela fait longtemps que vous êtes ainsi ?
- Ca n'a pas d'importance...je...où sont les autres ?
- Morts, Dame Tilius ! C'est la déroute totale, des renforts d'Achéron nous ont attaqué par surprise, nous sommes en

fuite et nous tentons de sauver les survivants.

- Ce n'est pas poss... »

La Lionne s'évanouit, épuisée par son combat, rongée par sa plaie. Le courageux guerrier abandonna son arme puis porta la dame jusqu'à la troupe. Il fallait aller vite étant donné la gravité de sa blessure et éviter tout combat inutile...

Les alliés du despote avaient fait une apparition éclair. Appelés par qui et dans quel but ? Nul ne le savait. Les nécromanciens n'avaient même pas profité de l'occasion pour relever de nouvelles troupes puisque étrangement tous les cadavres barhans avaient été emportés par les nains possédés. Au sein de la cour du roi, cet échec sonnait le glas des premières défaillances. Les nobles et les alliés de Gorgyn se réunirent une semaine plus tard, espérant éclaircir certains points dans l'espoir de freiner la progression du mal au sein de leur territoire le plus rapidement possible.

« - Ecoutez majesté, ces derniers temps le taux de criminalité, le nombre d'apparitions infernales, d'assassinats mystérieux et autres phénomènes inexplicables est en hausse. Les gardes nocturnes n'arrangent rien. Tout le monde doute et cela n'amène jamais rien de bon. L'échec de nos troupes il y a une semaine n'est en rien dû à un stratagème ingénieux de la part de nos adversaires. Je pense que les problèmes sont à l'intérieur même de nos rangs.

Je ne comprends pas. Voulez-vous affirmer que tout comme il y a trois cents ans nous sommes en crise ? Que nos hommes sont corrompus ?

- Pas corrompus. Fous, l'homme qui avait pris la parole était un illustre bourgeois akkylianien, un des nombreux conseillers de l'empereur Octave, Votre majesté je ne veux pas vous offenser mais votre pouvoir est remis en cause dans nos contrées. Vous êtes trop indulgent avec vos hommes. Si la folie s'installe dans vos rangs, il faut punir.

- Vous pouvez toujours parler, vous qui avez laissé échapper une bande de cinglés dans le désert, s'exclama un barhan outré dans l'assemblée.

- Ce n'est pas faute de n'avoir rien fait seulement ces fous n'étaient pas faibles, EUX. Nous n'avons pas été laxistes comme lors de la révolte d'Achéron. Nous avons agi et châtié tous les hérétiques que nous avons pu retrouver.

- Le débat n'est pas là messieurs. Il s'agit de comprendre le phénomène qui touche nos pays et plus précisément ma région. Commençons par parler de la cause de l'échec d'il y a une semaine. Cela fera un bon point de départ.

- Si vous me permettez je vais encore dire quelque chose qui pourrait choquer les vôtres. A mon avis, votre défaite vient de Dame Tilius. Je tiens entre mes mains le rapport du Capitaine Agonn et du paladin qui a sauvé madame. Tous deux sont formels, la Lionne a disparu sans explication à un moment de la bataille et a été retrouvé à moitié folle et morte évoquant la présence d'un syhar ! »

Un certain nombre de nobles barhans dégoûtés qu'un Akkylianien soit plus entendu qu'eux quittèrent la salle non sans conspuer et vociférer contre lui.

Dans le couloir, les rumeurs allaient bon train sur cet Akkylanien. « Il ose remettre en cause notre bon roi », « C'est vraiment une honte de le laisser parler », « Vous pensez bien, notre meilleure combattante ! ». Tous absorbés par leur propre discussion, indignés, blessés dans leur orgueil, ne remarquèrent pas la présence d'un vieil homme silencieux. « Qu'ils sont vaniteux », songea-t-il. En tous cas pour l'instant tout se déroulait parfaitement. Il n'était pas là pour écouter des sujets aussi bas et inintéressants, il était là uniquement pour agir...à son tour.

« - Un syhar dites-vous ? Le même qui l'a attaqué trois mois auparavant ?

- Non monsieur. Un autre. Elle même l'a avoué, il était différent du premier mais beaucoup plus fort. La plaie béante qui a failli entraîner la mort de la Lionne en est la preuve. Et pourtant, encore une fois des dires de votre fidèle servante, sa lame n'était pas particulièrement large.

- Voulez vous dire que ce n'est pas tant l'épée que sa maîtrise qui a causé cela ?

- En effet, je cite « L'habileté de Kylian Sulkyr, puisque c'est sous ce nom qu'il s'est présenté à moi, aurait fait pâlir les meilleurs de nos duellistes. Ambidextre, vif et sans pitié il n'a jamais retenu ses coups, bien que je le soupçonne de ne pas avoir utilisé tout son potentiel contre moi. », extrait du rapport de Laureena Tilius.

- Un commodore ?

- Certainement pas. Nous avons assez étudié le cas syhar pour pouvoir vous affirmer le contraire. Les commodores sont des généraux, pas des assassins. Ils privilégient les batailles de grandes envergures pour pointer leur nez et ne sortiront jamais sans escorte. Dans sa manière d'agir il avait beaucoup plus de choses à voir avec nos exécuteurs, je parle surtout dans son attitude solitaire.

- Vous vous basez sur des propos rapportés, sans doute déformés. Vous tirez des conclusions hâtives mon cher ami. Connaissez-vous à ce point le sujet ?

- Non majesté, c'est ce que nous craignons le plus. Deux apparitions d'origine syhar en trois mois jusque là absentes de tout dossier. Si cela concernait seulement de nouveaux clones, mais nous parlons là de surhommes. Le premier a plié la volonté de fer de votre guerrière, le second l'a battu en duel ! Il m'est avis que si leur but était la mort de Dame Tilius, celle-ci ne serait plus là pour nous rapporter tout cela.

- L'empereur Octave m'avait promis d'enquêter il y a de cela trois mois, suite à l'incident. A-t-il découvert quelque chose ?

- Oui et non. Nous avons envoyé une patrouille dans le Syharhalna. L'opération s'est bien déroulée mais nous n'avons rien déniché sur cet homme. Il passe aussi inconnu là-bas que par chez nous, c'est comme-ci...il n'avait jamais existé ! »

« Monsieur ? », ce mot sortit le vieillard de ses songes. Il contempla d'un regard méfiant son interlocutrice. Elle affichait un admirable sourire, vêtue d'une somptueuse robe de soie et présentant à lui un visage si pure et innocent. « Nous feriez vous l'honneur de votre présence pour

l'anniversaire du roi dans trois jours ? ». Il s'imaginait déjà en train de torturer cet ange, il n'arrivait pas détourner ses pensées de son esprit pervers. « Dans trois jours, dites-vous...hum...avec plaisir et rien que pour votre sourire. » Elle sembla satisfaite, le salua et tourna les talons pour aller à la rencontre d'autres personnes...

« - Et si réellement ils n'en veulent pas à la Lionne, que désirent-ils alors ?

- S'amuser ? Ils ont le comportement de véritables psychopathes, cela semble si calculé et pourtant si improvisé. On retrouve facilement une attitude similaire chez les grands prédateurs, les wolfens par exemple. Il n'est pas rare de voir certains d'entre eux attaquer l'homme pour l'intimider. Ils ont une proie, ils ne la lâchent pas. Mais leur but peut tout autant être plus profond...

- Vous semblez douter en affirmant cela. Au début vous affirmiez que la Lionne était folle et maintenant vous contredisez vos dires.

- Je pense...en toute sincérité...que la Lionne ne devrait plus porter la cuirasse d'Alliance. J'ai l'intime conviction qu'elle ne doit plus la posséder. Je suis venu dans le but de vous le dire. Cette œuvre vient de nos armuriers et elle devait être remise à quelqu'un digne de la confiance de l'empire. La Lionne n'est plus cette personne, voyez-vous. Si elle n'est pas la cible directe de ce jeu, elle est un intermédiaire.

- Ce que vous me demandez là pourrait bien dégrader des siècles d'entente entre nos deux nations. Ce serait montrer que vous ne faites plus confiance à notre peuple dans des moments où le doute n'a plus le droit d'exister.

- J'en conviens mais nous pensons que si la Lionne n'est pas menacé, ses ornements eux le sont. Peut-être est-ce une approche qui aboutira par le vol de ses objets précieux. Imaginez entre les mains des ténébreux l'une de nos meilleures créations, fini les secrets de fabrication. La souffrance de Dame Tilius n'est rien à côté d'une telle perte, car cela pourrait compromettre toute chance de victoire à jamais !

- Un akkylanien serait à la place de Laureena, ce serait tout autre chose. Votre peu d'intérêt pour mon peuple me dégoûte. Si Octave ne vous a envoyé ici que pour débiter ce genre de propos odieux alors sortez.

- Mais...

- **SORTEZ ! GARDES ! »**

Jamais Gorgyn ne s'était emporté, lui qui était célèbre pour sa bonté et son calme. Pour la première fois sa colère avait pris le dessus, énervé par la froideur du conseiller akkylanien et le peu d'importance que celui-ci portait à la vie d'un barhan. Les préceptes de Merin n'étant pas ceux d'Arin, une telle chose était inacceptable. Cette assemblée avait soulevé encore plus d'interrogations dans les esprits...

Trois jours plus tard, la cour du roi était en fête. Oubliés les tracas de ces derniers temps, l'humeur était joviale, tout cela respirait le bonheur. L'anniversaire du roi était fêté dans l'immense jardin du château. Le plus grand banquet annuel. Des centaines et des centaines d'invités venus de tout Aarklash, des parents, des amis, des ambassadeurs,

des nobles, des marchands, ...tous venaient fêter l'événement. Anecdote amusante, quasiment personne ne connaissait malgré tout l'âge de Gorgyn !

Laureena était en train de s'habiller dans sa chambre. Pour l'occasion, elle avait prévu une belle robe blanche. Cela plairait à n'en point douter, et de toute façon, cela changerait de sa tenue de combat. C'était de toute façon sa seule et unique tenue spéciale. Fabriquée par un grand couturier barhan, connu pour son talent et ses innovations, cette œuvre était jalouée par nombre de dames. Les nombreux tissus employés, les formes audacieuses, le mélange osé entre la pureté et la personnalité fougueuse de la Lionne...autant de choses qui attireraient les regards. Une servante entra « Madame, il est temps, vous êtes attendu ». Laureena jeta un dernier regard vers le miroir puis descendit rejoindre la calèche chargée de l'amener pour l'occasion. Elle salua le vieux conducteur qui lui répondit par un sourire, si elle savait...

La cour était superbement décorée pour l'occasion. Laureena quitta tranquillement son véhicule et rejoignit les autres invités dans le jardin, qui ressemblait d'ailleurs plus à un champ vert d'ailleurs. Les tables alignés à n'en plus finir, Lahn rayonnait dans le ciel, journée somptueuse en prévision...La Lionne fut présenté à nombre d'invités de marque qui ne s'étonnaient même pas de la présence d'une héroïne mythique du royaume. Pour ces gens là elle n'était qu'une femme vulgaire qui faisait un métier d'homme. Peu importe ses exploits, eux pouvaient acheter le monde. Si elle n'avait pas existé ? Ils auraient facilement fait sans, l'argent fait tout, pensaient-ils...Laureena se contentait de sourire, essayant de retenir son dégoût. Lorsque le Rag'Narok sera là, eux aussi devront se battre et tant pis si leurs âmes se font corrompre, elle luttera pour sa patrie, pas pour les vaniteux. Elle ne se sentait pas vraiment à l'aise au milieu de tout ce monde. Regardé de haut, soupçonné depuis les récents problèmes, elle percevait bien une tension vis à vis de sa personne. Puisque le repas n'était pas pour tout de suite, puisqu'il n'y avait personne de raisonnable à qui parler, elle avait le temps de se balader à proximité de la demeure royale...

« - Parfois les gens qui se prétendent nobles possèdent plus de vices que les fous affiliés au mal. » Laureena fut tirée de sa rêverie par le visage malicieux du cocher.

« - Vous avez bien raison. Du tranchant de ma lame j'ai exterminé des centaines de créatures en tout genre mais jamais aucun d'eux n'a été plus inhumain que ces odieux personnages. A la différence de ceux que je combats, eux ont choisi d'être mauvais, orgueilleux et vaniteux.

- Sans doute ne mérite-t-il même pas votre lame au sein de leur rang.

- Ce n'est de toute façon pas pour eux que je le fais. C'est pour mon frère, pour les personnes comme moi et pour le roi qui, bien qu'entouré par la vermine bourgeoise, a su conserver son humilité et sa générosité. Si Arin me le permet un jour, j'abandonnerai volontiers l'âme de ces perfides gens à Bélial...

- Je doute qu'ils apprécient vos propos, surtout avec les

soupçons qui pèsent sur vous. Ne pensez vous pas que cela leur donnerait un prétexte pour vous enfoncer ? Ils veulent certainement votre ruine. Je ne suis pas riche, pas surdoué mais je ne suis pas fou et en tant que cocher j'en entend des choses. Je suppose qu'ils ne vous ont rien dit de l'akkylianien...

- Un akkylianien ?

- Je me doutai bien mais ne répétez mes propos à personnes, cela compromettrait fortement mes chances de mener une retraite paisible. Lors du conseil il y a trois jours, un ambassadeur du griffon a proposé au roi de vous retirer la cuirasse que vous possédez. Octave ne vous fait plus confiance...Sa majesté Gorgyn est entré dans une rage folle mais si la proposition venait à être soutenu, il pourrait bien y réfléchir à deux fois.

- Comment est-ce possible ? Je n'étais pas au courant, je...ils me croient folle, mais je n'ai pas rêvé ! Le problème est que je ne suis pas censé le savoir. Il faut faire en sorte de redorer mon blason auprès de la cour. Je prouverai ma véritable valeur.

- De toute façon, je vous laisse faire, moi j'ai confiance en vous. Je ne suis qu'un humble cocher du royaume d'Alahan. Mon but n'est certainement pas de vous ennuyer, seulement l'ignorance mène à la perte...

- Merci pour tous vos conseils, vous êtes sage.

- Sage pas tant que cela, ma femme doit m'attendre, on me prendrait pour un don juan, moi un vieille homme de mon âge, pensez bien ! Je vous remercie de votre compagnie. »

Il posa un baiser sur la main de Laureena, lui adressa un clin d'œil puis repartit tranquillement. Elle avait eu de la chance d'être tombé sur un sympathique partisan. Ne sachant que faire, elle se décida à rejoindre le troupeau.

« Dites m'dame ! m'dame ! Vous voulez bien jouer avec nous ? ». Un enfant s'agrippa à la robe de Laureena. « Allez m'dame, je vois bien que vous vous ennuyer. ». Elle jeta un regard vers le banquet, elle n'y avait pas sa place. Au loin elle entendait s'esclaffer les invités, non décidément elle ne les rejoindrait pas. Autant jouer avec des enfants, le résultat en serait sans aucun doute plus intéressant ! « Allons donc, par quoi commençons-nous ? ». Elle passa tout l'après midi en leur compagnie, le temps passait sans qu'elle ne s'en rende compte. Jouer à se cacher, à grimper aux arbres, à se courir après, à se battre, tout cela lui rappelait son enfance, ses heures passées avec Llyr. A la fois tant et si peu qui la séparait de ses évènements, ces quelques mois en arrière, la découverte de ce guerrier-crâne, son frère... il n'avait pas mérité un tel sort. « Ben vous avez du chagrin ma'moiselle ? ». L'innocence de l'enfance, des paroles lancées en l'air, pourtant si instinctives...Elle en rigola. Ses larmes contrastaient avec son merveilleux sourire. Les petits prirent cela pour le signe des hostilités, ils sautèrent dessus, la faisant rouler dans l'herbe.

Au début elle avait trouvé cela amusant. Mais les enfants semblaient de plus en plus agressifs. La demi-douzaine de bambins qui s'attaquaient à elle n'arboraient plus des sourires si charmants. Frénétiquement ils s'étaient mis à arracher sa robe. Telles des poupées mécaniques, ils s'acharnaient sur Laureena. Leurs visages ne laissaient plus transparaître aucune expression, leurs regards étaient

devenu vitreux. L'un d'eux griffa la douce joue de la Lionne, le second renforça avec quelques coups de poing au visage. « Arrêtez ! Vous me faites mal ! ». Ces appels en vain... Les petits n'étaient plus maîtres de leurs consciences, quelque chose, quelqu'un avait pris le contrôle. Le sang perlait sur sa robe, elle n'allait pas rendre les coups à de simples garnements ! Elle sentit tout à coup une violente douleur dans l'abdomen. Elle se rappela le combat contre Kylian, le coup d'épée qui lui avait valu quelques jours de convalescence. Était-ce un hasard si celui-ci n'avait pas visé les organes vitaux ? En tous cas la plaie était loin d'être cicatrisée et la petite main qui tentait de s'y infiltrer ne risquait pas de changer les choses...

Elle se décida à réagir, le contraire aurait entraîné sa mort. Elle tenta d'abord de les enlever délicatement puis devant l'inefficacité du moyen décida d'employer la force. Elle décocha un violent crochet à celui qui la griffait depuis de longues secondes, il vola deux mètres en arrière. Elle se dégagea les pieds, les bras. Il fallait maintenant alerter la garde, les autres, de quoi l'aider. Elle n'arrivait pourtant pas à se relever. La moitié de la robe déchirée, le visage en sang, le ventre douloureux, elle finit par fuir à quatre pattes. Elle s'approchait doucement, plus que quelques dizaines de mètres pour atteindre la table la plus proche, derrière elle entendait les pas rapides des six démons. Ils laissaient échapper de temps à autre des ricanements diaboliques. Dix mètres, neuf, huit... elle s'effondra dans un long râle qui alerta les invités.



« Mon dieu, regardez ces enfants ! Quelqu'un les a frappé ! », s'exclama une des femmes de l'assistance. « La madame a pas été gentil... la madame a pas été gentil... ». Les six petits ne disaient plus que cela, sans s'arrêter, leurs visages portant encore les traces des coups de Laureena. Ils avaient retrouvé leur innocence du début, certains pleuraient. La Lionne était toujours étalée par terre, les vaniteux n'avaient d'yeux que pour les démons qui l'avaient attaqué, leurs pensées obscurcies par les nombreux péchés.

« - Raconte moi mon enfant, que t'as fait cette femme, s'interrogea un homme. Caché par la foule, Laureena ne pouvait apercevoir le visage de celui à la voix si familière.

- Elle... elle nous frappé. On était en train de jouer et puis elle est arrivé, elle nous a dit qu'elle pouvait grimper aux arbres comme les animaux. Nous on rigolait et puis elle a tenté de monter et elle est tombé, c'est pour ça qu'elle est dans cet état.

- Et ensuite ? N'ai pas peur elle ne te fera rien.

- Ben... elle est devenu folle, rouge de colère parce qu'elle venait de chuter. Elle nous a tous frappé et puis elle est venu jusqu'ici à quatre pattes, on aurait dit qu'elle avait comme les loups... la rage. Elle a hurlé d'étranges mots dans un langage que j'ai pas compris...

- Sale... gar... garnement. Tu... tu... mens.

- Cela demande correction je pense que vous êtes tous d'accord avec moi messieurs, dames. S'attaquer à ces innocents pendant l'anniversaire du roi, l'akkylianien avait donc raison ! Elle est folle ! »

Un attroupement s'était formé de ce côté du banquet. La vision encore trouble, Laureena ne vit pas le visage de celui qui lui arracha son collier. Il fit tourner la bijou d'un air fier et cingla ardemment le dos à nu de la barhan avec sa cravache de fortune. Il lui dégomma ensuite un violent coup de pied dans les côtes alors qu'elle tentait de se relever. Cela eut pour effet de la faire rouler sur le sol. Elle aperçut enfin le visage de son bourreau, cette voix si douce qu'elle avait reconnu, celle de son cocher ! Ce fut sa dernière vision de cauchemar avant de s'évanouir...

A suivre bientôt...

Selketh

Les Sœurs Ennemies

Olween souriait. Elle était là, toute seule, accroupie par terre, à chercher ce que Danu voudrait bien lui offrir en baies et fruits divers, alors qu'elle aurait pu partir pour le plus excitant et vivifiant des sports : la chasse à la gazelle. Les autres fiannas se moqueraient sûrement d'elle, surtout que tout le monde l'avait vu venir le Danoch. Ce grand chasseur timide lui tournait autour depuis deux semaines sans jamais oser lui adresser un mot, et voilà que ce dadet lui avait proposé, devant tout le village, de l'accompagner à la chasse. Quel embarras ! Il était tellement rouge qu'elle n'avait pu s'empêcher de pouffer, tandis que ses amies fiannas lui faisaient de gros clins d'œil pas discrets du tout. Elle avait du prétexter une obligation de cueillette pour éviter d'alimenter le stock de ragots de toute la saison prochaine. Pourtant, c'est vrai qu'il était mignon en fin de compte Danoch, et s'il n'y avait pas eut..

Olween ne souri plus. Quelque chose avait bougé, derrière elle. Un animal ou seulement le vent, elle ne pouvait en être sûre. Elle continua la cueillette, aux aguets, en essayant de jeter le plus discrètement possible des coups d'œil à droite et à gauche. La grappe de baies rouges était suffisamment fournie pour lui permettre de rester sans bouger et en silence sans éveiller l'attention. Elle se sentait observée, le frisson qui lui parcourait le dos ne la trompait jamais. L'animal bougeait, doucement, silencieusement. Elle l'avait parfaitement repéré maintenant, il était derrière elle, à environ 30 mètres, tapis dans sous les fougères. Elle posa le panier, et tandis que sa main gauche continuait la cueillette, la main droite se dirigeait tout doucement vers la dague cachée dans sa botte.

La jeune fianna se retourna brusquement, la lame de la dague coincée entre son pouce et son index, et la lança immédiatement. L'arme siffla dans les airs, la 'chose' bondit de justesse sur le côté, et la lame se perdit au loin. La 'chose' chargea. Les énormes fougères et les arbustes se tordaient sur son passage, plus que 10 mètres et elle serait visible. Olween décrocha son épée et se mis en garde. Ce qui bondit hors du dernier buisson était tout sauf un animal : la jeune femme qui attaquait Olween avait la peau très sombre, presque grise, des cheveux noir obsidienne et un regard tout aussi sombre.

Olween para la première attaque, la lame de la guerrière, d'une forme étrange aux reflets verts, recourbée bizarrement sur la pointe, passa si près de sa hanche qu'elle en senti la fraîcheur du métal. Olween continua à parer toutes les attaques et les feintes de son ennemie, cherchant la faille dans la défense. D'un mouvement plus rapide la sombre guerrière parvint à approcher le tranchant de sa lame si près d'elle qu'une mèche de cheveux fut tranchée net. Olween, folle de rage, déclencha alors son attaque furie. La violence des coups surprit la guerrière et son arme lui fut arrachée, elle tournoya dans les airs et se planta dans le sol, dix bons mètres sur la droite. La guerrière esquiva les coups, et se dirigea, assez acrobatiquement, vers son épée. Olween

ne la poursuivi pas. Elles étaient maintenant toutes les deux, l'une en face de l'autre, se jaugeant de regard en récupérant leur souffle.

Olween fut surprise, et apparemment la guerrière aussi. Malgré la couleur de peau et l'aspect vestimentaire (il faut dire que l'étrangère ne portait pas grand chose) la ressemblance était troublante. Cette dernière lui cracha quelques invectives dans son langage natal, espérant une réponse tout aussi corsée. Là encore elle tiqua, les mots n'étaient pas les mêmes, mais la sonorité et le rythme de la phrase ressemblait au langage Sessairs. Ce pourrait-il que...

Un Tigre de Dirz sortit alors de derrière un monticule de terre et grogna si fort que les deux guerrières sursautèrent. Il fut suivi d'une bonne demi-douzaine de guerriers clones, dont un Skorize. Dans leur accrochage les deux guerrières n'avaient pu découvrir qu'elles étaient pistées, par un prédateur beaucoup plus gros cette fois-ci. Trois des clones, des hallebardiers, foncèrent sur la 'sombre fianna', tandis que deux arbalétriers tenaient en joue Olween, le Skorize s'approchant doucement, une énorme hallebarde pointée sur elle. D'un rapide coup d'œil elle remarqua que sa compagne d'infortune ne s'en sortait pas trop mal. Olween bondit rapidement sur le côté, enchaînant protection et mouvements d'esquive. La première flèche lui passa à 10 centimètres, elle dut dévier la seconde du plat de l'épée pour ne pas la prendre dans la cuisse. Elle fit mine de contourner le Skorize par la gauche, et bifurqua à droite au dernier moment. La morphologie du Skorize, guerrier massif et très musclé, était à son désavantage. Il ne pouvait bouger aussi rapidement. Elle lui glissa entre les doigts, lui entaillant l'épaule au passage. Olween se retrouva face à face avec les deux arbalétriers, qui n'avaient comme seule protection face à l'énorme épée à deux mains keltoise qu'une arbalète déchargée. Dommage, ils auraient dut prévoir...

Le Skorize, lui, était bien protégé. Son armure était bien plus qu'une simple protection, et son casque luisait d'une aura maléfique. Il détacha doucement la cape qui lui couvrait les épaules. Lorsqu'elle tomba à ses pieds, Olween la suivit du regard un instant, puis releva doucement la tête, s'apercevant peu à peu que deux énormes lames, montées sur deux bras articulés en métal, se déployaient en grinçant dans le dos du Skorize, telles deux ailes décharnées offrant la mort comme on offre un bouquet. Plus le temps de surveiller du regard la fianna sombre, la moindre défaillance et il en profiterait.

Le guerrier se baissa, et les deux lames se plantèrent là où Olween était sensé être, si elle n'avait pas bondit une fraction de seconde plus tôt. Il lâcha sa hallebarde et empoigna deux petites épées qu'il dissimulait dans un fourreau accroché au mécanisme des bras de métal. De mieux en mieux se dit Olween, elle n'avait que son épée à deux mains, il fallait maintenant qu'elle esquive les

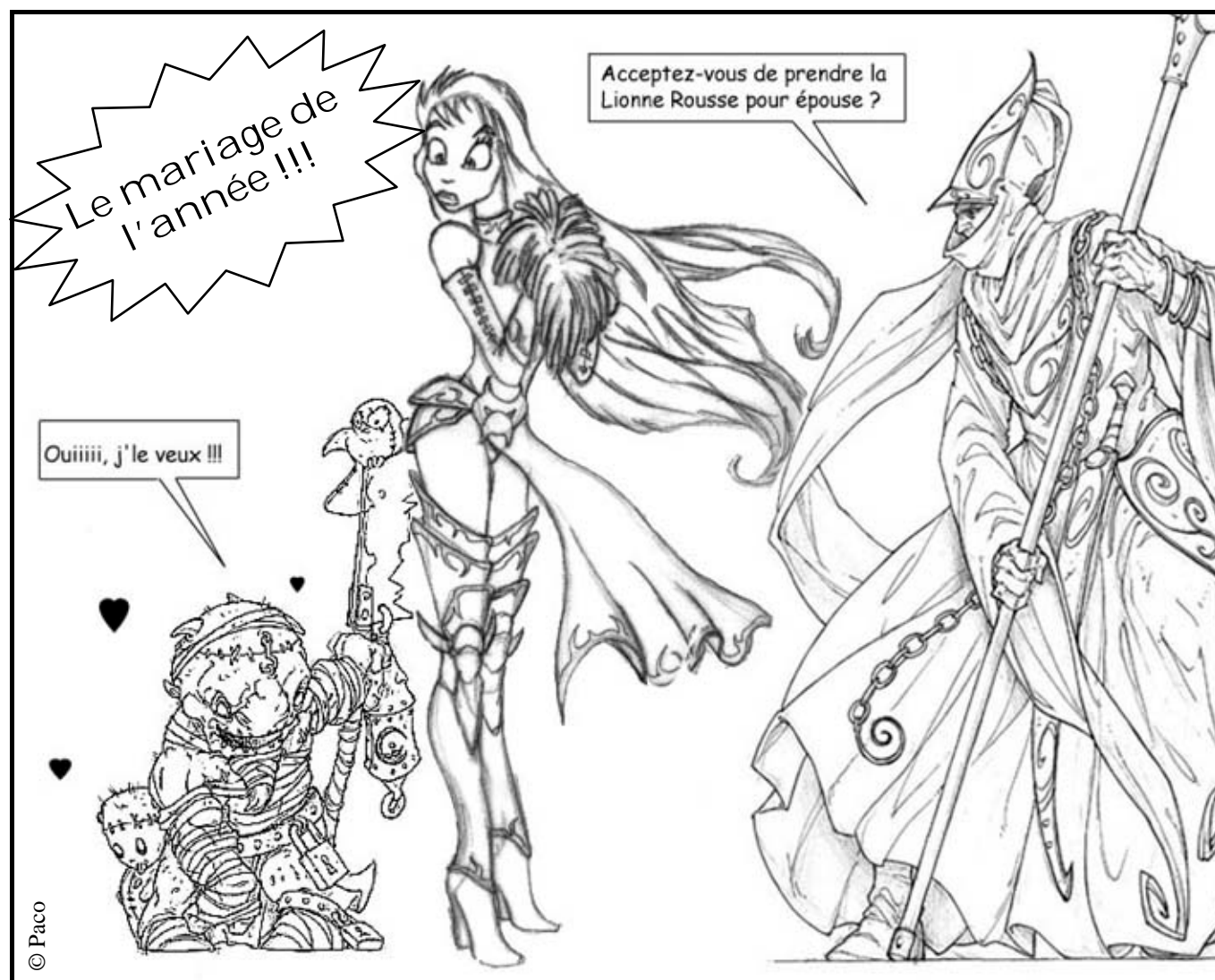
attaques de quatre lames aiguisées. Elle souffla, s'accrocha une mèche rebelle derrière son oreille et leva sa garde. Dans un affreux grincement, les lames, comme dotées d'une conscience propre, dansèrent dans le dos du guerrier tandis qu'il observait en ricanant sa prochaine victime.

Il attaqua encore, et Olween ne put qu'esquiver de nouveau. Les lames lui fondaient dessus sur les flancs, alors qu'elle paraît encore un coup d'épée visant sa poitrine. Elle se baissa, roula sur le sol et se dégacha du corps à corps, malheureusement pas assez vite car une lame lui entailla le dos sur 20 centimètres. Elle hurla, manqua de s'évanouir et recula en titubant. Elle n'arrivait pas à se résoudre à mourir, pourtant il était certain qu'il aurait sa peau, ce fils de chien, ce bâtard qui obéissait aveuglement aux ordres d'un peuple qui avait tué ses parents. Ses parents... aussi loin que remonte ses souvenirs, elle n'avait gardé aucune image d'eux. Elle était considérée par tous comme une Sessais, une fille de Danu, pourtant son origine était incertaine. Si seulement elle avait pu savoir... Tous ça c'était la faute d'eux, les scorpions, ces dégénérés pervers qui capturent les innocents pour le plaisir de la torture facile. Telle une étincelle au milieu d'une forêt asséchée par la rude chaleur de l'été, ce souvenir alluma la rage qui dormait aux tréfonds de sa conscience, et le feu prit tout seul, consumant son être et décuplant sa haine.

Le guerrier prit ça pour une faiblesse, et attaqua. Olween le laissa venir, attendit le dernier moment et déclencha une attaque furie si puissante que le cri poussé fit trembler la terre. Les deux premières attaques étaient des feintes, pour baisser la garde du guerrier, la troisième lui trancha la carotide. Il tomba face contre terre, en émettant d'horribles gargouillis sanglants.

Olween tourna la tête à droite, elle ne vit plus la fianna sombre, sans doute avait-elle réussi à s'enfuir. Elle tourna la tête à gauche, le tigre était toujours là, grognant, montrant ses horribles crocs par fierté, se préparant à bondir. Le courage l'abandonna, elle n'avait plus la force de soulever son arme. Sa vision se troubla peu à peu. Elle tomba à genoux, le tigre en profita pour attaquer. Une dague siffla dans l'air, et le tigre s'écrasa devant elle, inerte. La sombre fianna, toujours invisible, lui avait sauvé la vie, ou plutôt, lui avait retardé la mort. Car le duel n'était pas terminé, et chacune comptait bien le reprendre et le finir une fois pour toute. Apparemment elle était maintenant partie pour de bon, partie rejoindre son peuple, qu'Olween surnomma le peuple de sa sœur ennemie, mais que tous les Sessais connaissaient sous le nom de Drune.

Minivince



L'Ordre des Hospitaliers d'Othrasios

L'ordre des Hospitaliers d'Othrasios est une branche de l'Eglise Akkylanienne qui a beaucoup bougé au fil du temps.

Son origine remonte avant même la création de l'Empire. Arcavius, l'ancien baron d'Alahan parcourait alors les terres d'Aarklash pour partager avec ceux qui le voulaient les principes de Merin, celui qui lui avait transmis la vraie Foi.

Lors de l'un de ses nombreux périples, il rencontra un simple paysan, avec quelques talents de rebouteux et qui faisait office de médecin dans son pauvre village.

L'homme vit Arcavius arriver dans son village et il l'accueillit sous son toit, lui offrit le couvert, et ce, malgré la pauvreté de la récolte qu'il venait d'effectuer. Arcavius fut touché par les attentions de cet homme à qui il n'avait même pas encore parlé.

L'homme le regarda avec attention. Arcavius voulu le dédommager pour le souper mais il refusa.

- Tout ce que je désire c'est les histoires que vous avez à raconter, lui répondit l'homme.

- Eh bien l'homme. Comment t'appelles-tu ? Je n'ai point rencontré pareille bonté depuis mon départ.

- Je me nomme Othrasios seigneur.

- Alors Othrasios, voilà comment ma quête débuta...

Arcavius conta toute la soirée à Othrasios les raisons de son départ, sa nouvelle voie. Il lui parla longuement de Merin et de ses principes, comment il voyait l'avenir pour les hommes.

Othrasios fut subjugué. Et le lendemain matin, les deux hommes repartirent ensemble.

Ils ne se quittèrent plus. Othrasios voulait aider Arcavius dans cette grande tâche, se mettre au service de ceux qui en avait besoin. Soigner, panser, soulager les maux de ceux qui voulaient les suivre. Petit à petit il transmet son savoir à d'autres au fur et à mesure que le nombre des suivants fut plus grand. Les Hospitaliers étaient nés.

Arcavius et Othrasios disparurent ensemble vers cette époque là. Personne ne retrouva plus leur trace.

Puis il fallu structurer, organiser cette nation entière maintenant, qui avait choisit de suivre les préceptes du Dieu Unique. Coordonner toutes les volontés pour que la quête d'Arcavius ne tombe pas dans l'oubli. Il fallait que chacun se souviennent et continue à prier leur Dieu, suivre le chemin tracé par le Premier et son suivant.

Un ordre fut donc créé que l'on nomma naturellement l'Ordre des Hospitaliers d'Othrasios et une grande abbaye fut construite pour y loger ses membres. Bientôt l'Abbaye d'Othrasios fut renommée pour les soins qu'on y prodiguait et les religieux cherchaient jour après jour les moyens de mieux soigner, de moins faire souffrir, des méthodes pour que les soldats, qui devaient maintenant repousser les menaces des barbares, récupèrent plus vite, mieux...

L'Abbaye arrivait à son apogée lorsqu'un événement allait bouleverser l'Empire et tout Aarklash. Dirz s'échappa

de l'Empire et l'Abbaye se scinda. De nombreux religieux et érudit choisirent la voie de la trahison et rejoignirent Dirz.

Ce coup fut fatal à L'ordre des Hospitaliers d'Othrasios qui eu beaucoup de mal à s'en remettre... mais tout la structure de l'ordre fut chamboulée. L'Ordre fut accusé de nourrir la trahison est effectuant des recherches et de mêler la science plus loin que cela ne l'était vraiment nécessaire.

Les fonctions de l'ordre furent donc revues. L'inquisition et les chasseurs de sorcières intégrèrent certains niveaux de l'Ordre et aujourd'hui il n'est plus question pour les Hospitaliers de soigner les soldats. Après tout si les soldats doivent souffrir, c'est que Merin a décidé de les mettre à l'épreuve et personne ne saurait s'opposer à la volonté de Merin.

Pour continuer dans cette voie, l'Inquisition affirma un jour qu'elle avait retrouvé la dépouille du Saint Othrasios et que l'Ordre avait maintenant pour but de protéger son reliquaire que l'on déposerait dans l'Abbaye.

Aujourd'hui l'Ordre des Hospitaliers est devenu une branche ultra radicale de l'Eglise Akkylanienne, qui vient sur les champs de bataille non plus pour soigner mais pour inculquer les préceptes de Merin, de gré ou de force...

Abbé Arctus, Pater superioris (115 PA)

Il y a toujours eu un Abbé dans l'Ordre des Hospitaliers. Chargé de la bonne conduite des moines, chargé aussi de l'instructions des novice aux débuts de l'Ordre, c'est aujourd'hui un chef militaire à la poigne de fer, chargé de faire respecter les lois religieuse et qui veille à la bonne discipline de l'Abbaye.

10 5 6/9 6/11 . 6 8

Compétences : Fanatisme, Bravoure, Brute épaisse, Dur à cuire, Commandement/10

Encensoir d'Othrasios (20 PA)

Cet objet fut créé quelques années après la scission de Dirz. On raconte qu'un des doigts d'Othrasios se trouverait dans cet encensoir. Il s'en dégage une fumée abrutissante qui fait entrer en transe tout religieux pour qui s'en approche.

Dans un rayon égal au mouvement du porteur, toutes les figurines griffon appartenant à l'Eglise gagnent les effets de la compétence Possédé. Cela concerne les inquisiteurs, les chasseurs de sorcières et les templiers de l'Inquisition
Cet objet est réservé aux membres de l'Eglise Akkylanienne.

Mère Alenda, Mater superioris (90 PA)

Autrefois la Mater Superioris, était une religieuse qui avait sous sa garde l'ensemble des moines guérisseurs de l'ordre.

Elle enseignait les soins les plus compliqué et beaucoup de ceux venus se faire soigner, passèrent par ses mains. Aujourd'hui tel n'est plus le cas. Ces méthodes de soins, considérées comme hérétiques ont été interdites par l'Inquisition. C'est un membre des chasseurs de Sorcière qui traditionnellement occupe maintenant ce poste. Ceux-ci surveillent l'Abbaye et traquent les dissidents parmi eux. L'Eglise a toutefois décidé de conserver une femme à ce poste pour le symbole que cela représente et ainsi jamais un homme n'est à la tête des moines.

10 6 5/4 5/4 4 7 6 2

Compétences : Fanatisme, Harcèlement, guerrier mage, initié du feu, Exorcisme.

For 6 10-20-30

Alenda fait partie de l'ordre des Chasseurs de sorcières.

Chevalière d'Othrasios (10 PA)

Cette chevalière est le symbole ancien de l'immense talent de guérisseur d'Othrasios et ce fut le seul objet lui appartenant qui semble avoir été retrouvé. Le porteur de cette chevalière a la possibilité d'effectuer un jet de régénération/6 en fin de chaque tour. Cet objet est réservé aux membres de l'Eglise Akkylanienne.

Aumônier Eklist, Frater illuminati (70 PA)

L'Aumônier était et reste encore aujourd'hui celui chargé de la gestion de l'Abbaye. C'est lui qui décide des missions



© Rackham

à effectuer au nom de Merin. C'est lui qui régit le quotidien de l'Abbaye, qui répartit les tâches. C'est celui qui prêche les préceptes lors des réunions de l'Abbaye. Il est l'intendant et le guide spirituel de l'Abbaye. Et il l'est aujourd'hui encore. Ce poste est le seul d'importance que l'Eglise n'a pas modifié lors du schisme.

10 4 3/5 4/9 . 5 9

Compétences : Fanatisme, Exalté, dévot de Mérim/10, 0- 2- 2

Anneau d'autorité

Quand les Hospitaliers se déplacent sur un champ de bataille, ils emmènent avec eux des moines, qui à l'origine étaient là pour soigner les blessés. Il fallait alors, pour pouvoir les soustraire à leurs tâches monastiques, démontrer que l'on allait sur les lieux de bataille par la volonté de Merin et montrer un anneau d'autorité. Selon la puissance de l'anneau, un certain nombre de moines étaient alors autorisés à quitter l'Abbaye.

L'Aumônier possède toujours un anneau d'autorité Mineure qui lui permet d'emmener tout le temps avec lui deux moines partout où il va.

Si il veut emmener plus de moines, il lui faut des anneaux plus puissants.

Anneau d'autorité Médium 16 PA : permet d'emmener 4 moines.

Anneau d'autorité Supérieure 24 PA : permet d'emmener 6 moines

Anneau d'autorité Majeure 32 PA : permet d'emmener 8 moines.

Interruption Divine (30 PA – culte universel)

Diff : 13

0- 2- 2

Portée : spéciale

Aire d'effet : spécial

Ft : 6

Effets : Ce miracle doit être appelé au début du tour. Le dévot choisit une phase dans le tour. Cette phase n'est pas jouée. Tous les effets qui devraient avoir lieu durant cette phase sont annulés.

Les jets de fin de tour peuvent être effectués comme la régénération et la récupération de gemmes.

Conversion (7 PA – culte de Merin)

Diff : 7

Portée : personnel

Aire d'effet : aura de foi

Ft : 2

Effet : Une fois le miracle appelé, la figurine ciblée compte comme une figurine alliée pour le compte des points de Ft. Ceci est valable pour tous les fidèles affiliés au même culte que le fidèle qui a appelé le miracle. Un fidèle adverse peut contrer l'effet en dépensant un point de Ft. Les personnages ne peuvent être affectés par ce miracle.

Minas, Frater obscuri (70 PA)

Minas est l'instrument qui exécute les volontés de l'Abbé. C'est celui qui accomplit les bases besognes de l'Abbé.

Mais Minas est aussi sous étroite surveillance car ce n'est plus qu'un homme défiguré par la haine et la fureur. Il est plus radical encore que le plus radical des hommes de l'Ordre. Son seul désir, tuer. C'est le seul assassin de l'Empire connu qui opère à visage découvert et il est effrayant de sadisme. Il tuerait, s'il pouvait, la moitié de l'Empire, jugeant qu'elle n'est pas assez pieuse. Il est dangereux et sa raison défaille au fur et à mesure du temps, c'est pourquoi l'Abbé prend toutes ses précautions en l'employant.

12.5 5 6/10 4/4 . 5 6

Compétences : Fanatisme, Assassin, Acharné, Furie guerrière.

Autel d'Othrasios (90 PA)

Symbole Eternel de la volonté d'Othrasios. A l'origine cet autel prévu pour le voyage était emmené sur tous les champs de bataille importants où tel un bloc de marbre blanc avec ses ciselures faites de nacres, il rayonnait sur le combat et ragaillardissait les soldats. Ceux-ci savaient alors qu'Othrasios veillait sur eux et que Merin les aiderait.

Aujourd'hui devenu un véritable autel de guerre, rougit par le sang des hérétiques qui ne se sont pas convertis, il inspire terreur et défiance à tous ceux qui ne suivent pas les préceptes de Merin.

Il n'est plus que le symbole d'une autorité religieuse violente et il inspire même la crainte aux combattants les moins valeureux qui ne font pas partie de l'Eglise.

Il est tout le temps tiré par deux pénitents qui ainsi tentent de racheter leurs fautes. Ils prient sans cesse pour implorer la bonté de Merin, qu'il pardonne leurs fautes.

Pénitents (x2) 10 1 1/2 3/2 . 1 6

Compétences : Fanatisme, Désespéré

Autel : Résistance 10, points de structure 6

Spécial : L'autel peut courir, charger ou engager au double de son mouvement tant que les deux pénitents tirent l'autel. Si l'un des deux pénitents vient à mourir, l'autel ne peut plus avancer, charger et engager qu'avec son mouvement normal. Si les deux pénitents sont tués, alors l'autel est immobilisé jusqu'à la fin de la partie.

Lorsqu'un tir est effectué sur l'autel, répartissez les touches entre l'autel et les pénitents comme pour un corps à corps. L'autel est taille 3 et les pénitents taille 2. Un tireur avec tir instinctif peut quand à lui choisir sa cible.

Les pénitents sont enchaînés à l'autel et ne peuvent s'en éloigner.

L'autel commence la partie avec 6 points de foi stockés. Ces points de foi peuvent être utilisés pour donner un point de Ft pour un fidèle à 10 cm ou pour permettre à une figurine supplémentaire dans le tour où il a été dépensé de bénéficier de la « bénédiction d'Othrasios »

Les deux pénitents comptent dans le décompte des points de Ft pour les fidèles à portée.

« Bénédiction d'Othrasios »

Au début de la phase de divination désignez une figurine griffon à 10 cm et jetez 2D6. Tant qu'il reste au moins un

pénitent qui prie Merin et implore la bénédiction d'Othrasios, le contrôleur peut ajouter ou soustraire 1 au résultat des dés.

2-3 la figurine reçoit une blessure légère

4-5 La figurine gagne furie guerrière jusqu'à la fin du tour. Si elle l'avait déjà, elle gagne 2 points en FOR.

6 la figurine gagne Juste jusqu'à la fin du tour

7 Rien ne se passe

8 La figurine remonte un cran de blessure

9-10 La figurine gagne 3 points à répartir entre son Att et sa For jusqu'à la fin du tour.

11-12 La figurine ignore les pénalités dues aux blessures jusqu'à la fin du tour.

Hospitaliers de l'Abbaye, Frater Minoris (35 PA)

Anciennement chevaliers soigneurs, dévoués les plus compliqués et assignés aux obligations des plus grandes personnalités de l'Empire, ils sont devenus des soldats d'élite chargés de protéger les personnalités de l'Abbaye.

10 3 4/5 4/11 . 4 6

Compétences : Fanatisme, Brute épaisse, Dur à cuire

Moines de l'Abbaye, Frater Minoris (18 PA)

Anciennement les guérisseurs sous les ordres de la Mater Superioris, ils étaient dévoués au soins des soldats et de la population, aujourd'hui ils accompagnent l'Aumônier et leur foi soutient les miracles appelés par leur supérieur.

10 4 3/5 3/4 . 3 4

Compétences : Fanatisme, Féal/1

Lorsque l'Ordre d'Othrasios est au complet, toutes les figurines qui font partie de l'Eglise Akkylanienne (Inquisiteurs, templiers de l'Inquisition, les chasseurs et le clan) bénéficient d'un fanatisme plus poussé encore que le commun des akkylaniens.

Dorénavant comme pour la compétence Bravoure, lorsque ces figurines effectueront un test de discipline, le 1 ne sera pas un échec et ils considéreront les 5 comme des 6 et pourront donc les relancer.

Joss

Pile ou Face

« C'est quoi ce nuage la bas? »

« Je sais pas un troupeau de bison. Allez laissez-moi tranquille. On est en plaine ici y'a rien, pas une taverne, pas une femme rien ! »

« Non mais ça se rapproche là... »

Du haut du minaret, Talgan scrutait l'horizon avec la lunette de son fusil. Le visage accroché à sa longue vue, il tâtonna de sa main libre pour alerter son compagnon.

« -Va... va.. sonne l'alarme! Appelle le grand inquisiteur !! »

« C'est quoi ? Des bisons en rute ? »

« Non !! ... C'est ... des barbares! ils nous attaquent !! »

« Non, non. C'est pas possible : les-barbares-sont-des-païens-et-se-conduisent-comme-des-sauvages-leur-stratégie-est-facile-a-deviner-et-leurs-cris-s'entendent-a-plusieurs-lieues . Chapitre 4 paragraphe 8 du manuel des croisés et là... on entend rien. » répondit stoïquement Tolgom tout en continuant de nettoyer son fusil.

« Attend, ils se sont arrêtés. Ils sont juste là ! »

Pris par le doute, Tolgom décida de tout de même regarder. Passant la tête au-dessus du muret, il vit ce qui aurait ressemblé à une armée de siège si ce n'est qu'il n'y avait aucune machine de guerre. Des centaines de guerriers armés d'épée et de haches. La poussière soulevée par leur course jusqu'au fort commençait à peine à retomber. L'un des barbares se détachant de la masse s'approcha seul de la porte en fer forgé.

« Ola !! » cria t'il

« Tu crois qu'on répond ? » chuchota Talgan en se cachant derrière le muret.

« Tu veux appeler le grand inquisiteur et lui dire qu'on s'est fais surprendre et que des barbares sont aux portes du fort ? On va être bon pour douze jours de gnouf au moins. Attend, on va discuter. »

Se relevant, Tolgom cria à l'attention du personnage posté en bas :

« Qu'y a t'il ? Vous pénétrez sur les terres de l'empire

d'Akkylanie ! »

L'homme sourit et en levant la tête répondit :

« Ça m'étonnerait ça ! Pile ou Face ? »

Tolgom déstabilisé marmonna à l'intention de son compère :

« Qu'est ce que c'est comme question ça? Quels païens, ils croient pouvoir traverser nos murs avec leurs épées? ou quoi ?... Va vite appeler tes potes on va se faire une séance de tir au pigeon. Ils passeront jamais là porte avec leurs coup'coup' »

Puis à l'intention du guerrier en contre bas :

« Hmm, PILE ! »

Toute la foule de barbares s'exclama « PILE !! PILE !!! »

En s'ouvrant en deux, la marée de guerriers laissa place à un gigantesque humanoïde. Sa tête était celle d'un taureau et d'immenses cornes torsadées ornaient son crane. Prenant de l'élan alors qu'il était encore dans la foule de guerriers il se jeta la tête la première sur la porte du fort qui vola en éclat sans opposer plus de résistance que ne l'aurait fait une barrière de bois creux.

...

Une demi-heure plus tard, le chef des barbares tenait Tolgom par le col au milieu du fort. Et approchant son visage du visage décomposé du guetteur il demanda :

« Alors pile ou face ? »

Tolgom pétrifié avait du mal à avaler sa salive.

« heu...hmmm »

« Et bien répondez Tolgom ! Ce n'est qu'un jeu! » S'écria l'inquisiteur. Ce qui fit s'écrouler de rire tout l'auditoire, templiers en armures tapant amicalement dans le dos des barbares riant aussi aux éclats.

« Mais c'est à dire chef... C'est ma dernière paire de chaussure... »

Elyoukey



« *Le café, ça vous change une femme...* »

- Laureena Tilius.

EXCLUSIF !!!
TOUT SUR LA VIE PRIVE DE LA LIONNE ROUSSE



© Didier Poli

FORTIFICATION



© Rackham

Bienvenu dans le premier supplément proposé par les Chroniques d'Aarklash. Rien que pour votre plaisir de jouer plusieurs personnes talentueuses se sont pencher sur ce que pourrait être Fortification si ce système était conçu par les joueurs. Testé et re-testé, ce système apportera un peu de nouveauté dans vos partie et la possibilité d'utiliser canons et autres engins de sièges en attendant que Rackham sorte les règles officielles.

Bonne lecture et rendez-vous dans le prochain numéro pour un second dossier, toujours plus intéressant...

Le Siège

Au Sud des monts Betheran se trouve la vallée Azimar, du nom du génie de l'eau qui a jadis hanté la rivière qui traversait la vallée, hélas aujourd'hui à sec. Azimar, profonde fissure qui traverse de part en part le plateau d'Ardacor, s'ouvre à son extrémité ouest sur les vertes plaines fertiles d'Ezahir, et au-delà mène à travers champs jusqu'à la capitale de l'empire Alahan. A l'extrémité est, après deux jours de marche dans la vallée, le voyageur tombe sur une vaste zone aride s'étalant jusqu'aux volcans noirs inhospitaliers de Beth-Ekhrin. Cette plaine morne et dévastée est une frontière avec la baronnie d'Achéron depuis la scission.

Toutefois, avant cela, le voyageur aura eu l'occasion de contempler Haxare, la forteresse imprenable qui garde la frontière. Haxare est une immense muraille en granit noir de plus d'un kilomètre de long et 80 pieds de haut qui joint les deux bords du plateau, délimitant ainsi l'entrée de la vallée. Elle a été construite aux tous premiers temps de la lutte avec les nécromanciens, par les trois plus grands sorciers du collège impérial : Uthanor, Layvor et Tanatron ; et on peut toujours voir incrustés dans le granit les glyphes cabalistiques apposés par les sorciers.

Le paysage paraît figé dans un passé trouble et tumultueux : une plaine aride se terminant sur un mur froid de granit noir, au pied duquel gisent des milliers de cadavres, la plupart dans un état de décomposition tellement avancé qu'il ne reste souvent plus rien d'autre que le squelette. C'est en tout cas ainsi que le spectateur étranger, du haut d'Ardacor, décrirait ce lugubre site. Cependant, l'œil avisé repérerait tout de suite un phénomène contre-nature, caractéristique de la proximité de la baronnie d'Achéron : des squelettes s'agitant au pied d'Haxare. Et par ailleurs, on peut voir de ci de là s'agiter sur le sommet des remparts des hommes, scrutant l'horizon à la recherche d'un signe de l'ennemi, vérifiant l'état des catapultes, etc...

Il est amusant de constater que, si l'on était un oiseau et que l'on volait jusqu'à l'une des rares fenêtres qui se détachent régulièrement de la noire façade d'Haxare faisant face à la vallée, on trouverait une petite pièce modestement décorée de tapisseries rouge où se détachent le lion d'or, insigne de l'armée Alahan. Et dans ce lieu a priori à l'écart de toute oreille indiscreète, on y surprendrait les deux généraux Alahan en charge de la défense de la frontière, discutant à la lueur de chandeliers des assauts répétés des armées d'Achéron sur Haxare depuis près d'un mois.

- « Pourvu qu'ELLE arrive à temps... »
- « Tu t'inquiètes peut-être pour rien. Et puis tu sais que je ne suis pas favorable à son utilisation. ILS sont trop rares, trop précieux, trop instables. Surtout ELLES... »
- « M'inquiéter pour rien !?!? Moi?!? Mais Evahel, ils ont envoyé un millier d'anges morbides pour surveiller la vallée... Et malgré les pertes subies, il doit bien en rester deux ou trois centaines prêtes à L'intercepter !!! »
- « Peut-être as-tu raison Asdrubal. Mais il y a sûrement un autre moyen avant de L'utiliser ELLE, non ? »

La Lionne a promis de venir nous soutenir avec sa cavalerie ; combinée à la notre, on pourrait... »

- « Evahel, Evahel,... Même si la Lionne intervenait
- - mais tu sais bien qu'elle est trop occupée avec l'assaut plus au Nord
- – on les affaiblirait combien de temps ? Une semaine ? Deux ? Un mois grand maximum ? Ce lieu a vu se succéder plusieurs dizaines de guerres dévastatrices au fil des siècles ; de quoi donner des ressources inépuisables en pantins morbides et autres abominations aux nécromanciens. S'ils sont vraiment décidés, et aussi nombreux et puissants que je le pense, ils finiront par nous avoir. Il n'y a qu'ELLE pour éviter une catastrophe. »
- « Oui... mais... Asdrubal... »
- « Je te comprends Evahel... Mais on n'a plus le choix. On a déjà mis trop de temps à comprendre l'ampleur de cette nouvelle attaque. Il est peut-être même trop tard s'ils ont réussi à LA bloquer dans la vallée... »
- « C'est bon, c'est bon... Je vais aller préparer l'évacuation, organiser les troupes pour la diversion, et prévenir Bealphor qu'il se tienne à prêt à LA prendre sous son contrôle dès que le convoi arrivera... S'il arr... »

Mais le général Evahel est stoppé par l'irruption d'un messager dans la pièce. Haletant, celui-ci s'exclame : « le convoi a réussi à passer... ELLE... ELLE arrive... ».

- « C'est bon, merci » La nouvelle soulageait tellement Asdrubal qu'il n'avait pas à cœur de réprimander le jeune homme pour son irruption dans la pièce sans frapper « Et surtout, n'en parle pas à qui ce soit tant que je ne n'en donnerai pas l'ordre. J'annoncerai personnellement de quoi il en retourne aux troupes ».

Et le jeune homme s'en retourna toujours en courant, après s'être brièvement incliné devant ses deux supérieurs, déjà replongés dans leur discussion.

- « Les dés sont jetés comme dit le vieux dicton »
- « Oui, et c'est mieux ainsi. On a désormais un net avantage sur eux. Si on arrive à les surprendre, s'en sera fini des nécromanciens ».
- « Des nécromanciens présents en ce moment, tu veux dire. Tu sais bien qu'il y en a d'autres Asdrubal. Ils reviennent toujours. Tandis que nous, on ne LES aura pas indéfiniment. De plus en plus de femmes décèdent avant terme, dois-je te le rappeler ? On n'en a plus que deux, et bientôt plus qu'UN si Maruel fait comme nous au Nord... »
- « Certes, je te l'accorde. Mais comme tu le dis il en reste UN. Et c'est rare. Ils sont plus puissants et plus contrôlables. Et pour les femmes, c'est qu'une mauvaise passe, c'est tout. Tu es trop pessimiste Evahel... »

C'est sur cette fin de phrase que se produit alors un événement étrange : bien qu'en plein après-midi, la luminosité extérieure vient de sensiblement diminuée, et la pièce n'est plus éclairée que par les chandeliers.

- « Hum, c'est bizarre, les astrologues n'ont pourtant pas

prévu d'éclipse... »

- « De toute façon c'est trop soudain pour une éclipse. Viens, montons sur le rempart... ».

A la suite, les deux officiers s'engouffrent dans le petit escalier en colimaçon. Pourtant d'un intérieur sombre car l'escalier est en granit noir et simplement éclairé par quelques torches épars, le contraste avec la noirceur provenant de l'extérieur est saisissant. Arrivés sur le rempart, les deux hommes jettent machinalement un regard sur la plaine, mais sans s'attendre à voir quelque chose. Cependant, malgré la noirceur ambiante, comme par une nuit couverte et sans lune, les deux officiers ainsi que tous les soldats présents sur la muraille peuvent apercevoir des éclairs d'un noir absolu, d'un noir surnaturel, d'un noir que seules les ténèbres peuvent produire. Et ces multitudes d'éclairs se rejoignent en un même lieu sur la plaine, formant une sphère qui va en s'agrandissant. Puis ils se stoppent et la croissance de la sphère de ténèbres s'arrête. C'est alors que sort de celle-ci un cri horrible, un hurlement de souffrance inimaginable rythmé d'un rire sinistre exprimant la satisfaction de la tâche accomplie.

- « Trop pessimiste, n'est-ce pas ? ? ? Là franchement ça peut pas être pire... Tu sais ce que disent les sorciers de cette noirceur... »
- « Oui, l'un d'eux l'a laissé envahir ses entrailles... C'est... »
- « C'est Béalial ! ! ! » lance alors une voix grave et sourde derrière eux. « Et y a plus un instant à perdre ! ! ! Est-elle arrivée ? »

Se retournant de concert, les deux hommes dévisagent Bealphor, le sorcier le plus puissant présent à Haxare. C'est un vieux sorcier à la barbe et aux cheveux roux, mais dont les pointes virent au blanc. Les sorciers de son âge sont souvent tout ridés, mais Bealphor ayant les joues aussi enflées que la panse, seul son front laisse apparaître des rides vieilleses. Mais au vu de la situation, Asdrubal et Evahel ne distinguent sur le front moite de sueur de Béalphor que des rides d'inquiétude.

- « Oui, elle est là. Elle vient juste d'arriver » répond Asdrubal. « Mais aurez-vous le temps d'entrer en phase avec ELLE, mon vieil ami ? »
- « Non »
- « Donc pour l'évacuation c'est... »
- « Aussi ».
- « Donc on va tous y rester, c'est ça ? »
- « Oui. Maintenant allons LA voir ».

Tandis que les trois hommes pénètrent à nouveau dans le couloir, un flash noir remplit alors les cieux, la luminosité revient à la normale. Les soldats restés sur le rempart, une fois leurs yeux accoutumés à la clarté, se réjouissent de cette vue retrouvée, pour le regretter immédiatement quand leurs yeux se posent sur le démon.

On pourrait ici s'amuser à une petite digression sur la poliorcétique. Beaucoup de tacticiens se sont interrogés sur la meilleure manière de mener à bien un siège. Les opinions divergent, les avis sont plus ou moins partial suivant le camp que l'on soutient. Mais dans les faits, on peut constater deux choses : pour tenir un siège, le peuple nain a sûrement ce qu'il existe de meilleur, les cavernes de Brad-Dhür n'ayant par exemple jamais été prises, et on ne peut pas reprocher aux orques d'avoir essayé. Et en matière d'attaque, ceux sont les nécromants d'Achéron qui ont la meilleure tactique ; quand ils veulent passer, ils invoquent Béalial,

qui se manifestent plus volontiers lors de conflits que Merin ou Arh-Tolth. Et croyez-moi, Béalial s'élançant vers les remparts d'un fort, ça vaut le coup d'œil.

Enfin bon, ne nous attardons pas et retrouvons nos trois hommes, qui sont arrivés dans les écuries d'Haxare.

- « Avant de m'occuper d'ELLE, je dois d'abord téléporter l'un de vous à la capitale, pour qu'il procède à un rapport de la situation ».
- « C'est Evahel qui ira »
- « Mais, mais non, je veux rester, je ne veux pas fuir ! ! ! ».
- « Je comprends votre sentiment Evahel. Mais il faut absolument que ce soit un officier qui y aille. En tant que commandant de ce fort, je dois rester. Et vous, en tant que second, je vous ordonne de retourner à la capitale. »
- « ... »
- « Adieux Evahel. Prenez soin de ma famille... Vous pouvez procéder Bealphor ».

Tandis que le corpulent magicien s'affaire autour d'Evahel en psalmodiant des paroles incompréhensibles pour un non-initié, Asdrubal se tourne vers le convoi fraîchement arrivé : sur la carriole, maintenu par des chaînes, se trouve un caisson d'un métal bleuté de la forme d'une cloche, dont la hauteur dépasse à peine un mètre. Puis le général est rejoint par le sorcier.

- « Vous savez comment ça s'ouvre ? »
- « Bien sûr ! Vous me prenez pour un initié mon cher Asdrubal ? ».
- « Non, mais c'est la première que je vais en voir UNE ».



- « Et la dernière ».

Apposant la main sur une des faces de la cloche, le vieux sorcier prononce une rapide incantation. Le métal se met alors à bleuir et à se mouvoir, comme du mercure, puis il disparaît. Le général peut alors voir avec étonnement une jeune enfant d'à peu près trois ans, assise nue sur le plancher en bois de la charrette. Ses cheveux sont d'un blanc nacré et descendent en bouclettes sur ses épaules. Sa peau est extrêmement pâle, irradiant une vive lumière. Son regard est tourné vers Asdrubal, mais elle ne voit pas ; ses yeux sont d'un bleu laiteux, sans pupille.

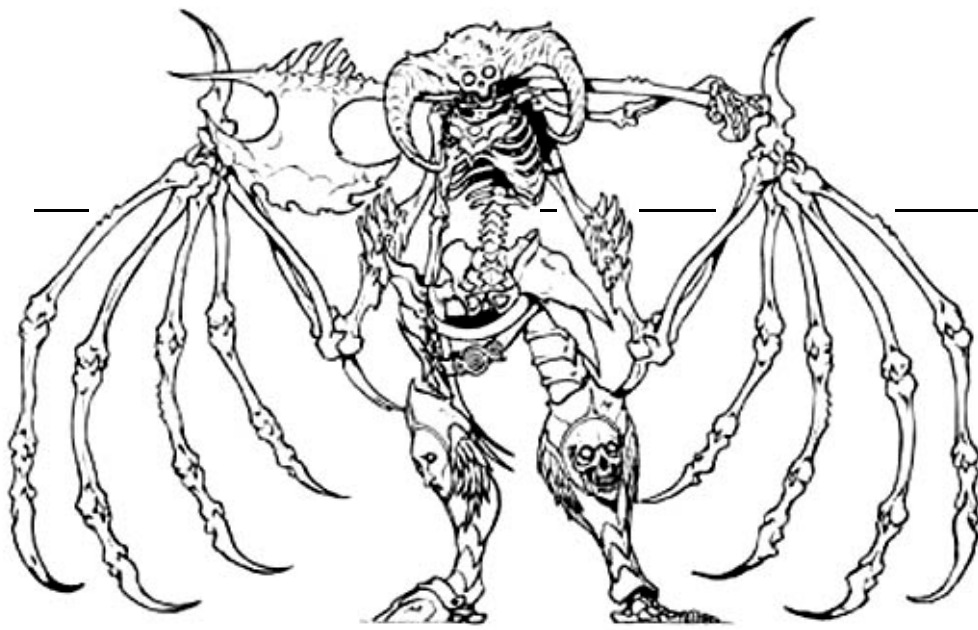
Au même instant les soldats sur le rempart, occupés à vainement tenter d'atteindre le démon avec leur artillerie, pouvaient surprendre une vision très rare sur le monde d'Aarklash : Béliat s'était arrêté en pleine incantation, et l'on pouvait dire, sans se tromper, que le démon doutait.

- « Un être de lumière... » prononça dans un souffle le général.

Le magicien se saisit alors, dans une poche de sa vaste toge bleue, d'un collier d'argent dans lequel était enchâssé une gemme de lumière. Avant de le glisser au cou de l'enfant, il fit ses adieux à son général et ami Asdrubal. Une fois le collier en place, l'enfant irradia d'une lumière intense qui força Asdrubal à détourner les yeux. Il eut juste le temps de voir le vieux magicien en position de transe. Il reprit alors le chemin de l'escalier, fit un détour pour ordonner d'ouvrir la porte menant à la plaine où se trouvait le démon, puis regagna le rempart. Les hommes étaient en train de lutter contre la multitude de pantins morbides en train de les submerger. Les canons harcelaient Béliat, mais le démon n'en avait cure, un champ de force le protégeait tandis qu'il était plongé dans une incantation des plus complexes. Puis une vive lumière, très agréable pour les hommes mais néfastes pour les pantins qui tombaient inanimés, surgit du pied de la forteresse. Les mots « être de lumière » pouvaient se lire sur les lèvres des soldats. Il y eut un silence, reposant, avant que Béliat ne vocifère dans un langage insupportable à l'oreille humaine des paroles incompréhensibles en direction de l'enfant. Puis le démon lâcha son baton, s'éleva doucement dans les airs, écarta les bras, fit apparaître deux énormes boules de ténèbres pures qui restèrent un instant en suspension au-dessus des paumes des mains du démon avant

qu'il ne les lance accompagnées d'un long hurlement sur l'enfant. La dernière vision d'Asdrubal fut un flash blanc apaisant à peine gêné par une faible noirceur ; le dernier son perçu fut un cri de frustration et de souffrance émanant de l'horrible démon.

Mon auditoire aimerait bien sûr en savoir plus sur ces fameux êtres de lumière, n'est-ce pas ? Je peux bien accéder à cette demande. L'explication est d'ailleurs fort simple. Tout le monde sait que les dieux ne peuvent plus s'incarner sur Aarklash. Cependant, tout le monde connaît aussi les fameuses exceptions que sont Béliat, Merin ou Arh-Tholt. Et bien le dieu lunaire du panthéon Alahan, Ardashir, peut lui aussi s'incarner. Durant chacune des trois pleine lune d'hiver, la semence de l'empereur est rendue sacrée par le dieu. L'empereur peut alors féconder des prêtresses d'Ardashir choisit pour leur virginité et leur dévotion. Si la prêtresse se révèle assez pieuse, elle survit à l'éjaculation et peut arriver à porter l'être de lumière à terme. Mais dans tous les cas l'accouchement la tuera. Neuf fois sur dix l'enfant est de sexe féminin. L'être de lumière est une sorte de gemme de lumière mais d'une puissance phénoménale : poussé à bout, l'être implose, le souffle de lumière absorbant alors toute magie et toute vie dans un rayon de plusieurs kilomètres. Ce sont seulement les plus puissants sorciers qui apprennent les longues et complexes formules requises pour les contrôler. Leur utilisation est ardue, et si on veut utiliser l'être jusqu'à sa mort, il faut souvent procéder à l'évacuation des populations environnantes (mais une implosion n'est envisageable que dans des conditions exceptionnelles, car en plus de perdre l'être de lumière, on perd un puissant sorcier). Quant aux êtres de lumière de sexe mâle, ceux sont les plus puissants, les plus stable, mais aussi les plus rares nous l'avons vu ; un sorcier qui parvient à en contrôler un peut faire d'énormes dégâts sans pour autant risquer l'implosion. Pour une raison que je ne peux vous révéler, sans vouloir vous froisser, les êtres de lumière ne sont jamais gardés au-delà de leur cinquième année. Enfin, pour ceux qui se poseraient la question de savoir si les êtres de lumière sont conscients, la réponse est oui, mais je ne peux là encore vous en dire plus.



Maître Pantins

© Rackham

Fortification

*« Fierté du valeureux guerrier
Symbole de la violence immonde
Rempart des peuples en paix
Témoin de multiples hécatombes
Tel est le Roc d'Acier
Citadelle des hommes libres du monde
Qui a jamais restera dressée
Pour repousser les forces de l'Ombre. »*

- Nogara, barde d'Alahan.

I. Préambule

Les règles qui suivent sont totalement non-officielles, et peuvent différer grandement de la version que Rackham produira de Fortifications, ou même de l'idée que vous pouvez vous faire du sujet. Dans tous les cas, toute utilisation partielle ou totale de ces règles ne pourra se faire qu'avec l'accord des autres joueurs.

Ce canevas de règles se positionne par ailleurs dans une optique toujours axée « escarmouche », ne vous attendez donc pas à trouver ici des régiments de centaines de combattants et des tours roulantes pour aborder les remparts ...

II. FORTERESSES ET SYSTEME DE JEU

« Par Lahn, moi debout, ils ne pénétreront jamais dans nos murs ! » - dernière phrase d'un lancier d'Alahan avant qu'il ne se fasse écraser par un tir de baliste.

Une partie de FORTIFICATION demande un peu plus de préparation qu'une partie de CONFRONTATION normale. Un joueur, appelé le Défenseur, commencera la partie avec une forteresse et son adversaire, nommé l'Assaillant mènera le Siège.

A. Coût d'une Forteresse

Tout d'abord, l'un des joueurs choisira d'être le Défenseur d'une place forte. Cette forteresse ne coûte aucun Points d'Armée au Défenseur. Il choisit l'un des trois types de fortification disponibles (bois – bois et pierre – bois, pierre et métal). Suivant le choix de fortification pris par le Défenseur, l'Assaillant obtient un bonus de P.A. pour concevoir sa troupe de combattants.

Vous pouvez donc soit vous reporter au tableau générique ci-dessous pour trouver la correspondance entre les P.A. obtenus par l'Attaquant selon les fortifications choisies par le Défenseur ; soit comme certains peuples sont moins évolués que d'autres, et n'ont donc accès qu'à un ou deux types de forteresses, vous reporter au tableau « expert » permettant de mieux représenter ce à quoi tel ou tel peuple a accès.

Niveau 1 (bois)	Niveau 2 (bois et pierre)	Niveau 3 (bois, pierre et métal)
15 %	25 %	35 %

TABLEAU GENERIQUE

Armées	Niveau 1 (bois)	Niveau 2 (bois et pierre)	Niveau 3 (bois, pierre et métal)
Alchimistes de Dirz	15 %	25 %	40 %
Dévoreurs de Vile-Tis	10 %	20 %	-
Gobelins de No-Dan-Kar	25 %	-	-
Griffons d'Akkyllannie	15 %	25 %	35 %
Keltois d'Avagddu	15 %	30 %	-
Limbes d'Achéron	15 %	25 %	40 %
Lions d'Alahan	15 %	25 %	40 %
Nains de Mid-Nor	15 %	25 %	35 %
Nains de Tir-Na-Bor	15 %	25 %	35 %
Orques de Bran-Ô-Kor	15 %	25 %	-
Wolfen d'Yllia	10 %	20 %	-

TABLEAU EXPERT

Exemple : Un Défenseur joue Griffon, en 300 P.A. et décide de défendre une forteresse de Niveau 2. La composition de l'armée de son adversaire ne pourra donc dépasser les 375 P.A. (300 P.A. + 25 % de 300 P.A.)

Note : l'usage du tableau expert est recommandé. Bien sûr, des exceptions sont toujours possibles, mais à vous de les étayer dès lors en fonction du scénario (exemple d'un scénario en 2 parties : les Wolfen n'ont normalement pas accès à des fortifications de Niveau 3, mais vous pouvez très

bien imaginer un scénario commençant par une meute de Wolfen pourchassée par la Cavalerie d'Alahan ; à l'issue de leur périple et bénéficiant d'une légère avance, les Wolfen trouvent une forteresse en ruine et l'investissent, ils bénéficient de fait des avantages octroyés par le niveau de fortification ...)

B. Forteresses et Points de Structure

Les forteresses sont dotées de Points de structure (PS) et de points de Résistance variant suivant leur niveau de fortification. Ces caractéristiques sont valables sur tous les éléments de la forteresse, que ce soit une tour, un rempart ou tout autre élément architectural.

	Points de Résistance	Points de Structure
Niveau 1	10	10
Niveau 2	13	12
Niveau 3	16	14

Lorsqu'un Rempart subit des dégâts d'une arme de Siège, un jet de Blessures sera fait normalement. Une Blessure Légère fait perdre 1 PS, une Blessure Grave en fait perdre 2, une Blessure critique en fait perdre 3 et un TUÉ NET en fait perdre 4.

Décidez d'avance avec votre adversaire en combien de portions votre rempart sera composé (idéalement : entre 10 et 15 cm de large pour chaque portion) et délimitez les clairement avant le début du jeu. Si une de ces portions (ou un autre élément tel qu'une tour) voit ses PS tomber à zéro, alors cet élément s'effondre et est considéré comme détruit. Toutes les figurines présentes sur l'élément sont TUÉ NET et les éventuelles Armes Lourdes qui pouvaient y être placées sont détruites.

Exemple : le Mur à 13 en résistance et 12 points de structure. Un canon à portée courte tire continuellement sur cet objectif. Les servants font le jet de tir et réussissent. Le joueur attaquant lance les dés de dégâts et fait ... 4 et 5. Les dégâts sont donc de 9 + 15 (force du canon) – 13 (résistance de l'enceinte) = 11 dans la tête Tué Net ! Le rempart perd 4 points de structure. Encore 8 PS et le mur s'effondrera.

C. Que faire avec ses Points d'Armées

Le Défenseur ou l'Assaillant doit utiliser ses P.A. pour acheter ses troupes, de façon habituelle, mais aussi de l'équipement, des armes de sièges et des cartes d'Expériences (voir les chapitres suivants).

- l'équipement est propre aux figurines qui en sont dotées, et leur permet d'escalader les remparts, de repousser des échelles ou de lancer de l'huile bouillante ;

- les armes lourdes permettront à l'assaillant de détruire des portions de forteresse, ou au défenseur de se défendre ...

- les cartes d'expériences sont utilisables par toutes les figurines en jeu, et permettent d'obtenir des possibilités supplémentaires comme repousser les échelles, mieux se battre sur un rempart ou utiliser sa force brute pour faire tomber des éléments du décor.

D. Avantage d'un rempart.

Un rempart apporte un certain nombre d'avantages contre toutes les figurines engagées sur le rempart mais n'y ayant pas encore mis pied (échelle, grappin, etc.) :

- un malus de -1 sur le dé à toutes les actions des attaquants ;
- il ne peut y avoir que des un contre un (d'où l'avantage de la compétence soutien, voir plus loin) ;
- le défenseur peut se dégager plus facilement, la difficulté n'est plus de 4 +2 par adversaire mais de 3 +2 par adversaire ;
- les attaquants en cours d'abordage s'exposent quand ils attaquent dans cette position, le tableau de blessure est donc modifié ainsi : 1-2 = bras, 3-4 = tronc et 5-6 = tête.

De plus, les défenseurs sont considérés par rapport à toutes les troupes de Tir de l'adversaire comme étant derrière un couvert lourd (+2 de difficulté aux tirs).

E. Remarques diverses

A noter que l'on ne se pose pas de la même façon la question de savoir comment les Défenseurs accèdent aux remparts que de savoir comment les Attaquants les franchissent. L'accès pour les Défenseurs se faisant :

- soit via d'éventuels escaliers intégrés aux décors ;
- soit sous forme d'éléments annexes échelles (dont l'emplacement sera précisé en jeu) ;

soit via l'intérieur des tours (qui comportent alors en leur sein les escaliers permettant de passer du niveau 0 à un éventuel étage) ;

II. LES ARMES DE GUERRE

A. Fonctionnement des armes de guerre.

« Mon ancien disait toujours : un canon c'est comme l'amour, l'important c'est pas de tirer comme un razorbak en rut, c'est de tirer calmement et précisément pour faire mal... enfin dans le cas du canon, pas de l'amour... quoique... »

-Kardor, maître canonnier nain.

Le fonctionnement des armes de guerres (que l'on abrégera ci après par « AG ») diffère quelque peu de celui des armes de tir classiques type arc ou arbalète. Vous trouverez ci-dessous les différentes règles dont vous aurez besoin afin de vous servir des AG.

1) Conditions pour tirer : les AG ne peuvent fonctionner que si elles ont deux servants libres (non-engagés par une figurine adverse) en contact socle à socle avec elles depuis le début du tour.

2) Quand tirer : les AG ne tirent pas lors de la phase de tir / magie, car leur mise en action est plus lente que celle des armes de tir classiques. La phase de tir des AG se fait après la phase tir/magie et avant la phase de corps à corps.

3) Qui tire en premier : les AG n'ont pas de valeur d'initiative (si toutefois un test devait être fait sur l'initiative, elle serait comptée comme étant de 0). Cette valeur est remplacée par une caractéristique de maniabilité, représentant la plus ou moins grande facilité à manœuvrer l'AG en question. Les tirs se font par ordre décroissant de valeur de maniabilité.

Remarque : les AG n'ayant pas de valeur d'initiative, elles ne sont donc pas concernées par les différents types de tir mentionnés dans le livret Confrontation 2 page 33-34.

4) Malus et bonus au tir :

Qualité du Servant	Très grande Taille	Grande taille	Taille normale	Petite taille
Sans la compétence servant arme de guerre *	+0	-1	-2	-3
Avec la compétence servant arme de guerre *	+1	+0	-1	-2

(*) : pour la compétence arme de guerre, voir la rubrique 2 (Les servants).

5) Portée de tir : du fait de leur puissance les armes de guerre ne peuvent tirer en dessous d'une certaine distance. Ce seuil minimal est précisé entre parenthèses juste avant les indications de portée de tir. Exemple du canon : (35) 60/80/100. Les autres valeurs correspondent comme à Confrontation aux limites des portées Courte, Moyenne et Longue.



© Rackham

6) Tirer : cette action se fait de la même manière que pour la phase de tir classique (cf. livret Confrontation page 33). Les seuils de difficulté de tir sont les mêmes que pour les armes de tir classique (cf. livret Confrontation page 33) mais les malus dus aux tailles sont indiqués sur le tableau ci-dessus.

7) Incident de tir : comme pour toute action, le 1 est un échec. Dans le cas des armes de guerre, si le jet de tir donne 1 il y a un incident de tir. Lancez de nouveau un D6 et appliquez le résultat indiqué par le tableau suivant :

Résultat du dé	Effets
1	Le projectile éclate dès que l'arme est activée ; faites un jet de déviation de 4D6 à partir de l'arme lourde. L'arme ne pourra tirer le tour prochain.
2-3	L'arme se bloque, elle ne pourra pas tirer le tour prochain.
4-6	Le projectile éclate en l'air, sans aucun effet particulier.

B. Les servants.

« Un bon servant est un servant vivant... Mais pas vivant en train de fuir son canon la trouille au ventre !!!! »
- Antifrus, instructeur d'armes goblin.

1) Conditions de base : N'importe quelle figurine peut être assignée servant d'une AG. Une AG nécessite obligatoirement 2 servants pour fonctionner. L'un des servants doit être désigné comme tireur, l'autre comme approvisionneur en projectile.

2) Bonus de la compétence « servants d'arme de guerre » et malus en son absence : les servants peuvent être améliorés grâce à l'achat de la compétence « Servant d'arme de guerre ». Si les servants n'ont pas cette compétence :

- l'AG marche 1 tour sur 2 (au lieu de marcher tous les tours s'il y a la compétence servants d'arme de guerre)
- l'arme risque d'avoir un incident de tir sur un 1 ou 2 (au lieu de 1 s'il y a la compétence servants d'arme de guerre)
- la capacité de tir des servants est de 0 (au lieu de 1 ou 2* s'il y a la compétence servants d'arme de guerre)
- la valeur de maniabilité est minorée de 1 (au lieu de la valeur normale indiquée par l'arme s'il y a la compétence servants d'arme de guerre).

La compétence servants d'arme de guerre coûte 5 PA par servant. Il faut nécessairement payer cette compétence aux deux servants pour avoir les bonus de cette compétence.

(*) : Les armées naines, griffons, alchimistes, alahans et gobelins peuvent aussi choisir de payer cette compétence 10 PA au lieu de 5 PA. La capacité de tir des servants est alors de 2 et non pas de 1.

Remarque : prendre des tireurs comme servants est possible, mais ce n'est en aucun cas la valeur de tir des tireurs qui détermine la capacité de tir de l'AG. La valeur de tir d'une AG dépend de l'achat ou non de la compétence servants d'arme de guerres.

C. Tirer sur une arme de guerre.

« Ca a fait Viiiiiiiooooouuuu... Puis plus rien... Et puis boum »

- âme d'un servant de canon orc expliquant au dieu Chacal les raisons de sa mort.

1) 3 cibles : quand on tire sur une AG, il faut songer qu'il y a aussi ses deux servants (le tireur et l'approvisionnement). Il y a donc trois cibles potentielles différentes. Le joueur indique lors de sa déclaration de tir laquelle de ses trois cibles il vise.

2) Tir sur l'arme de guerre et conséquences : l'AG est considérée comme une grosse cible. Une AG est détruite et explose quand elle perd tous ses PS (pour la perte de PS, cf. le chapitre Points de structure.). Une AG qui perd la moitié de ses PS (arrondir au supérieur) risque d'exploser sur un 1 si les servants ont la compétence servants d'arme de guerre et sur 1 ou 2 si les servants n'ont pas la compétence servants d'arme de guerre.

L'explosion d'une AG entraîne la mort automatique des deux servants.

3) Tir sur les servants en général : les servants sont considérés comme à couvert lourd derrière une AG. En cas d'attaque d'une arme à fragmentation (mais pas de fragmentation à gaz), les servants se protègent derrière l'AG, les servants sont donc considérés comme partiellement visible et les blessures se lisent alors une ligne plus haut sur le tableau des blessures.

4) Tir sur le servant tireur et conséquences : les blessures que subissent le servant désigné comme tireur influencent la réussite du jet de tir comme pour n'importe quel tir (-1 au dé en sonné/ -1 au dé en légère/ -2 au dé en grave/ -3 au dé en critique).

5) Tir sur le servant approvisionnement et conséquences : si l'approvisionnement se retrouve avec une blessure grave, l'AG ne marche plus qu'1 tour sur 2 si les servants ont la compétence servants d'arme de guerre et 1 tour sur 3 s'ils ne l'ont pas ; s'il se retrouve avec une blessure critique l'arme ne marche plus qu'1 tour sur 3 si les servants ont la compétence servants d'arme de guerre et 1 tour sur 4 s'ils ne l'ont pas.

Remarque : si l'un des deux servants meurt, l'AG ne marchera plus qu'une seule et dernière fois pour le restant de la partie.

6) Se protéger des tirs avec le décor : Les figurines vont utiliser le décor naturel pour se protéger des tirs adverses. Le décor a donc une résistance naturelle, détaillée dans le tableau suivant.

Type de Décor	Résistance	Points de Structure
Haie / Buisson	4	3
Bois / Arbre	7	4
Ruine	6	5
Maison	10	7
Rocher	12	6

Pour les gros rochers (ou pitons rocheux) considérez que les PS = largeur en cm du rocher, dans sa partie la moins large, arrondi supérieur

Une figurine ne subira pas de blessures tant que le décor protecteur a des Points de Structure. Si une figurine est cachée par un élément de décor venant de perdre son dernier PS, elle subit un jet de blessure de Force égale à la moitié de celle de l'arme lourde, arrondie à l'inférieur.

D. Liste des armes de guerres et compétences associées.

« Aaaaahhhh, là ça va devient vachement intéressant !!! »
- joueur bourrin typique.



1) Tableau des armes de guerre :

Nom	Portées de tir	Force et Résistance	Compétences	PS	PA	Mania-bilité	Autres
Baliste	(20) 45/70/90	F 10 R 12	Recul 7,5	5	19	2	
Canon	(30)60/80/100	F 15 R 14	Recul 10 Fortification	6	32	3	
Catapulte	(20)40/60/80	F 12 R 12	Fortification Fragmentation 2,5 (F12/ F10) Déviation 1D6	5	29	1	
Trébuchet	(15) max 50	F 8 R 12	Estimation Déviation 2D6 Fragmentation 5 (F8/F5)	5	22	1	
Canon à vapeur nain	(35)70/90/110	F 15 R 16	Recul 12,5 Fortification Vapeur force 3D10	7	36	3	Réservé aux Nains
Catapulte à gaz Dirz	(10)30/50/70	F spéciale R 12	Fragmentation au gaz 7,5 (grave/légère) Déviation 2D6	5	27	1	Réservé aux Dirz
Baliste sacrée griffon	(25)50/75/90	F 12 R 14	Recul 7,5 Fortification	6	25	2	Réservé aux Griffons

2) Liste des compétences associées aux armes de guerre :

- **Recul X** : la figurine touchée, morte ou non, est propulsée en arrière sous l'impact. Toute figurine dans un angle de 90° derrière la figurine touchée se prend une touche de moitié force de l'arme utilisée arrondie à l'inférieur.

- **Fortification** : l'arme peut-être utilisée pour détruire de gros obstacles type remparts de château fort, maison, rochers, etc...

- **Fragmentation X** (1^{ère} valeur/2^{ème} valeur) : le projectile utilisé explose en touchant le sol et se fragmente en plusieurs morceaux. La figurine au centre prend une touche force 1^{ère} valeur indiquée par l'arme, et les figurines dans un rayon de X cm (même partiellement touchées) prennent une touche de force 2^{ème} valeur indiquée par l'arme.

- **Fragmentation au gaz** (1^{ère} valeur/2^{ème} valeur) : cette compétence marche de la même manière que la compétence fragmentation, sauf qu'au lieu de faire des jets de force sur le tableau des blessures, on applique directement les blessures indiquées par l'arme en 1^{ère} valeur et 2^{ème} valeur.

- **Déviation XD6** : le projectile est dévié de XD6 cm dans une direction aléatoire (lancer 1D4 1=en haut 2=à droite 3=en bas 4= à gauche ; ou bien utiliser une méthode de votre choix).

- **Estimation** : aucun jet de tir n'est nécessaire, le joueur doit simplement estimer une distance entre sa cible et son arme de guerre, puis le projectile part. Pour chaque tranche de blessure assignée au servant tireur d'une AG disposant de la compétence estimation, vous devez rajouter une déviation de 5cm (sonné +5 cm/légère +5 cm/grave +10 cm/

critique+15cm).

III. EQUIPEMENTS

A. Présentations des équipements et gestion des mouvements.

« *Moi, je préfère passer par au dessus* »

- *opinion des psycho-mutants volants.*

1) **Le grappin** : il se lance à la phase tir, selon la capacité de tir de la figurine ayant la compétence « Grappin » (0 si la figurine n'a pas de valeur de tir). La portée du grappin est de 20/30/-. Une figurine ne peut lancer un grappin que si elle se trouve à 5 cm ou moins du rempart. Seule une figurine avec la compétence « grappin » peut utiliser un grappin (le sien ou le grappin d'une figurine alliée).

La figurine ayant lancé le grappin arrive sur le rempart lors de l'ACTIVATION de sa carte à la phase de mouvement suivante. Une fois sur le rempart, la figurine est autorisée à faire un mouvement de la moitié de sa valeur de mouvement (l'équivalent d'un mouvement de poursuite). Si le grappin est coupé par un ennemi disposant de la compétence « coupe grappin », la figurine chute (cf. la partie IV sur la chute). Elle doit alors intégralement recommencer la manœuvre si elle veut monter sur le rempart.

Exemple : un lancier Alahan atteint le pied du rempart à la phase de mouvement 2. Il lance son grappin lors de la phase de mouvement 2. Lors de l'activation de sa carte en phase de mouvement 3, le lancier peut se hisser sur le rempart et bouger de la moitié de son mouvement soit 5 cm. Si une figurine ennemie avec la compétence « coupe grappin » avait eu sa carte activée avant celle du lancier, elle aurait

alors pu couper le grappin lancé par le lancier, lancier qui aurait donc chuté.

2) L'échelle : elle se pose à la fin du mouvement du porteur de l'échelle (c'est à dire une figurine ayant la compétence « échelle »). Une figurine ne peut poser une échelle que si elle se trouve à 5 cm ou moins du rempart. A la différence du grappin, des figurines sans la compétence « échelle » peuvent grimper sur une échelle ; il faut toutefois respecter les restrictions suivantes : il ne peut y avoir en même temps sur une échelle qu'un total de 5, sachant qu'une figurine de grande taille vaut 2, une figurine de taille normale 1,5 et une figurine de petite taille 1.

Exemple : un joueur goblin peut mettre sur une même échelle son troll (2) et trois bouliers (1x3).

Concernant les mouvements, une figurine peut à la fois courir et poser une échelle dans un même tour, mais elle ne peut cependant pas courir ET poser une échelle ET arriver en haut d'un rempart dans un même tour.

Remarque 1 : « arriver en haut d'un rempart » signifie se hisser sur le rempart ou combattre une figurine ennemie sur un rempart depuis le sommet de l'échelle. En bref, si une figurine court et pose une échelle, cela signifie qu'elle l'a simplement accolée au mur ; si une figurine marche et pose une échelle, elle a le temps d'accoler celle-ci au mur et de grimper dessus.

Remarque 2 : la longueur en centimètres d'une échelle (et même d'un grappin) n'est pas à prendre en compte dans les mouvements sur une échelle (ou un grappin).

3) Le Bélier : Un bélier ne peut être utilisé que contre les Portes ou les herses d'un château. Il doit être porté par un minimum de 4 figurines (2 figurines de Grande taille). Placez un marqueur à l'endroit où la Charge du Bélier commence. Les porteurs du bélier doivent impérativement progresser en ligne droite. Si leur progression était arrêté par un obstacle, repositionner le marqueur à cet endroit. Si l'un des porteurs meurt avant que le bélier ne soit arrivé au contact de la Porte, repositionnez le marqueur à cet endroit. Lorsque que le bélier arrive au contact de la porte, effectuez un jet de dégât de Force 10. Décalez l'effet de la Blessure d'une ligne vers le bas par tranche de 20 cm de distance entre le marqueur Initial et la porte. Une fois le bélier au contact de la porte, effectuez chaque tour un jet de Blessure de Force 10 auquel vous rajouterez la Force la plus élevée des porteurs. Soustrayez 3 points de Force par porteur mort de taille normale ou inférieure, et 5 point par porteur de Grande taille ou supérieure.

B. Gestion des mouvements.

« Je me fiche de la manière dont vous allez vous y prendre, mais je veux vous voir dans cette forteresse scorpion avant la tombée de la nuit !!! Sinon, vous aurez à faire à moi... »
- Praltor, stratège orc.

1) La charge : on ne peut déclarer aucune charge depuis un grappin ou une échelle. Seuls des engagements sont autorisés.

2) La peur :

- le Défenseur : son environnement est clos, il ne peut donc pas fuir. A l'intérieur même de sa fortification, les figurines du Défenseur gagnent toutes la Compétence Fanatisme. Si elles l'avaient déjà, elles gagnent la Compétence Bravoure.

- peur depuis une échelle : comme dans Confrontation, la peur se fait avant de bouger. Donc, si une figurine veut grimper sur une échelle pour engager une figurine effrayante sur le rempart en face de l'échelle, elle fait d'abord un jet de peur. Si elle rate, une autre figurine peut à son tour essayer de grimper.

Remarque : les figurines étant les unes derrière les autres sur une échelle, elles ne peuvent cumuler leur courage (comme mentionner dans le livret Confrontation page 30-31).

- commandement et échelle : les figurines peuvent bénéficier du courage d'un champion si, aux pieds des échelles avant de grimper, elles sont dans le rayon de commandement du champion. Par ailleurs, une figurine avec commandement SUR une échelle ne donne plus son courage QU'AUX figurines avec lui sur l'échelle.

- peur depuis le rempart, cas numéro 1 : une figurine sur un rempart qui fuit face à une créature effrayante venant d'une échelle fuira vers l'escalier le plus proche (en aucun cas elle ne sautera).

- peur depuis le rempart, cas numéro 2 : une figurine qui a réussi à passer de l'échelle au rempart et qui se ferait ensuite charger par une créature effrayante ne s'enfuira pas en sautant par dessus le rempart. Elle ne le fera qu'en ultime recours ; elle cherchera auparavant tout autre chemin possible.

3) Désengagement lors d'un combat sur un rempart : une figurine sur un rempart se désengage d'un ennemi sur une échelle plus facilement : la difficulté est de 3 +2 par ennemi au lieu de 4 +2. A l'inverse, une figurine sur une échelle ne peut se désengager si elle a des figurines derrière elle (ou plutôt si, elle le peut, mais ça revient à sauter dans le vide). Si une figurine sur une échelle n'a personne derrière elle, elle peut se désengager mais difficilement : la difficulté est de 5 +2 au lieu de 4 +2.

Remarque : les règles ne prévoient pas qu'une figurine puisse passer du rempart sur une échelle pour aller gêner les assiégeants. Cette situation serait possible, mais nous paraît aberrante et illogique dans le cadre d'un siège. Si toutefois vous vouliez le faire, c'est à vous d'imaginer les règles qui vont avec (combien de temps pour arriver jusqu'en bas de l'échelle, corps à corps sur une échelle, etc...).

4) Malus dû aux remparts : Une figurine au Corps à Corps et n'ayant pas encore passé le Rempart mais étant en train de l'escalader d'une manière quelconque subit un malus de -1 dans ses caractéristiques d'Initiative, d'Attaque, de Défense et de Tir. Tous les dégâts qu'elle infligerait à son adversaire sont décalés d'une case vers la gauche.

Exemple : un paladin et deux lanciers sont sur une échelle. Le paladin, qui est le premier, passe de l'échelle au rempart. Il s'arrête donc au sommet, puisqu'il n'a droit à aucun mouvement. Une goule charge le paladin. La mêlée formée par la goule et le paladin empêche les lanciers de pouvoir se hisser sur le rempart. Ils devront attendre que le paladin se débarrasse de la goule.

Remarque : les différents points énoncés couvrent a priori la majorité des cas. Si vous vous trouviez dans une situation non couverte par ces explications, faites appel à votre sens critique. Si aucun compromis n'est trouvé avec votre partenaire, nous vous suggérons de toujours donner raison au défenseur (c'est un siège après tout, c'est censé être une entreprise difficile). Vous pourrez ensuite après la partie revenir plus au calme sur le cas rencontré, et vous mettre d'accord sur une solution en vue de vos futures batailles.

C. Gestion de l'encombrement.

« Oh derrière, pousser paaaaaaaahhhhhh... Aïe »
- phrase récurrente lors d'une montée d'échelle mal organisée.

1) Qu'est-ce que l'encombrement ? on désigne par le terme d'encombrement toutes les situations où une figurine se retrouverait gêner en voulant accéder au rempart.

Exemple : un bougre nain au sommet d'une échelle est gêné par une mêlée s'il veut monter sur le rempart. Peut-il passer ? Et si oui, comment ? Ceci est un cas rentrant dans la liste des encombrements.

2) Cas du grappin : il n'y a aucun risque d'encombrement avec le grappin. Même s'il y a un adversaire sur le rempart à l'endroit où le grappin a été lancé (et que le grappin n'a bien sûr pas été coupé), la figurine PEUT se hisser sur le rempart. Simplement au lieu de pouvoir faire un mouvement, il y a corps à corps.

3) Cas de l'échelle : il y a plusieurs cas possibles. Voici différentes circonstances et les règles à appliquer :

- une figurine qui pose une échelle puis grimpe n'arrive sur le rempart qu'à la FIN de la phase de mouvement. Donc, si aucune figurine ennemie ne vient se placer en face de l'échelle, votre figurine peut atteindre le rempart ; si ce n'est pas le cas, il y a alors corps à corps (et votre figurine combat depuis l'échelle).
- une seule figurine par tour peut passer d'une échelle au rempart.
- une figurine passant d'une échelle au rempart n'a droit à aucun mouvement une fois sur le rempart.
- si une figurine passe d'une échelle au rempart puis se retrouve engagée au corps à corps, elle bloque tout moyen d'accès au rempart pour les autres figurines de l'échelle (la mêlée est comptée comme un obstacle).

D. Gestion des chutes.

« L'important c'est pas la chute, c'est l'atterrissage »
- Kass O' Vitz, maître en poliorcétique.

1) Chute d'une figurine :

Il y a chute d'une figurine dans les cas suivants :

- la figurine meurt.
- la figurine est en critique. Elle doit réussir un jet de prouesse de difficulté 9 pour ne pas chuter.
- la figurine rate son test de peur.
- l'échelle est repoussée par les attaquants.

Une figurine qui chute d'un rempart, d'une échelle ou d'une corde subit une Blessure aux Jambes de force égale à la hauteur en cm du rempart.

2) Chute sur les figurines : lorsque qu'une figurine fait une chute, elle peut causer des blessures aux figurines en dessous d'elle. Toute figurine dont le socle serait recouvert, même partiellement, par une figurine qui tombe fait un test d'Initiative de difficulté 6 avec les bonus et malus suivants (les figurines sur la même échelle que la figurine chutant doivent évidemment toutes faire un test) :

- si la figurine qui tombe a une taille supérieure à celle qui se trouve au pied du rempart, la difficulté du test augmente d'un point par cran de taille de différence (exemple : un troll de grande taille tombant sur un gobelin boulet de petite taille, la difficulté du boulet est de 6 + 2 soit 8)
- si la figurine qui tombe a une taille inférieure à celle qui se trouve au pied du rempart, la difficulté du test diminue d'un point par cran de taille de différence (exemple : pantin morbide de petite taille tombe sur une goule d'Achéron de taille normale, la difficulté de la goule est de 6 - 1 soit 5)

Un combattant qui ne parvient pas à éviter la chute d'une figurine subit un jet de blessures d'une force égale à la Résistance de cette dernière. Sa figurine est ensuite positionnée à l'endroit de la chute le plus normalement possible (mais elle ne pourra effectuer ni mouvement, tir, sorts ou miracles jusqu'à la fin du tour). En cas de Corps à Corps, elle devra placer tous ses dés en défense.

IV. COMPÉTENCES DE SIEGE

« Gotferdoooooooooommmmmmmmm !!!!!!! »
- Hébus, troll lancé par une catapulte.

1) Définition.

Toutes les figurines sont considérées comme maîtrisant un minimum de capacités pouvant se révéler utiles lors d'un siège. Par exemple, il est à la portée d'un lancier gobelin de base de pouvoir couper une corde de grappin. Par contre, tout le monde n'est pas assez expérimenté, assez fort, pour se permettre de tout faire ; il faut être un combattant aguerri

pour avoir l'habitude de grimper une échelle, puis sauter dans une mêlée tout en se retrouvant dans une position stratégiquement intéressante.

Bref, pour illustrer ceci, nous proposons une gamme de compétences qui seront ou non accessibles aux combattants suivant leur rang (irrégulier, régulier, vétéran, élite,...).

Remarque : toutes les compétences sont gratuites. Il en existe cependant des payantes, elles seront détaillées en fin de chapitre en 5) Compétences payantes.

2) « Je fais quoi quand ? »

Lors de l'activation d'une carte de figurines, vous annoncez pour chaque figurine activée si elle ou non emploie l'une (**et une seule**) des compétences de siège qu'elle a à disposition. Ce peut-être annoncé au début comme à la fin du mouvement de la figurine.

Cela n'empêche pas une figurine de faire d'autres actions, sous réserve de la définition de la compétence de siège utilisée. Par exemple une figurine qui lance un grappin à la phase de tir ne pourra pas tirer lors de cette même phase de tir.

3) Compétences de siège pour les attaquants.

Rapidité à l'échelle.

Définition : une figurine utilisant cette compétence peut passer d'une échelle à un rempart, même si une autre figurine l'a déjà fait durant le tour (cf. Encombrement dans le chapitre Equipement). Seule une figurine par échelle et par tour est autorisée à utiliser cette compétence.

Accessibilité :

- irrégulier et régulier, ne disposent pas de cette compétence.
- vétéran et spécial, disposent de cette compétence.
- élite et personnage, disposent de cette compétence et peuvent même faire un mouvement de poursuite en arrivant sur le rempart, s'il n'est pas encombré.
- créature, ne disposent pas de cette compétence.

Agilité à l'échelle.

Définition : une figurine utilisant cette compétence peut passer par dessus une mêlée bloquant le passage de l'échelle au rempart (cf. Encombrement dans le chapitre Equipement). Un corps à corps peut s'ensuivre, mais on considère qu'il y a juste eu engagement et non charge.

Accessibilité :

- irrégulier et régulier, ne disposent pas de cette compétence.
- vétéran et spécial, disposent de cette compétence.
- élite et personnage, disposent de cette compétence et l'engagement peut être considéré comme une charge.
- créature, disposent de cette compétence.

Soutien.

Définition : une figurine peut soutenir un allié en corps à corps. Cet allié doit se trouver au sommet de l'échelle, et la figurine qui soutient immédiatement en dessous. Le soutien donne un dé de défense supplémentaire à l'attaquant.

Accessibilité :

- irrégulier et régulier, disposent de cette compétence.
- vétéran et spécial, disposent de cette compétence.
- élite et personnage, disposent de cette compétence et le dé peut-être un dé de défense ou d'attaque.
- créature, disposent de cette compétence.

Passage en force.

Définition : une figurine depuis le sommet d'une échelle engagée en corps à corps avec une figurine ennemie sur le rempart peut déclarer avant le jet d'initiative qu'elle va effectuer un passage en force. La figurine perd alors un dé en corps à corps, mais si elle survit elle sera désormais sur le rempart pour les tours à venir (remarque : reculer la figurine ennemie sur le rempart pour permettre à votre figurine de grimper dessus. Rappel : une mêlée est considérée comme un obstacle, donc les figurines suivantes ne peuvent pas passer, sauf si elles disposent de la compétence agilité à l'échelle.).

Accessibilité :

- irrégulier et régulier, disposent de cette compétence.
- vétéran et spécial, disposent de cette compétence.
- élite et personnage, disposent de cette compétence.
- créature, disposent de cette compétence et ne perdent pas de dé de corps à corps.

4) Compétences de siège pour les défenseurs.

Couper un grappin.

Définition : une figurine se trouvant au point d'ancrage d'un grappin peut en couper la corde, qu'il y ait ou non un combattant en train d'y grimper.

Accessibilité :

- irrégulier et régulier, ne disposent pas de cette compétence.
- vétéran et spécial, disposent de cette compétence, et peuvent l'utiliser à la fin de leur mouvement uniquement.
- élite et personnage, disposent de cette compétence, et peuvent continuer leur mouvement après cette action s'ils n'avaient pas dépensé tout leur potentiel de déplacement.
- créature, ne disposent pas de cette compétence.

Repousser une échelle.

Définition : une figurine peut à l'aide de son arme si elle est adaptée ou à l'aide d'une violente secousse repousser une échelle placée contre un rempart, qu'il y ait ou non des combattants en train d'y grimper. Tout combattant situé sur l'échelle est alors considéré comme chutant (se reporter au chapitre Chute pour la gestion du cas de figure où il s'effondre sur un autre combattant).

Accessibilité :

- irrégulier et régulier, ne disposent pas de cette compétence.
- vétéran et spécial, disposent de cette compétence. L'échelle retombera perpendiculairement au mur.
- élite et personnage, disposent de cette compétence et peuvent choisir l'orientation de la chute de l'échelle.

- créature, disposent de cette compétence. L'échelle retombera perpendiculairement au mur.

5) Compétences payantes de siège.

L'échelle.

Ce n'est pas vraiment une compétence, mais on symbolise par « échelle » le fait d'attribuer à une figurine (quelconque et désignée en début de partie) le port d'une échelle (autrement dit, le matériel). Pour plus de renseignement sur l'utilisation d'une échelle, voir le chapitre équipement.

Coût : 4 PA par échelle.

Le grappin.

Ce n'est pas vraiment une compétence, mais on symbolise par « grappin » le fait d'attribuer à une figurine (quelconque et désignée en début de partie) le port d'un grappin. Pour plus de renseignement sur l'utilisation d'un grappin, voir le chapitre équipement.

Coût : 3 PA par grappin.

Chaudron d'huile bouillante.

Une figurine équipée de la sorte peut faire basculer un chaudron d'huile bouillante sur les attaquants soit se trouvant au pied du rempart, soit en train d'y grimper d'une manière quelconque. Il s'agit de (petits) chaudrons portés par des servants sur 2 madriers en bois et amenés donc au bon endroit sur ordre de la figurine doté de cette compétence.



© Eric Malterre

L'art de verser de l'huile bouillante ne permet guère de viser précisément, aussi

Une utilisation tous les deux tours au maximum (ie, un tour d'écart entre chaque utilisation).

Coût : 10 PA.

Lancer des pierres.

Une figurine sise sur un rempart peut faire tomber des pierres sur d'éventuels attaquants restés au sol. Cette compétence correspond en fait à l'approvisionnement en pierre : chaque figurine dotée de cette compétence est considérée comme toujours à proximité d'un tas de pierre à proximité prêtes à être jetées ; toutefois, seule la figurine dotée de cette compétence peut s'en servir.

Un guerrier non-tireur lancera des pierres avec un score de Tir de 1.

Un guerrier disposant d'un score de tir lancera ses pierres avec son score de Tir précédent.

Il n'est en aucune manière possible de modifier le score des Tirs par les actions spéciales décrites dans le livret de Confrontation.

Les effets pourront être :

Portée 10 / - / -, Force 3.

Coût : 4 PA.

Portée 5 / - / -, Force 6 (à condition que la figurine ait elle même une force supérieure ou égale à 6).

Coût : 6 PA.

Effondrement.

Figurines privilégiées pour cette compétence : minotaures, trolls, etc.

Définition : cette compétence permet à une troupe suffisamment forte de s'arc-bouter contre un mur, une colonne, un arbre, etc., pour la faire basculer et s'effondrer, pouvant ainsi bloquer ou gêner la progression des troupes qui voudraient passer là où l'élément s'est effondré.

La figurine peut s'arc-bouter sur un élément de décor ayant une large inférieure ou égale à celle de son socle (arbre, pilier, portion de mur, porte, etc.) pour le faire basculer au sol. Il suffit d'effectuer un test de force contre la RES du mur ; en cas d'échec, il ne se passe rien.

En cas de réussite, l'élément de décor tombe à la renverse (ce qui ne modifie en rien ses points de structures, mais le fait dès lors devenir un obstacle sur lequel il faut grimper / sauter, etc.).

Coût :

- pour une troupe ayant plus de 10 en FOR : 5 P.A. ;
- pour une troupe ayant entre 7 et 10 en FOR : 10 P.A. ;
- pour une troupe ayant moins en FOR : impossible ;

Targe de protection.

Définition : toute troupe peut être protégée derrière une protection mobile sous la forme d'une targe à planter dans le sol. Cela permet à un magicien, un prêtre, etc. de garder constamment une protection devant lui lorsqu'il se déplace,

protection qu'il lui suffit de planter dans le sol lorsqu'il veut effectuer une autre action (lancer un sort, etc.).

Cette protection confère un bonus de +2 contre le tir. Elle n'est valable que contre les tirs « réguliers » (arcs, arbalètes, etc.), et uniquement si la figurine n'est pas engagée au corps-à-corps.

Comme les troupes déplaçant ces targes ne sont généralement pas suffisamment habituées à le faire, elles ne peuvent pas se déplacer de plus de leur MOUvement tant qu'elles gardent cette protection (qui peut par ailleurs être abandonnée définitivement à tout moment).

Coût : 6 PA par targe.

La sape.

Les attaquants peuvent tenter de passer sous les remparts pour arriver dans le dos des ennemis. Cette compétence ne peut-être achetée qu'à des éclaireurs.

Pour chaque éclaireur disposant de la compétence sape, une figurine non élite, non personnage, non d'une taille supérieure à l'éclaireur, peut accompagner gratuitement l'éclaireur dans la sape.

Seul un maximum de 25% de l'armée peut aller dans la sape.

L'arrivée de la sape est au choix de l'attaquant et doit être dans une zone inférieure ou égale à 15 cm du bord du rempart le plus proche (remarque : si vous n'avez pas d'escaliers derrière les remparts sur vos décors, estimez qu'il y en a à chaque extrémités au minimum).

L'éclaireur (ou les éclaireurs) sort forcément le premier de la sape, les éventuels accompagnateurs sortent le tour d'après.

Il faut un tour complet pour sortir de la sape (la figurine est posée sur le terrain à l'endroit où l'attaquant a décidé que la sape se terminait), que ce soit pour les éclaireurs ou les accompagnateurs.

Coût : 4 PA, par éclaireur, pour arrivée au deuxième tour.

3 PA, par éclaireur, pour arriver au troisième tour.

2 PA, par éclaireur, pour arrivée au quatrième tour.

Les renforts.

Les défenseurs peuvent avoir prévu des renforts (appel à l'aide à un village voisin, sortie durant la nuit précédent le combat, etc...), qui peuvent ainsi arriver en cours de combat.

Seul un maximum de 25% de l'armée peut être alloué en renfort.

Tous les renforts arrivent aléatoirement sur un 6+ au premier tour, 5+ au deuxième tour, 4+ au troisième tour, etc...

Si les renforts arrivent, ils viennent tous ensemble d'un même côté au choix du défenseur, et sont placés à portée de charge.

Coût : 3 PA par figurine.

Le Renseignement :

Description : toute figurine possédant la compétence Eclaireur peut bénéficier de cette compétence spéciale (autrement dit, il faut qu'un Eclaireur soit présent dans l'armée). Chaque troupe dotée de la compétence Renseignement permet d'obtenir de l'adversaire une et une

seule des informations suivantes. Ces informations sont obtenues *avant* le placement des troupes sur le terrain et *après* la constitution des armées, et permettent au joueur bénéficiant du renseignement de réorganiser par la suite 50% des P.A. de son armée. Plusieurs Eclaireurs peuvent tenter un Renseignement, mais ils devront tous être « payés » au même moment en une seule fois.

Un même Eclaireur ne peut bénéficier qu'une seule fois par partie de cette compétence.

Les informations qu'un Eclaireur peut obtenir sont :

- Y a t'il des machines de Guerre dans la troupe adverse et si oui lesquelles ;
- La compétence de siège X a t'elle été achetée, et si oui quelle quantité de P.A. représente-t-elle ? (exemple : question précise sur les renforts (quelle valeur en P.A. y sont consacrés), la sape, le nombre de grappins détenus dans l'armée, etc.)

Coût : 10 PA.

Contre-espionnage

Description : seul une figurine possédant la compétence Eclaireur peut bénéficier de cette compétence spéciale (autrement dit, il faut qu'un Eclaireur soit présent dans l'armée). Elle permet d'intercepter un (et un seul) Eclaireur adverse possédant la compétence Renseignement, et annule donc l'obtention des informations qu'il aurait pu obtenir.

S'il y a plusieurs Eclaireurs dotés de Renseignement et d'Eclaireurs appartenant au Contre-Espionnage de l'autre côté, on conserve simplement le nombre d'Eclaireurs du Renseignement du côté en ayant le plus avant d'appliquer leurs effets.

Si un joueur a payé « Contre-Espionnage » à l'un de ses Eclaireur alors qu'il n'y a aucune tentative de Renseignement en face, les P.A. sont perdus ...

Un même Eclaireur ne peut bénéficier qu'une seule fois par partie de cette compétence.

Coût : 7 PA.

IV. SORTS ET MIRACLES DE SIEGE

A. Sorts de primagie.

« Une bonne tempête, ça reste quand même ce qu'il y a de plus efficace pour mener un siège »

- Méliador.

- Dôme de primagie.

Difficulté 9. Durée 1 tour. Coût : 3 gemmes. Cible : le sorcier. Portée : 0. 11 PA.

Effet : un dôme de 15 cm de rayon autour du sorcier empêche toute créature volante de s'approcher. Se lance pendant la phase de mouvement.

- Projectile effroyable.

Difficulté : 8. Durée 1 tour. Cible : une machine de guerre. Coût : 2 gemmes. Portée : 10 cm. 10 PA.

Effet : la force d'un projectile d'arme de guerre augmente de +2 et acquiert la compétence fortification.

- Mur incassable.
Difficulté 10. Durée 3 tours. Cible : une portion de rempart. Coût : 5 gemmes. Portée : 0. 16 PA.
Effet : la portion de rempart sur laquelle se situe le sorcier gagne 3 PS.
- Tremblement de terre.
Difficulté 11. Durée instantanée. Coût : 5 gemmes. Cible : un obstacle. Portée 20 cm. 24 PA.
Effet : enlève 1D3 +1 PS à un obstacle.
- Aura de bienveillance.
Difficulté 11. Durée : 1 tour. Coût : 4 gemmes. Cible : les figurines alliées. Portée 30 cm. 18 PA.
Effet : les assaillants n'ont aucune pénalité due aux murs et aux échelles durant ce tour.
Remarque : ces sorts ayant vocation d'être accessibles à tous les sorciers, le niveau de pouvoir de sorts n'a dès lors pas été précisé.

B. Miracles du culte universel.

« Suffit d'y croire très fort, et Merin fait le reste » explique très calmement le doyen Gerson à ses disciples, ébahis par l'effondrement complet de la portion de muraille prise pour test.

- Téléportation.
Difficulté : 7. Durée : instantanée. Ferveur : 6. Cible : une figurine alliée non personnage. Portée : 10 cm. 19 PA.
Effet : la figurine alliée ciblée est retirée de la table. Elle réapparaît à distance de charge de la figurine adverse la plus proche au début du prochain tour (avant la phase de mouvement).
- Grâce aérienne.
Difficulté 6. Durée : 1 tour. Ferveur 3. Cible : les servants d'une arme de guerre. Portée : contact. 14 PA.
Effet : Le servant tireur d'une arme lourde voit sa capacité de tir augmenter de +1.
- Main invisible.
Difficulté : 8. Durée : instantanée. Ferveur : 5. Cible : une échelle ennemie. Portée : 20 cm. 15 PA.
Effet : l'échelle ennemie ciblée est automatiquement repoussée.
- Ronces envahissantes.
Difficulté 7. Durée : jusqu'à dissipation. Ferveur : 4. Cible : une portion de terrain végétale. Portée : 10 cm. 12 PA.
Effet : posez une carte Confrontation à plat sur la table. La zone couverte par cette carte est envahie de ronces, aucune figurine ne peut pénétrer dans cette zone et aucune échelle ne peut être posée au-dessus de cette zone.
- Sphère obscure.
Difficulté 6. Durée : un tour. Ferveur : 3. Cible : le fidèle. Portée : 0. 17 PA.
Effet : le fidèle et les figurines en contact socle à socle avec lui voient la difficulté de tir pour les toucher

augmenter de +2.

Remarque : ces pouvoirs ayant vocation d'être accessibles à tous les fidèles, les aspects (Création, Altération, Destruction) des miracles n'ont dès lors pas été précisés.

Cas particuliers.

« !!! mais y sont lourds avec leurs questions à la con !!! »
- concepteur Rackham en train de lire la rubrique Question du forum sur confrontation.fr.

- le spectre : cette créature d'Achéron peut traverser les remparts sans aucune difficulté. Et du fait de son intangibilité elle peut également évoluer en hauteur dans un rempart, sans avoir besoin d'effectuer aucun jet quelconque.

- le souffle voile de suie des souffleurs gobelins : ce souffle ne cache que les figurines au niveau du sol. Cela implique que toute figurine sur une échelle se trouverait au-dessus du voile de suie, et serait donc visible par les ennemis.

- les invocations : un sorcier au pied d'un rempart ne peut en aucun cas invoquer un élémentaire ou autre créature sur le rempart. Et l'inverse est aussi valable, à savoir qu'un sorcier sur un rempart ne peut invoquer un élémentaire au pied du rempart.

- la transe : un sorcier sur une échelle ne peut se mettre en transe.

- le sortilège Faille : par souci de simplicité, il est considéré sans effet sur les remparts et autres Fortifications (il ne crée pas un tunnel en dessous des murs, et ne fait pas s'effondrer la muraille – les fondations étant profondément enfoncées au sol).

- lancer de gobelin : (réservé aux trolls)
Les Trolls sont devenus de véritables catapultes humaines,



capables de lancer un goblin par dessus les remparts ennemis. Cette capacité est liée à tous les Trolls (ie, quel que soit leur profil et donc leur FORCE), et à eux seuls. Seul un goblin « traditionnel » (maraudeur, etc.) peut ainsi être lancé par dessus les murs ...

Le lancer de Goblin est toutefois une activité particulièrement périlleuse ... pour les Gobelins qui la subissent. Rares sont les Gobs' à survivre à l'atterrissage, plus rares encore ceux qui survivent une fois seuls à l'intérieur loin des leurs (et avec nulle part où fuir tant que le gros des forces gobelines n'a pas fait une brèche quelque part, généralement !). Mais quelle gloire pour ceux qui s'en sortent !!

Le lancer du Troll dépend de la position de ce cet équipage par rapport au rempart, et en fonction du tableau ci-dessous.

- Si le Troll se trouve à moins de 10 cm du rempart, pas de modificateurs ;
- Pour chaque tranche de 5 cm d'éloignement du Troll par rapport au rempart, retirez 1 au résultat du dé ;

Désignez également la direction du tir avant de lancer le dé.

Résultat du dé	Effet
1	Le Troll s'est lourdement trompé dans son évaluation de la hauteur du mur ... Le malheureux goblin s'éclate littéralement sur le rempart, se retrouve en Blessure Grave, et choit lamentablement au pied du rempart ... du mauvais côté, bien sûr !
2-3	Le Troll a fait un beau tir, mais malheureusement trop fort, le Goblin atterit de l'autre côté du mur, mais il se retrouve en Blessure Grave.
4	Nice shot, le Goblin se retrouve quasiment intact de l'autre côté, il ne souffre que d'une Blessure Légère.
5	Le goblin atterit, de l'autre côté du mur, avec une parfaite réception : il n'est que Sonné !.
6	Le Goblin, lancé tout juste suffisamment fort par le Troll doué décidément d'une adresse inconcevable, atterit sur le rempart, totalement indemne ! (le joueur Goblin le place où il veut sur la largeur du rempart)

Lorsqu'un Goblin se retrouve de l'autre côté du mur, il est placé à la même distance que celle qui sépare le Troll-lanceur du mur.

Exemple : un Troll muni d'une munition en forme de maraudeur se trouve à 14 cm du rempart. Le jet de dé donne 5, auquel on soustrait 1 comme le Troll dépasse les 10 cm initiaux d'une tranche. Le Goblin est donc placé en Blessure Légère de l'autre côté du rempart, très précisément

à 14 cm derrière.

- le bombardier nain : dans le cadre d'une partie de siège, les bombardiers nains peuvent acquérir la compétence fortification pour un coût de +5 PA. Cependant, les bombardiers ne sont en aucun cas des armes de guerre, et par là même ne sont pas concernées par les règles s'appliquant aux armes de guerre.

- les éclaireurs : les éclaireurs du joueur attaquant ne peuvent en aucun cas être placés sur ou derrière les remparts du joueur défenseur. Par contre, le joueur défenseur peut utiliser ses éclaireurs comme lors d'une partie de Confrontation habituelle.

- l'élémentaire de terre : l'élémentaire de terre peut bénéficier d'un glyphe de terre pour un surcoût de 15 PA (cf. les effets sur la carte ci-jointe).

Glyphes de Terre (15 P.A.)

Les Élémentaires de Terre disposant d'une Glyphe de Terre gardent un lien particulier avec leur Royaume Élémentaire.

Un Élémentaire de Terre portant une telle Glyphe peut, une fois par partie - et en plus de sa capacité particulière - s'immerger sous la terre afin de s'y déplacer. A la fin de la phase de Mouvement et après son éventuel déplacement normal, l'Élémentaire s'enfonce sous terre ; s'il était au corps à corps, il est considéré automatiquement comme désengagé. A compter du tour suivant, il peut désormais se déplacer sous terre et franchir ainsi tout obstacle présent à la surface, en se déplaçant au maximum de son MOU (pas de course). Aucune autre figurine ne peut suivre l'Élémentaire. Il peut ensuite jaillir à l'air libre à tout endroit dégagé qu'il aura pu atteindre en restant au maximum deux tours sous terre. S'il se retrouve alors au contact avec une figurine ennemie, celle-ci est considérée comme engagée et non chargée.

- quelle hauteur pour mes remparts : pour tout ceux d'entre vous qui joueront dans un décor de château fort, le problème ne se posera pas. Mais pour les autres, qui simuleront par exemple un rempart de château fort avec un tome d'encyclopédie, la situation est plus délicate. Peut-on réellement envisager que, sous prétexte que la tranche du tome de l'encyclopédie ne fait que 10 cm de large, une figurine puisse n'escalader que 10 cm avant d'atteindre le haut du rempart ? Dans la réalité, une telle ascension est loin d'être évidente. Et cette question peut influencer plusieurs autres points du jeu, notamment l'angle de vue des figurines au pied du rempart. Nous vous conseillons donc de considérer qu'un rempart a une hauteur fictive de 15 cm, et que toute figurine à 5 cm ou moins du pied d'un rempart n'a aucun angle de vues sur les défenseurs situés sur le rempart. Ceci devrait vous permettre de palier à de nombreuses situations difficiles (malheureusement pas toutes, donc à vous de faire fonctionner votre bon sens pour les cas qui ne seraient pas couverts par cette règle).

V. SCENARIOS EXPRESS

A. Attaque Nocturne.

- 1) L'attaquant se déploie à : 2 fois sa distance de charge des remparts adverses.
- 2) L'attaquant n'a droit qu'à (% normalement autorisé par le niveau du rempart du défenseur) divisé par 2.
- 3) Les compétences : Sape, Renfort, Renseignement, Contre-espionnage, sont interdites.
- 4) Les défenseurs doivent placer une fig de base (la vigie) sur chaque portion de rempart. Cette figurine doit couvrir en ligne droite une distance de 15 cm, et en marchant. Puis elle revient sur ses pas, fait 15 cm, puis repart, et ainsi de suite (elle effectue sa ronde, en somme). Et elle fait ceci tant qu'elle n'a pas repéré l'armée ennemie.

5) Lors de la phase de mouvement, dès qu'une carte de vigie est activée, le défenseur lance 2D6 et doit faire un score inférieur ou égal au nombre de cartes adverses activées depuis le début de la phase de mouvement. S'il réussit, l'ennemi est repéré, sinon la vigie continue sa ronde.

- si l'attaquant tire avec une arme de guerre, l'armée ennemie est automatiquement repérée.
- si l'attaquant tire avec une arme de tir normale, la vigie repère automatiquement l'armée ennemie si elle est blessée. Si elle TUÉ NET, l'armée ennemie n'est pas repérée. Si la vigie est ratée, elle repère le son de la flèche (et par là même l'armée ennemie) sur un jet d'INI réussi de la difficulté du jet de tir de l'attaquant (si l'attaquant devait faire du 7 de difficulté, la vigie doit réussir un jet d'ini de 7).
- quand une échelle est posée/un grappin lancé, la vigie la/le repère dès qu'elle/il est dans son angle de vue (ne pas oublier que la vigie fait sa ronde et doit respecter la règle précisée en 4).

6) Quand la vigie repère l'armée ennemie, elles sonne l'alarme en criant.

30% de l'armée du défenseur arrive au prochain tour (N+1). Puis le reste de l'armée au tour suivant (N+2). Les groupes de renfort démarrent leur phase de mouvement au pied des escaliers.

Nasthyr, Eric et Serge.



Prémisse d'un Rituel

Dabain, puissante citadelle d'Akkylannie, se dresse aux frontières du désert maudit. Entourée d'un large fossé l'énorme citadelle se dresse au centre de la vallée. Près du pont-levis s'épanouit un gros village, fournissant une grosse partie des provisions du titan. Au centre de la citadelle se dresse le donjon. Recouvert de marbre blanc, il attise les feux du soleil et symbolise parfaitement la flamme de Mérin, veillant à la sécurité des fidèles et prêt à détruire les hérétiques. Plus d'un millions de fils de Mérin gardent l'entrée de son empire.

On frappa à la porte.

- « L'ingénieur nain souhaiterait vous voir, Commandeur »
Arkhos termina sa prière. Se relevant, il lança sèchement « qu'il entre ! »

Cela faisait trois semaines que ces maudits hérétiques assiégeaient Dabain. Seul Merin avait pu l'inspirer de rester plus longtemps en inspection dans la citadelle. Sa présence et celle de Melkion galvanisaient les troupes. Devant la Présence du Commandeur, nul n'osait fléchir. L'inflexibilité des Griffons se vérifiait une fois encore, dans le sang.

Tout avait commencé de façon banale ou presque. La patrouille du matin avait deux heures de retard. L'officier commandant le détachement, un templier de son escorte, Biar, avait demandé à la mener pour « se dérouiller » un peu. L'exactitude était une des vertus de Biar. Arkhos savait donc qu'il était arrivé quelque chose. Il alla voir le commandant de la place-forte qui refusa de s'inquiéter : « ils se sont arrêtés au Poney Fringant pour boire un pot avant de rentrer. » Biar ne supportait pas qu'on boive en service ! Arkhos alla trouver son escorte. « Soyez prêt au combat, allez garder la porte principale et les poternes. Je pressens un grand danger. »

Une demi-heure plus tard, ses hommes à peine à leur poste, Arkhos regarda les hérétiques se déverser dans la plaine et foncer vers la citadelle. Les villageois n'eurent pas le temps de fuir. La deuxième patrouille rentrait et traversait le village, elle resta pour le défendre. Merin les accueillit dans son étreinte brûlante. La résistance au village laissa assez de temps pour fermer les portes, juste assez, et parce que les hommes d'Arkhos étaient prêts. Les Dirz se replièrent sans attaquer la forteresse : ils avaient besoin d'armes de siège. Il y eut deux jours de répit, le commandant envoya des cavaliers chercher des secours mais pas un ne réussit à passer. Les maudits avaient des tigres mutants avec eux ! L'un des messagers faillit passer mais son destin fut scellé quand son cheval fut fauché par un Guerrier Skorize apparaissant littéralement sous ses pieds. Merin les accueillit aussi.

A partir du troisième jour, les assauts se succédèrent. De nombreux guerriers rejoignirent Merin, dont le

commandant, tué lors de la sortie tentée pour détruire les tours de siège des Alchimistes. Arkhos assumait alors le commandement. Sa foi en Merin empêcha les défenseurs de succomber au désespoir : Merin ne les abandonnera pas. Il y avait suffisamment de vivres pour tenir trois mois. Y aurait-il assez de soldats ? En face, les pertes étaient effroyables. « Ces maudits disposent-ils donc de tant de clones ? » Le stratège Dirz ne faisait pas beaucoup attention aux pertes. Lors de la deuxième semaine, les clones faillirent percer. Ils eurent le contrôle du mur sud pendant quelques minutes. Béni soit Mérin, ils le perdirent lorsque les templiers contre-attaquèrent et les balayèrent.

Le siège continua, ainsi que les assauts.

« Que voulait le nain ? » Une dizaine de nains étaient présents lorsque le siège commença. Maintenant, ils n'étaient plus que quatre. La délégation commerciale voulait s'assurer que la citadelle continuerait à avoir besoin de son métal. Il y avait cependant peu de chances que les Griffons ne se fournissent plus chez leur allié. La délégation était dirigée par un thermo-guerrier appelé Logrim. Les lanciers avaient parfois un peu peur de ce nain jouant sa vie avec le pouvoir de l'Eau mais il avait tué de nombreux Dirz. Dont un tigre arrivé on ne sait comment sur les remparts. Catapulté peut-être. Arkhos appréciait ses conseils. Il avait toujours cru que les thermo-guerriers étaient des fous assoiffés de sang. En fait, ils ne le devenaient qu'une fois enfoncés dans leur armure. Logrim était un bon tacticien, avec quand même une nette tendance à préférer les solutions expéditives, ce qui plaisait bien à Arkhos.

« Que voulait Logrim ? » Il vérifia sa tenue avant l'entrée du nain.

Celui-ci le trouva perdu dans ses pensées passant sa main sur de récentes entailles décorant son plastron. Il trouva comme d'habitude que son allié était bien imposant, d'autant plus qu'il tenait sa place dans la mêlée. Son ami Melkion paraissait se reposer dans un austère fauteuil près de la cheminée où ronflait un grand feu. Logrim était mal à l'aise avec Melkion : il ne le comprenait pas et avait un peu peur de ces boules de feu que le magicien jetait tous les jours sur les loques qui les attaquaient depuis trois semaines.

- « Commandeur. J'ai deux mauvaises nouvelles. »

« Droit au but, comme d'habitude » pensa Arkhos, avec un sourire intérieur.

- « Je vous écoute, Guerrier. »

- « J'ai observé ces chiens. Au sud, ils ont commencé à construire un trébuchet. S'ils arrivent à le faire fonctionner, on sera dans la merde. En maximum deux jours, ils vont détruire la muraille et les tigres pourront entrer (il gardait une belle cicatrice de son face-à-face). Je vous conseille de préparer une sortie pour le détruire. Ce sera sanglant mais il faut l'éliminer, et avec lui le clone ingénieur. Qu'est-ce qu'il nous emmerde celui-là ! »

- « Un trébuchet. Bien. Melkion, va préparer la sortie. Prends ce dont tu as besoin pour arriver à distance. Emmène les trois croisés avec toi, tu dois revenir. »

Melkion ouvrit les yeux et partit sans rien ajouter.

- « Guerrier, vous avez parlé d'une autre nouvelle. »

- « Oui Commandeur, leurs sapeurs sont presque au Mur Nord. Il va falloir se préparer à percer le tunnel et à le faire s'effondrer. Mes hommes et moi nous en chargerons. Mais j'apprécierai l'aide des exécuteurs et de vos templiers pour aller plus vite. »

- « D'accord, prévenez-moi du moment. Ils lanceront sûrement un assaut en même temps pour nous distraire. Je vais aller faire une inspection des murailles et voir ce que donne la sortie, vous m'accompagnez ? »

- « Oui, Commandeur. »

Arkhos accorda son pas pour ne pas obliger le nain à courir. Bientôt, leur silhouettes se dessinèrent sur les murailles. Melkion les salua et lança la sortie. Arkhos remarqua un fait qui échappa au nain. Un tiers au moins des 150 cavaliers étaient blessés aux jambes. Cela se voyait à leur position sur la selle. Comme Melkion avait demandé des volontaires, cela voulait dire que les blessés inutiles sur les remparts avaient demandé l'honneur de mourir pour l'Akkylannie. Ils ne comptaient pas revenir mais faire diversion pour que l'attaque de Melkion réussisse. Son cœur se remplît de fierté pour ces braves et il pria pour que Mérim les garde avec lui. Il regarda les blessés foncer vers la tente du commandant Dirz et attirer à eux les défenses adverses. Pendant ce temps Melkion fonça vers l'arme de siège, écrasant l'opposition sous ses sabots. Arrivé à une cinquantaine de mètres, sa boule de feu explosa en plein sur le trébuchet le carbonisant et tuant ses servants. Puisse Merin faire que ce maudit ingénieur y ait passé ! Le groupe de Melkion fit aussitôt demi-tour et revint presque sans morts, mais la majorité des hommes étaient blessés. Maudits tigres, pensa Arkhos. Le groupe des blessés, malgré son courage, ne parvint pas jusqu'au commandant. Ils tombèrent rapidement, submergés par les hérétiques. Mais leur but était atteint, et ils emportèrent quelques adversaires avec eux. Une larme roula lentement sur la joue du dur commandeur : tant d'hommes vaillants obligés de se sacrifier. Merin fasse que ce ne soit pas en vain. Logrim le fit alors sursauter en disant : « C'étaient des blessés, n'est-ce pas ? Ils se sont sacrifiés en étant utiles une dernière fois. Quel courage ! » Arkhos se retourna, surprit. Et plus encore, lorsque le nain ajouta : « Que Merin les accueille en son Ardente Etreinte » Ne jamais sous-estimer un nain, pensa Arkhos, ils sont loin d'avoir livrés tous leurs secrets. Il reporta son attention sur le camp adverse.

La citadelle continua à tenir face aux catapultes, aux béliers, aux tours de siège. La quatrième semaine passa, puis la cinquième. La situation commençait à devenir critique. Arkhos manquait d'hommes. Les nains avaient détruit le tunnel des sapeurs pendant la quatrième semaine mais seul Logrim avait survécu. Il avait été sorti in extremis par un templier.

Lorsqu'il avait repris conscience, Arkhos le dominait. « Vous n'aviez pas parlé du prix, Guerrier. Vos compagnons se sont sacrifiés pour le détruire, ce maudit tunnel. Vos trois gardes-forge ont fait exploser leurs

chaudières. Et vous auriez fait de même, si vous n'aviez pas été inconscient. » Logrim l'avait coupé : « est-ce que ça a suffi ? Nous pensions que quatre serait à peine suffisant. »

Arkhos l'avait regardé : « Votre sacrifice n'a pas été vain. Le tunnel s'est effondré, et nous avons eu peur que la muraille tombe aussi, tellement l'explosion était forte. Personne n'est ressorti du tunnel à l'autre bout. Bravo et merci. Et vous parliez du courage des nôtres... »

Au début de la cinquième semaine, les Dirz avaient reçu des renforts : plusieurs centaines d'hallebardiers, des skorizes, des kératis, des tigres et une espèce d'énorme bête, peut-être un ours à la base. Qui savait ce que les biopsistes avaient trouvés et manipulés dans la forêt ?

A la fin de la semaine, il était clair que le soleil allait se coucher pour la citadelle. Les hommes étaient épuisés. Arkhos gardait sa foi en Mérim. Pourtant, depuis que les deux inquisiteurs sont morts en emportant avec eux l'espèce d'ours, la discipline s'est un peu relâchée. Certains soldats ont perdu la foi et désespèrent. Logrim continue d'accroître son prestige de guerrier. Il a repoussé à lui seul plusieurs attaques proches de réussir en mettant littéralement en pièces les clones tentant de prendre pied sur le mur.

Le premier jour de la sixième semaine commença comme d'habitude : relève de la garde de nuit, conseil d'état-major, prière commune à Merin. Vers la fin de la matinée, on frappa à la porte du Commandeur. Arkhos émergea du sommeil et entendit une voix excitée :

« les Dirz sont attaqués Commandeur. Par des nains. »

Arkhos couru jusqu'au Mur Nord. Et là, en compagnie de Logrim, il assista à un superbe spectacle : une charge de razorbacks lourds. Les guerriers Khors et les bougres suivaient dans les chars blindés. Au même instant, une sentinelle du Mur Ouest cria : « Ils arrivent ! Ils arrivent ! » Arkhos se tourna : La Légion ! La troisième ! Ses étendards se dressaient glorieusement dans la lumière de midi. Le donjon resplendissait de lumière. Arkhos sentit la Présence de Mérim. Une hymne de grâce s'éleva de la citadelle. Il se tourna vers Logrim : « Joignons-nous à la curée ... »

Alvas

Comment faire une tour ?



© Didier Poli

Pour ceux qui se sentent le courage de faire leur propre fortification, je vais vous montrer quelques-unes des techniques utilisées dans la réalisation d'une tour.

Le matériel principal est le polystyrène d'isolation bleu que l'on trouve dans les magasins de bricolage et de BTP. Généralement il se présente sous la forme d'une grande plaque de 120 cm * 60 cm.

Ce matériel contrairement au plâtre ou à la résine est très léger, tout en gardant une bonne résistance et étant facilement sculptable.

Les 2 éléments qu'il craint sont la chaleur et les produits chimiques corrosifs tels que la colle cyanolite ou les sprays des bombes de peintures.

Une fois modelé et peint avec des tons rappelant la pierre (noir, blanc, gris, marron, beige), on obtient d'excellents murs, falaises, roches et autres éléments de ce style.



Avec une pyroscie on arrive à faire de la dentelle.

Donc ma dernière « œuvre » en cours est une tour de 4 étages avec un pont-levis et un escalier extérieur courant le long de la paroi.

Et tant qu'à faire des escaliers entre les étages, j'ai aussi creusé l'intérieur de la tour pour faire les pièces et trouver un système d'emboîtement pour les rendre accessibles à l'aide de mikado (le jeu avec des morceaux de bambou).

Pour faire ces étages j'ai commencé par dessiner 2 cercles identiques dans du carton dur qui me servirait de guide. Puis j'ai assemblé mes strates de poly de 2 cm d'épaisseur par groupe de 4 (représentant un étage) en les unifiant avec mes éternels mikados. Une fois la partie extérieure faite j'ai enlevé l'équivalent du plancher de mon assemblage et j'ai évidé l'intérieur de mon groupe de 3 ronds pour faire les pièces.

Une fois les cylindres de 34 cm de diamètre, j'ai sculpté les pierres sur les tranches extérieure et intérieure de chaque cercle. J'ai creusé les meurtrières, les portes et les trappes puis j'ai collé les différentes plaques de chaque étage avec toujours mon système de tige de bois qui me permet de fixer les étages les uns sur les autres.

Pour intégrer un pont-levis digne de ce nom et faire en sorte que la cavalerie puisse prendre place à l'intérieur j'ai réuni les 2 premiers étages en un seul élément.



Le pont-levis prend place en coincant dans les éléments de poly et est maintenu par une chaîne imposante. Le pont est en fait constitué d'une planche de balsa sculptée pour simuler les petites planches qui sont censées le constituer.

Pour les escaliers intérieurs et extérieurs, j'ai aussi opté pour des constructions en balsa fixées par des cure-dents. Sans coller les éléments au poly les « marches » peuvent soutenir le poids d'une figurine de taille normale. De plus j'ai fait en sorte qu'une figurine puisse tenir sur chaque marche.



Une fois la hauteur de tour voulue atteinte, j'ai fait des créneaux en bois tout autour du plancher du haut. La encore mon choix c'est porté sur le balsa qui une fois entailler peu prendre une légère courbe.



Niveau peinture, il vaut mieux utiliser les pots industriels de 0.5l acryliques. Il vaut mieux éviter les mélanges pour de grande surface et partir sur les couleurs déjà prédéfinie. Une bonne sou couche de noir avec un brin de sable permet d'obtenir un bon rendu pierre. Puis on passe à un gris sombre éclaircie lui même par un gris clair pour finir avec un léger brossage a sec de blanc.



Pour les boiseries le marron chocolat éclaircie par différente teinte de marron rend très bien.

Une fois l'ossature générale faite on passe aux petits détails comme les cages a corbeau avec un squelette a l'intérieur, cheminées, étendard et armoiries a choisir selon le style souhaiter.

Vue que ma tour ne sera probablement pas incorporé avec d'autre élément de décors type fortification, j'ai fait une base surélevée afin de montrer que la tour a été construite sur un effleurement de roche et rendant au pont-levis ça raison d'être.

Nours

Les fortifications Orques

Notre expédition s'était avancée au plus profond des canyons de Bran-O-Kor, bien au delà du temple de l'est. Nous savions que nous devrions déterrer quelques peaux-vertes de leurs cavernes, pour accéder au plus profond de celles-ci à la recherche de l'artefact. Nos troupes, à leur habitude, étaient prêtes et motivées. Ce n'allait pas être ces créatures désorganisées qui allaient nous barrer la route. Terrasser quelques uns de ces sauvages allait aussi certainement réduire le nombre de raids sur nos caravanes. Le son sourd des cors entendu au loin, bien que nous faisant comprendre que nous étions repéré, n'ébranla pas le cœur vaillant de nos soldats. Nous avançons, prêts à subir un assaut. Rien ne vint durant tout le reste de notre expédition. C'est alors que nous approchions des cavernes occupées par ces créatures hérétiques, que nous fumes accueillis par une pluie de flèches. Ces maudites créatures avaient juste décidé de protéger leurs cavernes. Comment cela allait être facile.

Nous comprime notre erreur en arrivant au pied de leur refuge.

*Commandeur Pilat
Mémoires d'exil.*

Les orques ne sont pas connus pour bénéficier d'une organisation militaire digne de ce nom. Leur statut, plus proche des barbares, organisés en tribus, fait que leur organisation militaire se limite à l'existence de guerriers pour protéger les fermiers. L'apparition des premiers est en réponse à la nécessité de protéger leur liberté chèrement acquise. Si dans un premier temps, leurs défense face aux troupes alchimistes et aux légions du Griffon fut leur statut de nomade, certains souhaitaient se sédentariser dans leur refuge dans les canyons de Bran-O-Kor, territoire que leur avait offert Chacal. Les grottes, bien qu'inconfortables, leur assuraient suffisamment de discrétion pour être tranquilles, mais la nécessité de passer de la survie à la vie se faisait sentir. Ils décidèrent donc de creuser la roche afin de se doter d'un habitat.

Les différentes tribus se sont donc sédentarisées dans des villages troglodytes sur les flancs des canyons. Expansions des grottes primitives qu'ils occupaient auparavant, elles ne sont pour l'instant que de la taille d'un village, comparable à celui des barbares, c'est à dire qu'ils contiennent quelques dizaines à quelques centaines d'individus. Les orques ne dispose pas encore d'organisation politique et ne cherche donc pas encore à créer de vastes citées.

Néanmoins, la nécessité d'organiser la défense de leur habitations s'est rapidement faite sentir. Et la terre de Chacal en fut leur premier allié. Juchés dans les hauteurs des canyons de Bran-O-Kor, ils ne peuvent subir d'assauts massifs de la part de leurs ennemis, contraints d'emprunter les chemins étroits qui montent jusqu'à eux. De plus, étant en hauteur, peu d'armes de siège sont à même de les

atteindre, lorsque celles-ci parviennent à atteindre les lieux retirés où se cachent les orques. Si les armes de siège ne les ont jamais inquiété, les arcs, arbalètes et fusils étaient un autre problème. C'est en creusant la roche à l'intérieur des grottes que les orques jugèrent judicieux de placer les pierres ainsi extraites à l'entrée de celle-ci afin de murer les entrées. Ces fortifications leurs assurent de cette manière une protection efficace contre les armes à distance, tout en étant associé à la vie pratique (éviter que les animaux ou leurs petits ne tombent dans les précipices...).

Nous avons installé notre campement hors de portée de ces maudites peau-verte, à l'entrée du canyon où ils avaient trouvé refuge. Nous avons fortifié nos positions afin de garantir que nul ne pourrait entrer ou sortir. D'ici deux lunes, nous verrions des loques affamées venir quémander leur réédiction.

En deux lunes, aucun de nos messagers ne revint. Aucune caravane ne parvint non plus à nous réapprovisionner. Nos troupes reprirent le chemin du temple de l'est sans même prendre la peine de démonter le fort.

*Capitaine Rabus
Rapport de campagne
Archives du Temple de l'Est.*

Si la notion de poterne ne fait pas partie de la stratégie orque des fortifications, les grottes des canyons de Bran-O-Kor la leur fournir abondamment. Le labyrinthe souterrain leur permet ainsi d'entrer ou de sortir n'importe où de leur refuge. Mais gare au néophyte qui oserait s'aventurer de son propre chef dans ces dédals. Nombreux sont ceux qui n'ont jamais revu le jour. Ces méandres leur permet soit de prendre l'ennemi à revers, soit d'aller se réapprovisionner.

Avec le temps, les orques apprirent peu à peu à s'organiser efficacement, et à profiter du présent de Chacal. Ainsi, ils ont appris à organiser leur défense. Les fermes, qui nécessitent la présence d'une terre autre que la roche, sont localisées au fond du canyon. Plus en avant, se situent leurs villages troglodytes, construits à même la roche sur les hauteurs. L'ensemble étant en général dans un canyon relativement étroit et suffisamment accidenté pour empêcher tout accès aux engins de siège. Les orques sont ainsi quasiment certains de protéger leurs fermes et cultures. Ainsi, quel que soit le moyen d'accès à leur villages, aucun chemin ne permet réellement l'accès aux lourds engins de siège. Et quand bien même ils accéderaient à leur lieu d'utilisation, le faible recul disponible ne leur permet que très rarement de tirer correctement sur leur cible.

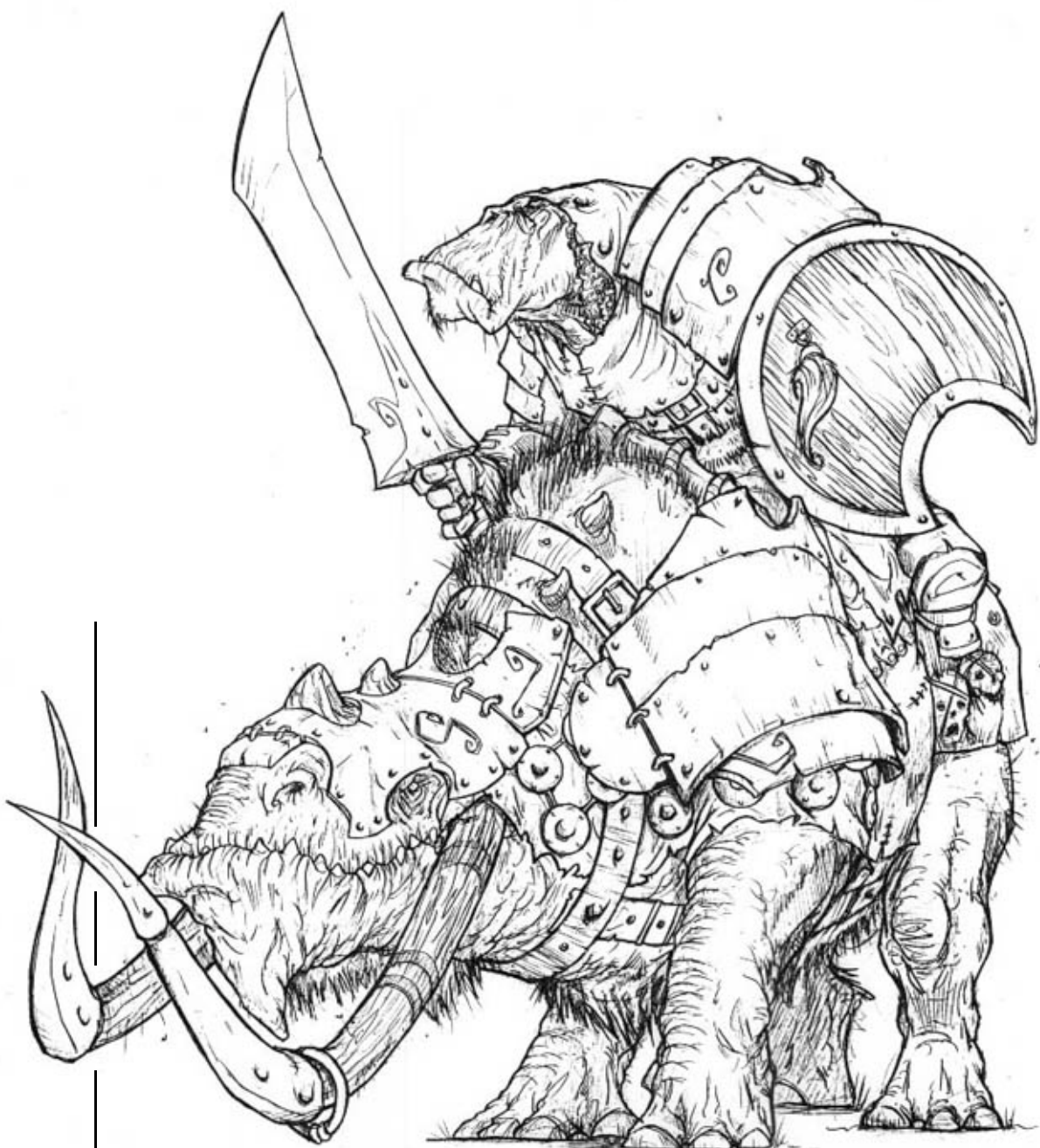
Les orques se sont tout de même rendus compte qu'ils risquaient d'être vulnérable du dessus. Certes, le risque ne provient pas là non plus des engins de siège pour les mêmes raisons que celles citées précédemment, mais plutôt des raides provenant de dessus, et du risque que l'ennemi se retrouve sur une position dominante. Alors, en général,

les constructions se font face sur les deux cotés du canyon, et se protègent ainsi mutuellement, empêchant également l'ennemi de s'embusquer en face.

Enfin, pour palier aux risques émanant de l'approche des troupes adverses, se sont composés des troupes « spéciales » d'éclaireurs, parmi lesquelles les Traqueurs. Ce genre de troupe est l'une des rares à partir en expédition, les orques n'ayant pas encore d'armées d'invasion, et n'étant pour l'instant pas intéressés par ce type de conflit. Leurs troupes réalisent donc en général des manœuvres de guérilla, ou des raids de pillage. Il n'y a donc en général aucun mouvement massif, et les déplacements et les campements se font en privilégiant la discrétion. On n'a ainsi encore jamais vu chez les orques de fortifications de campagne ou provisoires. Les traqueurs en expédition se protègent en général grâce à ce que leur fournit la nature, et ils ne restent de toutes manières que rarement à la même place.

Les orques ont ainsi appris à utiliser la terre que leur avait offert Chacal pour protéger leur liberté nouvellement acquise. Ainsi, le roc des canyons et ses galeries sont leurs meilleurs alliés contre leurs oppresseurs.

Darkman



© Rackham

Les femelles Orques

La communauté féminine de Bran-Ô-Kor reste l'un des grands mystères d'Aarklash. A cause du mode de vie grégaire et assez primitif des enfants de Chacal, leurs femelles sont dévolues à des rôles de reproductrices et / ou de cultivatrice et leur présence est rarissime sur les champs de bataille. Même si elles ne sont pas voilées et cloîtrées comme le sont les femmes des Nains de Tir-Na-Bor, elles ne quittent que rarement leurs grottes et leur canyons. Ce croquis exceptionnel est le travail d'une jeune recrue Griffon en patrouille dans la région. Le fait qu'il ait pu voir une femelle Orque suffisamment longtemps pour la représenter, qu'il n'ait pas été abattu par un guerrier Chacal, qui chez les Orques font office de chaperons, ainsi que certains détails vestimentaires de la demoiselle indiquent clairement que l'Akkylianien entretenait une relation particulière avec cette dernière. Je n'en sais pas plus sur cette histoire, et de tout manière elle n'a rien à voir avec la démarche scientifique qui est la nôtre.



- Le chignon retenu par des aiguilles d'os est typiquement Orque. Ces aiguilles auraient une fonction autre que décorative au cours de cérémonies secrètes que les femelles s'enseignent de mères en filles. Tatouages, scarifications rituelles, ou simples pointes effilées idéales pour percer les verrues plantaires le mystère reste entier.
- Outre les lames métalliques en guise de pagne qui sont un élément caractéristique de la mode Orque, nous remarquerons que la parure de séduction est ici très proche de celles des femmes des autres peuples. L'étroit soutien gorge doit beaucoup aux lanières comprimant la poitrine des esclaves de combat des Alchimistes de Dirz ; le string en cuir de brontops, malheureusement invisible sur ce croquis, sexy bien qu'inconfortable, est taillé sur le modèle des Fiannas ; quand aux bas résilles, ils ressembleraient étonnamment à ceux portés par des demoiselles de bonne compagnie que l'on peut rencontrer dans certains quartiers de Cadwallon.
- Les tatouages ont chez les femelles comme chez tous les Orques un sens particulier. Les tatouages du bras indiquent le statut de cette jeune femme : celle ci serait la fille d'un Shaman et la compagne d'un chef, nous n'avons donc affaire à pas n'importe quelle donzelle. Quant à ceux tracés sur son abdomen, ils appellent à la fertilité. La taille du ventre de la femelle n'est donc pas un défaut commun aux représentantes de la race Orque mais est bel et bien dû à la grossesse de cette dernière. Amis Syhar, si l'on en croit la légende, Avangorok est caché dans ce croquis ; saurez vous le découvrir ?
- Enfin, les fleurs participent à ce rituel de séduction et nous rappelle que les Orques sont des cultivateurs avant d'être de redoutables guerriers.

Voilà le peu d'informations que peuvent nous révéler ce témoignage, mais je n'hésiterais pas, au péril de ma vie à tout faire pour en découvrir plus sur ces intrigantes femelles.

Sigislas le Pointilleux, Barde d'Alahan
« Mœurs et coutumes des peuples d'Aarklash », volume 3

Machines de guerre de Tir-Nâ-Bor

La Thermopelte

La Thermopelte est une catapulte revisitée par l'art des Alchimistes-Forgerons de Tir Na Bor. Les Nains, fatigués de voir leurs propres machines à vapeur décimer leurs propres troupes en explosant à chaque incident, réussirent finalement à tourner l'instabilité des chaudières à leur propre avantage. D'où la nature très particulière des projectiles lancés par la Thermopelte : car ce sont des sphères de métal contenant de la vapeur à très haute pression. En touchant le sol, les sphères explosent et projettent autour du point d'impact des myriades de fragments métalliques bouillants.

Deux servants nains au minimum doivent rester auprès de la Thermopelte en permanence pour la faire fonctionner : s'ils s'éloignent à plus de 5 cm de la machine ou s'ils sont tués pendant la bataille, celle-ci ne peut plus tirer.

La Thermopelte a une portée de 40/70/100 et utilise une machine à vapeur pour lancer ses obus. A chaque Tir qu'elle tente, effectuez un Jet de Pression ; en cas d'Incident, un résultat de 1 ou 2 signifie que l'obus a éclaté dans le canon au moment du tir : la Thermopelte explose, infligeant une touche de FOR 15 à toute figurine dans un rayon de 10 cm.

Les obus infligent une touche de FOR 15 au point d'impact, une touche de FOR 10 à toute figurine se trouvant à 5 cm ou moins de l'impact, et une touche de FOR 5 jusqu'à 10 cm de l'impact.

PA : 70

Servants nains des machines de guerre

Les manipulations nécessaires pour assurer le fonctionnement d'une machine de siège sont assez simples pour être assurées par des machines. Ne voulant pas risquer de faire périr des nains inutilement dans d'éventuelles explosions, les Alchimistes-Forgerons ont préféré mettre au point des sortes de familiers mécaniques améliorés capables d'assurer ces tâches basiques à leur place. Les servants doivent rester à moins de 5 cm de la machine dont ils sont chargés ; ils peuvent se battre, mais dans ce cas, la machine ne pourra pas fonctionner, jusqu'à ce qu'ils ne soient plus engagés au corps à corps.

MV : 7,5
INI : 0
ATT/FOR : 2 - 3
DEF/RES : 3 - 5
TIR : 0
COU : 3
DIS : 5

Citation : « Réglez bien la hausse ! »

Compétences : Dur à cuire. Construct.

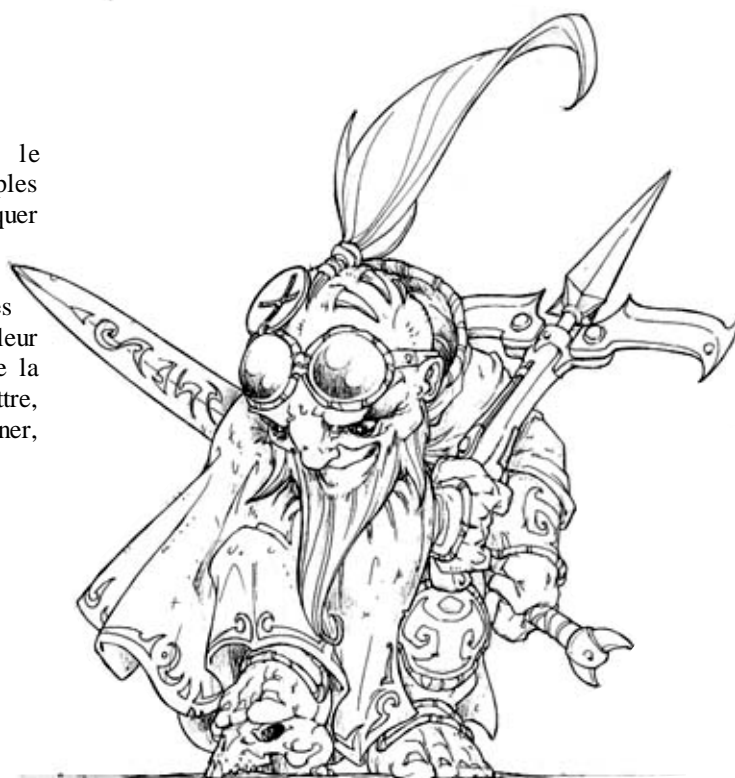
Équipement : Pincés mécaniques à vapeur /FOR*. Trousse à outils. Réserve d'obus.

Rang : Irrégulier Nain.

PA : 7

* les équipements à vapeur des Servants sont réglés pour ne monter qu'à une pression limitée. Ce système permet aux Servants de se défendre correctement en cas d'attaque, mais doit rester très stable pour ne pas que les Servants tombent en panne ! Lors des Jets de Pression des Servants, un 1 n'est exceptionnellement pas considéré comme un Incident. En contrepartie, ignorez les résultats supérieurs à 3 : un 4 est considéré comme un 1, un 5 comme un 2 et un 6 comme un 3.

Fenggar



Chef de Meute

Félliox appartenait à une meute qui séjournait aux abords de la forêt de Lanever. Cela faisait plusieurs années que lui et sa meute avaient pour tâche de veiller sur un fragment de lune. Tombé à proximité de leur campement il y a déjà bien longtemps, lui et les siens ont vu cet événement comme un présage, une bénédiction, et ont fait le serment de toujours le préserver.

C'est ainsi que Félliox fut choisi par ses frères et engonça le rôle de Gardien des sépultures. Mais un beau jour, un noble Baran voulut faire de leur territoire le sien et une lutte féroce commença. Au début hésitant, Gerlan, c'était son nom, dû s'adapter aux techniques de chasse des wolfen, encaissa plusieurs assauts et manqua de se faire tuer. Mais sa détermination et ses troupes lui permirent de prendre position. Lorsqu'il comprit que les wolfen, malgré leur acharnement, ne pourraient venir à bout de toute son escorte, Gerlan fit appel à des mercenaires afin de déloger de façon définitive ces sauvages qui l'importunaient.

La meute de Félliox n'était pas très nombreuse et avait déjà subi quelques pertes. Quand ils virent arriver les jours suivants cette bande de mercenaires, ils comprirent qu'ils ne pourraient tenir très longtemps. Les wolfen étaient partagés entre le désir de déchirer leurs adversaires et la nécessité de préserver la meute mais une attaque des mercenaires ne leur laissa guère le choix. Gerlan profita de l'engagement de la

meute contre les mercenaires pour déployer sa garnison et encercler les combattants. Les pertes étaient lourdes de chaque côté, et le combat n'était qu'une suite de traques, d'embuscades et d'escarmouches mais qui étaient sans cesse plus meurtrières. Quand il fut évident que les wolfen auraient le dessus, Gerlan donna l'ordre à sa garnison de faire feu sur tous les combattants sans distinctions. Au bout de quelques minutes il ne restait plus que des cadavres jonchant le sol dans des postures incongrues. Leurs yeux reflétaient la surprise mais aussi la colère. On pouvait encore voir les corps fumant, les mains agrippées aux manches de leurs armes. Gerlan ne perdit pas de temps, il fit brûler les cadavres, et une fois la menace écartée, il lança la construction de son fortin.

Durant tout ce temps, des yeux sombres et avides de vengeance l'épiaient. Félliox et une poignée des siens n'étaient pas morts et songeaient à récupérer le fragment de lune.

Après plusieurs jours de réflexion, Félliox décida que lui et ses compagnons iraient à Cadwallon pour trouver réponse à leur problème. C'est ainsi que pendant plusieurs mois, ils parcoururent Aarklash en tant que mercenaires et se formèrent aux arts de la guerre et plus particulièrement à la destruction et à l'effondrement de places fortes. Une fois assuré de son savoir et en possession du matériel adéquat, Félliox et ses compagnons regagnèrent la forêt de Lanever.



Dans un premier temps ils observèrent les relèves, les entrées et les armes dont disposaient le fortin. Une fois le repérage effectué, ils lancèrent quelques attaques sans grande envergure pour éprouver les défenses et la réactivité de leurs adversaires. Ses attaques étaient rapides et sans perte. Puis, Félliox passa à la troisième phase de son plan qui consistait à affaiblir le fortin en le privant de ses ravitaillements et donc en attaquant les convois. Gerlan exaspéré par ses pertes envoya une escorte, mais Félliox s'était attendu à cette réaction et avait pris toutes les mesures. En moins d'une heure l'affaire de l'escorte était réglée et quinze chevaliers étaient empalés en signe d'avertissement.

Le soir venu, Félliox déposa des charges de poudre à différentes entrées du fortin et les fit exploser. Devant cette panique et cette désorganisation, les wolfen pénétrèrent dans l'enceinte de la demeure et semèrent la mort partout où des hommes passaient. Le massacre dura toute la nuit, et lorsque Lahn éclaira de nouveau la clairière, il ne restait plus que des gravas et des cendres, ainsi qu'une cinquantaine de cadavres empalés. Les wolfen décidèrent alors de déterrer le fragment de lune et de le mettre en lieu sûr.

Depuis lors, Félliox et ses compagnons parcourent les royaumes et signent leur passage de ruines et de cendres. Régulièrement, ils retournent prier les leurs et s'assurer que le présent d'Yllia est toujours là.

Acte 1 : Félliox doit mettre en fuite ou détruire 3 convois qui tentent de regagner le fortin. Les convois se déplacent de 15 cm par tour en direction du fortin. Ils ont une résistance de huit et quatre points de structures. Au corps à corps, considérez qu'ils combattent comme des guerriers avec le profil suivant : 2 2/3 2/8 trois dés de combat. Ils ont un courage de 6 et la compétence bravoure.

Au deuxième tour, les renforts arrivent, et partent depuis le fortin. La confrontation se fait dans le sens de la longueur, placer le fortin sur l'une des extrémités de la table et les convois à l'opposé. Les wolfen se déploient à 90 cm des convois.

Durée : 6 tours

300 PA

Pour remporter la victoire, les wolfen doivent avoir détruit ou mis en fuite les trois convois. La compétence éclaireur ne marche pas pour ce scénario. Une blessure légère enlève 1 point de structure, une grave 2 une critique 3 et tué net 4.

Acte 2 : Félliox doit déposer des charges explosives au pied du fortin pour pouvoir y entrer. Il doit déposer 5 barils de poudres à 5 endroits différents autour du fortin. Espacés les points de 15 cm à chaque fois. Pour faire sauter un baril, le wolfen doit le déposer jusqu'au château, le baril doit y rester un tour entier puis il explose au début du tour suivant. Quand il explose, toutes les figurines dans un rayon de 10 cm se prennent une touche de force 10. Pour éteindre la mèche, l'adversaire doit amener une de ses figurines en contact avec le baril.

Les barils sont représentés avec des jetons. Un wolfen ne peut pas courir lorsqu'il porte un baril. On ne peut pas tirer sur les barils, lorsqu'un des porteurs meurt, le baril est laissé à l'emplacement du cadavre. On peut se passer les barils, pour ça il suffit d'être en contact.

Un wolfen ne peut porter qu'un seul baril à la fois.

Les troupes du fortin se déploient en retranchement et les wolfen en siège.

Pour rallumer la mèche, le wolfen doit rester en contact avec le baril un tour entier sans être en contact avec un adversaire.

Durée : illimitée

350 PA

Pour remporter la victoire, les wolfen doivent réussir à faire sauter au moins trois barils.

Acte 3 : Félliox doit tuer son ombre.

Durée : illimitée

350 PA

Profil de Félliox :

M : 15 I : 5 A/F : 5/9 D/R : 4/6 T : - P : 7 D : 3

Compétences : Tueur Né, Immunité Peur, Éclaireur

Coût : 81 P.A.

Subataï Khan



Réaliser un bunker, une mine...

Ce qu'il faut :

- Une bombe de couleur noire.
- Le pied d'un pot de fleur.
- Du flochage.
- De la peinture grise.
- Des cailloux, des gravillons etc...
- De l'enduit près à l'emploi.
- Du carton, du liège... Enfin bon un truc qui vous permettra de faire un socle.
- De la colle.
- Des outils (cutter, ciseau, couteau etc...)

Et pour ceux qui ont oublié de mettre le socle dès le début :

- Du miliput, du mastic etc...

« Ok, on va dire que les rouleaux de pq on va dire que ce sont des arbres, et ce carton c'est la mine ! »

Qui n'a jamais entendu cette phrase ? Et bien pour éviter d'aller acheter des mines ou des collines à 30 € la pièce, nous allons apprendre à réaliser un joli décor sans trop dépenser. Vous êtes prêt, vous avez tous ce dont vous avez besoin, alors, Let's go !

Tout d'abord vous allez devoir travailler dehors (enfin c'est un conseil pour ne pas sentir les mauvaises odeurs ☺ !)



© Rackham

pour la première étape, vous allez donner forme à votre mine ou bunker... Prenez le pied du pot de fleur, mettez le à l'envers (**sans oublier de le mettre sur ce que seras le socle**) puis prenez de l'enduit mettez en sur le le pot.

Attention ! Tous va aller très vite, vous devez sculpter et modeler très rapidement avant que l'enduit sèche !

Avant « l'enduisage » :



Après « l'enduisage » :



! Astuce ! : Vous pouvez ajouter des cailloux et des gravillons lorsque vous appliquez l'enduit !

Parfait. Après avoir laissé l'enduit **complètement** sécher, nous allons pouvoir passer à l'étape suivante.

Vous allez appliquer la bombe de couleur sur tout le pied du pot de fleur qui est maintenant « enduiser » et sécher. Vous allez d'abord appliquer une couche de couleur sur le pied du pot de fleur (que nous allons maintenant appelé PdP pour plus de rapidité). Une fois séché, munissez-vous de colle, d'une bombe de couleur, enfin bon d'un truc qui permet de coller du flochage. Pour travailler plus vite, et donner l'impression que la végétation s'est développé sur le **dessus** du PdP, je vous conseille d'utiliser une bombe de la même couleur que vous avez sous-couché le reste du PdP. On va y a appliquer de la bombe sur le dessus du PdP et floquer ensuite la zone qu'on vient « bomber ». Voilà. Je vous conseille d'utiliser du flochage statique (du flochage genre herbe), mais bon, là c'est vous qui voyez ☺ !

Avec la sous-couche :



Avec la sous couche et le flochage :



Ok. Maintenant on laisse sécher. Parfait, après, on va passer à la peinture.

! Attention ! Là ce ne sont que des conseils primaires, libres à vous de peindre comme vous le souhaitez.

Ok. On attaque. Premièrement, on va utiliser la technique du brossage (pour les newbies, le brossage consiste à prendre une couleur avec un pinceau, le frotter sur un chiffon pour que le pinceau ne dépose plus beaucoup de peinture et l'appliquer sur la surface, ce qui donne une impression de relief) avec de la peinture grise que l'on va appliquer sur le contour du PdP qui est maintenant, « enduisé », sous-couché et floqué.

On va le faire à 4 ou 5 reprises, en prenant toujours une teinte plus claire que la précédente et ainsi de suite.

Après avoir fini ce petit boulot, on va faire un lavis (pour les newbies, le lavis consiste à prendre une teinte sombre avec un pinceau, à rajouter beaucoup d'eau et finalement à appliquer le lavis dans un creux ce qui aura pour effet de faire une ombre) gris sombre et à l'appliquer comme à l'accoutumée, càd sur le contour du PdP.

Vous avez maintenant fini la peinture (enfin c'est très primaire).

Après peinture :



Maintenant le socle. Ha le socle. Figurez-vous que c'est la chose la plus facile à faire **si vous** avez mis le socle dès le début. Sinon, et bah laissez tomber. Lol je déconne ☺ !! Je vais vous expliquer les deux manières.

En ayant mis le socle dès le début :

Ce n'est pas dur. Vous devez sous-coucher les parties visibles et floquer. Voilà. C'est fini !

En ayant oublié (arghh) !

Bon d'abord vous décollez le décor et essayez de reprendre tous les bouts (arghh ! ☹).

Et ensuite vous essayez de tout rafistoler sur un socle. Bon. Ensuite vous allez prendre du mastic ou du miliput pour boucher les trous. Ensuite vous allez refaire l'étape de peinture et la, miracle, tout est réparé (la photo réelle du décor à été faite en oubliant de mettre le socle et en le rafistolant, donc ne perdez pas espoir !) ! Et ho ! Miracle ! On a réussi à faire le socle !

Le tout, finis, soclé :



Donc... Voilà. Vous avez fini un décor. Dément non ? Voilà un joli décor. Vous pouvez rajouter une porte, des statues, des pieux etc.. Pour en faire ce que vous voulez. S'était en faite la base d'une colline fortifiée.

Bref. Voilà et bons jeux sur les vastes contrées d'Aarklash !



Léon



« Grâce au kit du désert les grains de sable ne s'insinuent plus dans les rouages de mes lames dorsales. Le kit de survie c'est bien, c'est grand, achetez-en ! »

- Kayl Kartan

Les tours imbriquées

En attendant le livret sur le sujet, voici de quoi faire un élément de décor modulable, sympa, jouable, et pas dur à faire : une haute tour imbriquée.

Cet article comprendra : le matériel nécessaire, la construction et les conseils associés, quelques photos, des règles spéciales pour l'exploiter en jeu, et un scénario exclusif l'utilisant.

I. Introduction

Faire un décor n'est souvent pas très compliqué, mais le résultat est au final parfois décevant. Certes, le décor réalisé va peut-être être un vrai chef d'œuvre, mais une fois posé sur le terrain de bataille, on va se rendre compte qu'il n'est en fait pas vraiment *jouable*. Posé dans son coin, et à moins qu'il ne soit l'objet même du scénario, les figurines vont le plus souvent le contourner parce qu'il ne sert à rien de rentrer dans la bâtisse, de grimper en haut de la tour étroite (mais pourtant majestueuse), etc. Même certains décors du commerce sont ainsi (exemple : la mine « naine » de Games Workshop).

Aussi je vous propose, sur le thème de la tour faisant office de bâtisse, un élément de décor aussi jouable que possible. La clé de la jouabilité, dans ce type d'élément, réside bel et bien dans la capacité d'accès du bâtiment aux différentes troupes : avec une seule entrée, peu de déplacements possibles, il y a peu de chance qu'il y ait un réel intérêt tactique à exploiter en jeu.

On va également voir qu'à partir d'éléments tout prêts et assez « simplistes » au départ, il va être possible de réaliser des agencements qui vont rehausser le tout.

II. Construction.

1. Les tours.

Commencez par préparer les tours. Il est nécessaire de monter entièrement les deux. Rien de bien compliqué, il suffit d'emboîter les 4 pans sur la partie centrale. Avant cela, regardez bien où vous comptez mettre des portes : il en faut impérativement 2 en hauteur sur 2 murs consécutifs sur les 2 tours, une au niveau du sol sur la tour « basse », et éventuellement une de même sur la « tour haute ». De préférence, mettez les portes du niveau du sol sur un mur ayant également une porte en hauteur. Les portes sont à mettre en place (découpage au cutter des formes, « clippage » et collage des portes) **avant** de monter les tours.

Une fois les 2 tours montées, il faut faire une encoche sur la tour basse, encoche qui permettra l'encastrement de la tour haute. Découpez donc un carré d'environ 1,5 cm de côté sur un des coins de la tour basse, une simple scie à métaux fera parfaitement l'affaire [il semble plus facile de faire la découpe une fois la tour solidement montée plutôt que lorsque les éléments sont encore épars].

Matériel nécessaire :

- 2 tours Games Workshop, moins de 10 euros pièce. Ces tours font parties de la "mighty-fortress" de GW, mais sont également vendues séparément ;
- une plaque de polystyrène ;
- une baguette de balsa rond de 3 mm, et éventuellement de grosses allumettes (pour les échelles et échafaudages) ;
- une baguette de balsa rond de 8 mm ;
- une plaque de carton, de plastique, etc, pour les échafaudages ;
- un morceau de ficelle assez fine ;
- de la peinture brune, blanche et noire (préférez la peinture d'aménagement aux pots pour figurines, il en faudra pas mal !) ;
- un peu de flochage ;
- de la colle à bois ;

Outils :

- cutter ;
- scie fine (type scie à métaux) ;
- colle type néoprène ou colle à bois ;
- peinture acryliques noire et blanche (en grands pots) ;
- éventuellement une bombe de peinture noir mat ;
- colle à prise rapide type superglue ;
- des pinces larges (brosse), et un gros pinceau (environ n°6) ;
- de quoi nettoyer les pinces ;
- de quoi protéger la zone de travail (vieux journaux) ;

Investissement : moins de 30 euros de matériel brut utilisé (dont 20 euros pour les 2 tours), il restera de la peinture, de la colle et du polystyrène pour d'autres bricolages.

Niveau : débutant

Temps de réalisation : 3-6 heures en tout grand maximum (étalées sur 2-3 jours avec les temps de séchages).



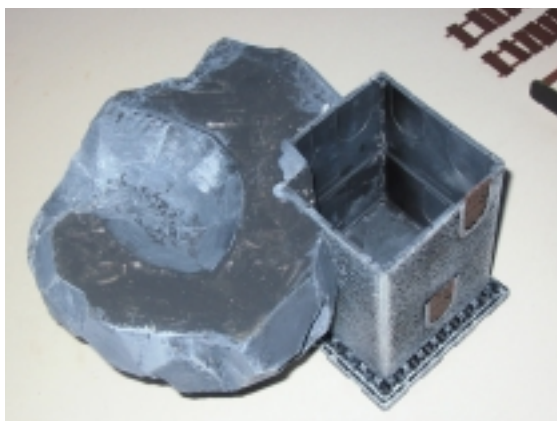
Passons à la tour haute. Pour réaliser la passerelle qui reliera les deux portes en hauteur, il va falloir faire passer plusieurs morceaux de balsa rond à travers. Découpez 2 grandes longueurs de balsa, afin qu'elles dépassent d'environ 5 cms de chaque côté de la tour. Percez ensuite 4 trous sur 2 des

murs opposés [les trous se percent sans problèmes avec... un pyrograveur ! Mais attention aux effluves toxiques dégagées, réalisez cette opération dans un local bien aéré ou effectuez à défaut un forage manuel].

2. La base et le rocher.

Commencez par découper autant de carrés de polystyrène de format identique qu'il vous faudra pour, une fois collés les uns sur les autres, pour obtenir la hauteur que vous désirez pour votre soubassement.

Une fois les plaques collées les unes sur les autres, vous avez donc un cube de polystyrène. Il vous reste d'une part à couper un carré avec une encoche pour insérer la tour qui a été découpée (voir photo « du dessous » de l'ensemble), et d'autre part à tailler le reste de la forme du rocher, par couches successives, pour donner une forme arrondie avec certains angles (le tout se faisant très bien au cutter, mais attention à ne pas trop couper d'un coup). Il est possible également, donc, à ce stade de creuser un début de tunnel que vous pourrez par la suite utiliser en jeu, ainsi qu'un rocher dont la forme viendra s'encaster à l'entrée du tunnel. Vous pouvez également choisir de tailler un escalier ou une rampe d'accès permettant depuis l'extérieur de grimper jusque sur le rocher, et donc d'accéder à la tour haute, afin de multiplier encore une fois et là aussi les manières d'approcher la bâtisse en jeu.



3. Les échafaudages.

Rien de plus simple, il suffit d'utiliser du balsa, voire des petits morceaux d'allumettes, pour faire échelles et supports. Le tout est collé à la super glue avant peinture, et de simples morceaux de ficelles sont ajoutées pour faire les liaisons par la suite. Les morceaux de « planches » de bois sur les échafaudages sont réalisées avec de simples morceaux de plastique.

4. Peinture et finitions.

Il vous reste à peindre tour et rocher, ce qui ne devrait pas posé de problèmes. Comme toujours attention seulement à la sous-couche sur le polystyrène, certaines peintures de bombe pouvant « manger » le polystyrène. De simples dry-brush rapides, tant pour le rocher que pour la tour, permettront d'avoir un effet basique, largement suffisant pour un décor de champ de bataille.

Au niveau du rocher, il ne vous reste plus qu'à éventuellement ajouter un peu de flochage avec de la colle à bois pour donner un peu de verdure à l'ensemble.

II. Conclusion et utilisation.

L'intérêt de cette réalisation est qu'elle est facilement modulaire, et pourra être réutilisée de différente façon sur divers scénarios. Il est ainsi possible d'utiliser :

- la tour haute toute uniquement, sans la base, avec les échafaudages l'entourant (pratique pour placer des archers) ;
- l'ensemble tour basse / tour haute « en indépendant » (non rattaché à un autre élément de décor), avec l'échafaudage modulaire construit sur le pourtour de la partie basse (comme sur la photo d'introduction). Il s'agira typiquement d'un petit manoir fortifié, d'une tour perdue au fond d'un marais, d'un repère de brigands à défendre / assiéger, etc. ;
- avec un peu de travail, il est possible de faire un « dôme » de pierre avec le polystyrène restant, à poser sur le socle à la place de la tour haute afin de faire un monticule homogène et d'utiliser à la fois la tour haute ailleurs et à la fois la base dans le même décor (le découpage est toutefois nettement plus délicat à mettre en place, l'astuce étant de faire le dôme en 2 parties, une externe, et l'autre s'emboîtant à l'intérieur de la plate-forme de la tour) ;
- l'ensemble tour basse / tour haute au sein d'une forteresse : il suffit de placer l'ensemble par exemple sur un coin du château (pour la concordance des portes en hauteur) avec 2 pans de mur partant de chaque côté de la tour basse en continuant ainsi la forteresse avec les autres éléments (maisons ou préfabriqués (les murs de la forteresse GW par exemple)) dont vous disposez ; cette version présente l'avantage « d'ouvrir » le château en jeu, par exemple avec l'utilisation du tunnel (passage secret ?) permettant d'avoir plus de points d'entrées au sein du château que le seul et unique sempiternel pont-levis imprenable ;

dans toutes les configurations, le passage secret de sortie peut être soit ouvert, soit fermé par le rocher – ce dernier pouvant permettre de considérer qu'il n'y a pas de passage, ou pouvant n'être là que pour obstruer le passage et être ensuite déplacé en jeu. De même, le passage peut mener aux deux tours ou à une seule (à vous de le décider au début de la partie en accord avec les autres joueurs)...

Serge Simon



Fort

Nous sommes durant l'année du Griffons, mois de la discorde, saison de la guerre de la pierre.

Les griffons, ces fanatiques religieux, ont réussi à prendre un fort nain, au bout de beaucoup d'heures. La tâche fut ardue mais rien n'est impossible à qui a la fois de Merin avec lui. Les soldats de l'empire firent des prisonniers, soit une dizaine de nains. Ils furent enfermés le long du mur de façade. Le fort en question est un fort taillé dans la montagne de l'Enclume. Les Griffons, connaissant les nains, n'ont pas voulu s'aventurer plus en avant dans les profondeurs de la forteresse. Néanmoins, ils laissèrent des soldats en faction pour prévenir toutes intrusions venant de la Montagne.

Devant le fort, le spectacle était tout autre. Les premiers rayons du soleil éclairèrent l'horizon. A ce moment, les fusiliers du griffons auraient dû pouvoir admirer le spectacle si la lumière ne s'était reflétée sur les armures polies, les boucliers et les armes des nains qui revenaient prendre leur bien.

Les soldats, sur les créneaux, coururent avertir leur chef de la menace. Celui-ci se posta au créneau et parla aux nains qui avançaient toujours, comme une marée que rien n'arrête. Sa voix amplifiée par magie, leur adressa ces paroles :

« Nains, Merin dans sa grande clémence, vous permet de retourner chez vous sans livrer combat. Désormais ,

cette forteresse est notre. Partez, avant que nos fusiliers n'ouvrent le feu.»

Alors de la marée naines, un guerrier se découpa de la masse et s'adressa au Griffon :

« Que la rouille te ronge jusqu'à l'os. Cette forteresse est notre depuis des siècle, rien n'y personne ne nous empêchera de reprendre notre bien et de délivrer nos frères. Nous verrons bien lequel de nos deux divinité est la plus puissante. »

Le commandant griffon ne put en souffrir plus. « Blasphème !! » « Ouvrez le feu. »

Les fusiliers ouvrirent le feu mais leur balle ne firent aucun blessé.

De leur côté les nains firent « jouer » leurs bombardes. Les murs branlèrent sur leurs fondations. Les nains prisonniers commencèrent à s'agiter mais ils furent vite « calmer » par les lanciers de Merin.

Un nouveau problème n'arrivant jamais seul, les gardes, en faction face aux ténèbres de la forteresse, crurent voir des ombres bouger. Un soldat alla en parler à son supérieur mais l'inquisiteur lui répliqua que sa foi n'était pas assez grande en Merin et que ce n'était que son imagination.

Au moment où l'armée naine pris place et que les griffons se préparèrent à faire une sortie punitive, protéger par leurs fusiliers, un fait étrange se produisit. Un voile de brume recouvrit la plaine. Personne ne comprit.

« Qu'est ce donc ? » beugla le commandant griffon. Le fusilier lui répondit qu'à part un nuage de poussière perçu avant l'apparition de cette brume, rien n'avait attiré leur attention.

Du côté des nains la question ne se posa même pas leur adepte leur indiqua que seul un peuple avait recours à se sort pour masquer leur arriver, ce sont les barbares. Chez les griffons, la réponse vint d'un chasseur des ténèbres qui avait étudié les arts des autres peuples. « Ce sont les barbares ». « Les fusiliers ne nous servent plus. Qu'ils relèvent les guerriers qui guettent les ténèbres. » L'ordre du commandant fut passé et mis en place.

Mais une question persistait des deux côtés que voulaient-ils et de quel côté étaient-ils ?

(si Franck joue les ombres sont en fait les nains de midnor, ce serait le plus logique mais sinon on peut le remplacer par des gobelins profitant de la guerre pour prendre à revers les nains et les barbares qui sont là pur les exterminer car ils sont passés sur le territoire ?)

Les contraintes :

Pour tous les peuples :

- un état-major est obligatoire.
- Aucun allié n'est accepté.
- Nous sommes obligé de prendre un thème pour notre armée. Par exemple, on fait le clan du 12.5, une armée de razorback, une armée de l'inquisition.....



© Rackham

Pour les griffons :

Une unité de lancier est obligatoire.

Un chasseur des ténèbres.

Des inquisiteurs.

(Au début, j'avais pensé lui imposer la présence d'Arkhos et de templiers mais j'ai peur que l'armée soit un peu réduite suite à cette obligation.....)

Pour les nains.

Tous ce qui tirent avec de la vapeur est obligatoire puis tu fais ton idée de la phalange.

Pour les barbares

Leur objectif est de tuer les gobelins si gobelins il y a.

Enoch est obligatoire, ainsi que le voile de brume.

Placement :

Les nains prisonniers ne comptent pas dans les P.A de l'armée des nains. Ce sont uniquement des troupes de base pour 119 Pa.

Si Franck est absent. Les nains peuvent venir de l'intérieur de la forteresse mais un petit groupe soit un tiers ayant pour objectif premier de délivrer les nains prisonniers. Dès que un nain »libre « entre dans le périmètre des nains prisonniers, ils sont libres. A condition que le nain délivreur ne soit pas engagé. Tu places tes pavés de 4 nains pour faire un siège de la forteresse. Ils peuvent y rentrer car les griffons n'ont pas trouvé les portes secrètes naines et n'ont pas jugé nécessaire de visiter toute la forteresse dans ses profondeurs car Merin les protège.....

Pour les griffons :

Ils se placent sur la forteresse comme bon leur semble sauf que dès que le voile de brume est mis en place, ils doivent faire une sortie et mettre les fusiliers face aux ténèbres des entrailles de la forteresse.

Pour les barbares, ils sont là pour que la citadelle ne soit surtout pas aux mains des griffons, mais si elles pouvaient n'être à personne, ce serait encore mieux. Pas de placement spécifique.

Pour le troupes, les Grosses brutes et les vétérans sont de mises.

Je pense que 6 tours sont corrects si on joue vite. 450Pa/500 pour chaque armée. A moins que l'on reste sur le même principe que la partie avec Franck mais dans ce cas là, les deux armées alliées sont complémentaires et l'un ne peut pas faire son choix sans l'accord de l'autre.

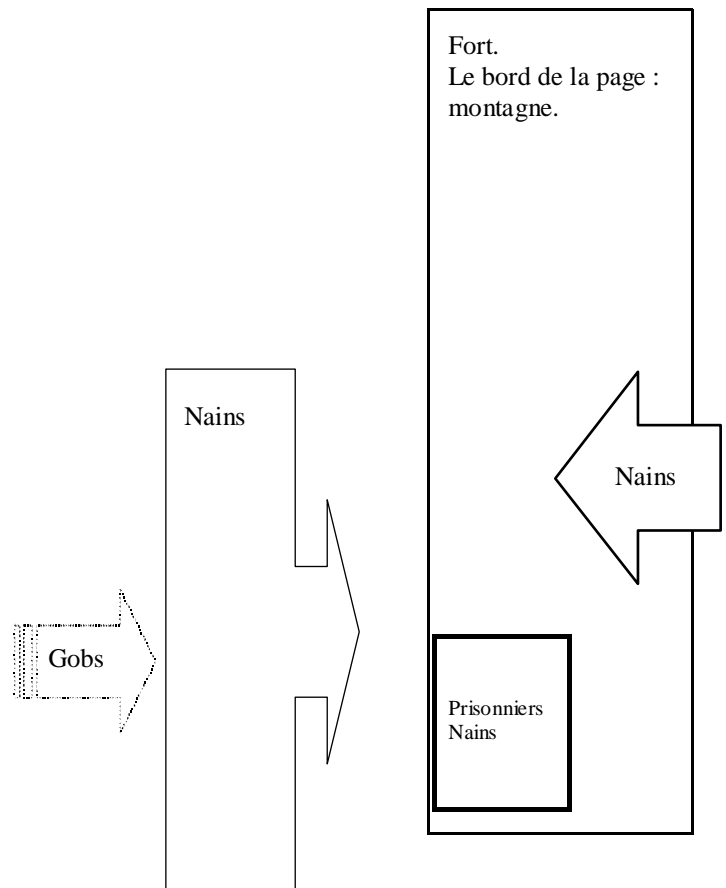
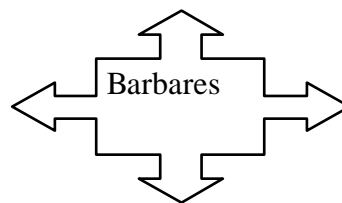
Pour les Gob. Ils arrivent derrière les nains et sont là pour éradiquer les nains. Dans ce cas les Barbares sont là, pour anéantir les gobs mais personnes ne le sait. En fait ils détruisent toutes les unités qui sont présentes sur le passage, mais surtout les Gobs.

Dans tous les cas de figure, les griffons tapent sur les nains en premier. Les nains écrasent les griffons sous leur marteau en premier. Les barbares sont des observateurs et attaqueront l'armée qui est dans le plus mauvaise posture.

Il faut faire trois tuer net pour faire une entaille dans le mur de la taille d'un socle. Les machien à vapeur doivent en faire deux. Tous ce qui est des armes de jets doivent en faire 3. Les sorts et autres doivent en faire : 2.

Les hommes à pieds peuvent prendre des explosifs, à 10 pa, et aller les faire exploser sur le mur.

Cytorak



Fragments de la citadelle maudite



Rapidement. Il fallait trouver rapidement de quoi se réchauffer sinon c'était la mort assurée. Cela faisait une semaine... Plus d'une semaine, peut-être deux... Il était impossible d'en avoir une idée précise tellement la perspective de moisir dans ce trou lui déréglait les sens. Pire, ces derniers se brouillaient : rien n'avait plus d'odeur, tout avait la même saveur ou plutôt la même puanteur. Non, tout était fade et sans âme : des pièces à l'architecture massive et identique, un courant d'air constant et dont le murmure vous pétrifiez, un silence mortuaire... Un silence qui n'aurait rien de bon. Au moins on pouvait dormir en paix. Justement les valeurs ne signifiaient plus rien. Comment fermer ne serait-ce qu'une paupière alors que la mort vous guettez du coin de ses orbites, aussi sinistres et creux que ces ruines ?

Il y a quelques semaines il était parti en quête de découverte, lui l'explorateur chevronné que rien ne pouvait arrêter. Il s'en était allé de la ville humaine de Lyvedhin après avoir loué les services de quelque guide soit disant réputé. Maudit soit-il ! A la première frayeur, il avait détalé comme un Gob. Justement il en avait rencontré le long de la montagne et pas toujours vivants de surcroît. Leurs carcasses n'étaient plus qu'un tas d'os noircis par le temps. Tout juste pouvait-on encore apercevoir de petites bêtes dans les interstices. Pff ! Il en fallait plus pour le faire reculer. Il avait déjà connu des situations bien plus périlleuses comme ce face à face avec un guerrier Wolfen

ou cette déshydratation avancée. Il s'en était sorti grâce à une volonté de fer, et par-dessus tout, pensa-t-il, grâce à une intervention divine. Mais là aucun signe divin ni de vie d'ailleurs.

Combien de minutes étaient-elles passées ? Il avait réussi à dormir un moment mais dans cette pénombre sans lumière apparente, nul ne pouvait savoir. Aube ? Plein jour ? Crépuscule ? C'était exaspérant et désolant. Il y avait aussi quelque chose de désolant dans cette fatalité : un explorateur ne devait-il pas rendre son dernier souffle en accomplissant son dessein. Quelle idée aussi de construire des édifices aussi profonds ? A quoi cela servait-il de creuser si bas si c'était pour descendre toujours plus loin sans but précis ? Une pensée vite écartée sachant les trésors que pouvait renfermer une telle construction. La vision ironique d'un tombeau le fit sourire. Après tout, plus besoin de creuser sa tombe. Urggh... La fin le tirait. Il avait fini sa dernière ration avant de somnoler. Un sommeil peu réparateur car dans ses rêves agitées il avait cru entendre de petits cris étouffés qui s'étaient peu à peu mués en ricanements stridents et moqueurs. Après tout on pouvait tout imaginer dans cet endroit devenu sordide.

Une voûte géante marquait l'entrée de la citadelle d'Uz-N-Harkam. Un édifice si immense qu'il atteignait presque les dieux. A côté, les constructions humaines faisaient bien pâle figure. Ici, aucun signe de vie à part quelques corbeaux perchés sur les immenses murailles. Avant de déguerpir comme un couard, le guide lui avait bien dit que la place était déserte depuis longtemps. Les habitants y avaient tous été décimés par un mal inconnu, celui qui ronge la peau. Depuis personne n'osait y revenir et les superstitions les plus farfelues s'échafaudaient pour éloigner les visiteurs. Mais il n'en avait cure. Avec pour seule compagnie sa fierté, il s'était lancé dans l'ascension et il se sentit récompensé lorsque qu'il aperçut l'imposante stature se dresser devant lui.

L'intérieur de la forteresse s'accordait avec l'extérieur : le lieu même respirait la mort. Une mort pernicieuse et loin d'être apaisée. Des ossements jonchaient le sol ça et là, des éboulis obstruaient une grande partie des couloirs et le peu d'escaliers qui desservaient les hauteurs ne ressemblaient plus qu'à un tas de gravas ayant explosés sous la pression. Il se résolut alors à pénétrer dans les entrailles de la cité tentaculaire. Une odeur pestilentielle se mêlait à l'humidité ambiante de sorte que l'on avait l'impression que des cadavres pourrissaient éternellement, symbole de cet édifice monolithique et de sa malédiction. Jamais il n'avait connu une odeur si fétide. Il ne put s'empêcher de revenir sur ses pas

avant de se résoudre à prendre son courage à deux mains. Un explorateur ne recule devant rien. Il traversa des pièces toutes plus majestueuses les unes que les autres ainsi que des couloirs infinis et découvrit même des anfractuosités dans les parois regorgeant de symboles qui lui étaient pour la plupart méconnus.

Tout ceci jusqu'à cet éboulement qui lui coupa toute retraite et toute lumière... Il gisait maintenant comme un mendiant, non, une loque humaine dans cette espace coupé du monde. Ses vivres étaient à sec et tous ses rêves se transformaient en cauchemars. Les pièces se faisaient oppressantes et il se demandait s'il n'était pas en train de devenir fou ou s'il ne l'était pas déjà. A quoi bon tenter de résister puisque la mort viendrait le prendre tôt ou tard ? Son corps commençait à le démanger et il s'imaginait nourrir les vers et ces créatures invisibles qui attendent un faux pas pour vous dévorer vivant. L'heure fatidique approchait. Ce n'était plus qu'une question de minutes. Se gratter... Se gratter pour faire apparaître une nouvelle couche de peau pour que les créatures ne vous mangent pas... Se gratter encore et encore... Se gratter...

Un bruit l'avait éveillé. Il se découvrit en position fœtale. L'épuisement avait eu raison de lui et cette fois-ci son sommeil avait été plus paisible. Le bruit continuait, assourdissant. Il fallait coûte que coûte savoir ce qu'il se passait. Il fallait marcher pour ne pas demeurer engourdi. Cela ne cessa pas jusqu'à ce qu'il arrive, après quelques minutes de marche, vers l'endroit des nuisances. Là, quelque chose ou quelqu'un avait fait s'écrouler une partie du mur et l'on pouvait distinguer de la lumière à travers les pierres. Il avait parcouru ces couloirs maintes fois pour trouver une issue possible à son calvaire mais à cause de la fatigue il n'avait pas dû s'apercevoir de la fragilité du mur. L'idée d'un possible issue l'emporta sur la méfiance et il pénétra dans ce vaste recoin.

Quelle ne fut pas sa surprise lorsque qu'il découvrit une petite lampe posée à terre, juste à côté d'une sorte de conduit alambiqué qui semblait descendre vers l'infini. Il sentit l'adrénaline monter en lui, s'empara de la lampe et entreprit d'y regarder de plus près. En bas, on pouvait clairement distinguer le sol. Un sol d'une constitution argileuse qui s'opposait à la roche sur laquelle la citadelle était construite. Étrange se dit-il. Encore plus étrange, il y avait à côté de ses jambes un bout de tissu qui semblait décousu pareil à un petit moignon ou à un tissu bourré d'herbe que l'on aurait déchiré. Il voulut pénétrer plus loin dans ce mystère lorsqu'un courant d'air souffla la flamme de sa lampe. Ses yeux étant encore habitués à la pénombre, il commença sa progression mais un bruit derrière lui reteint son attention. Il vit trois petites silhouettes immobiles se tenant côte à côte. Bravant son étonnement et sa peur il s'approcha d'elles. C'est alors que sa jambe droite s'affaissa. On lui avait tailladé profondément la cheville ! Le même coup lui fut porté sur l'autre jambe et il tomba à genoux. C'est alors que

sa lampe s'alluma comme par magie pour dévoiler trois créatures de la taille d'un nain horriblement écorchées et recousues. La dernière image gravée dans sa mémoire fut le rictus moqueur et sarcastique qu'elles exhibaient fièrement...

Ce qu'il advint de l'explorateur ne peut être révélé ici car il existe des actes innommables sur Aarklash et qui dépassent l'entendement. Tout ce que qu'il est possible d'affirmer, c'est que les fondations de la cité enfouie résonnent encore de ces gémissements de douleur et que parfois on peut entendre des ricanements aigus surgir des tréfonds de la terre...

Sedla Bohne



© Rackham

Et voilà c'est fini, rendez-vous dans le
numéro 10 des Chroniques !
Bonne fêtes de fin d'année
et bonne Confrontation.



© Rackham