

NEWSLETTER N°5

Octobre 2014 – Novembre 2014



◆ Éditorial	Les nouvelles de la Conf'Fédération du Dragon Rouge.	Page 2
◆ Informations	Liens – Calendrier – Diffusion/Contact.	Page 3
◆ Conf'Fédé	Les nouveaux profils.	Page 5
	Mise à jour des règles	Page 8
◆ Peinture/Sculpture	Résultats du 9 ^{ème} concours de peinture.	Page 15
◆ Background	La Genèse	Page 17
	Chronologie d'Aarklash	Page 21
◆ Bande dessinée	- Un petit village gobelin	Page 24
◆ Lexique		Page 28
◆ Histoire :	- La longue chasse	Page 31
◆ Aides de jeu :		Page 33



Éditorial

Contact électronique :

Conf.fd@gmail.com

Site Web :

Confrontation.vraiforum.com

Les nouvelles de la Conf'Fédération du Dragon Rouge

Bonjour les gens !

Voici venu votre traditionnel rendez-vous avec notre newsletter. De la peinture, du background, de la BD en photos, quelques nouveaux profils & une bonne mise à jour des règles, que demander de plus ?

Je vous connais, vous allez déjà demander plus encore de peinture, de background... Aaaaaaaah, mais savez-vous qu'il n'y a que 24H dans une journée ? ^^

Bon, l'un des gros points de cette newsletter, c'est la mise à jour des règles, & surtout la compilation des dernières mises à jour dans un nouveau GBN, ça traînait depuis cet hiver, maintenant c'est fait.

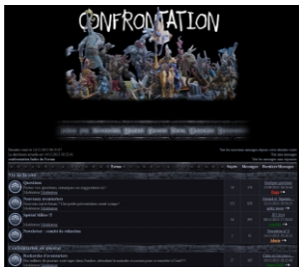
Cet automne, on va se pencher sur la magie & sur le rééquilibrage des premières armées. Sur le forum, on sent que la section background commence à réellement prendre vie, & ça c'est bien. De mon côté je ne préfère rien annoncer sur le projet des cartes, qui a subit trop de retards depuis 1 an, mais j'ai toujours espoir d'arriver à le finaliser.

Ludiquement.

SuperTaze

Informations

Liens



Le forum Confrontation a été créé afin de tenter de reformer une communauté de joueur autour du jeu de figurine Confrontation. Il est accessible à l'adresse suivante :

<http://confrontation.vraiforum.com/index.php>

Tous les anciens et nouveaux joueurs de ce jeu, ainsi que tous les fans des figurines et de l'univers créé par Rackham sont les bienvenus !

Certains sites proposent de plus de nombreuses informations complémentaires :



<http://www.libevent.com/confrontation/index.php>

Ce portail est lié au forum et contient de nombreuses ressources sur le jeu. Il permet de créer ses listes d'armées et de gérer sa collection de figurines.

<http://confokaz.soforums.com/index.php>

Forum dédié à la vente de figurines
Confrontation



<http://confront2.cdl76.com/-Confrontation-.html>

Un site très complet sur toutes les figurines
Rackham.

<http://www.rackscan.net/rackscan/>

Enormément de ressources sur l'univers
Rackham, ainsi qu'un générateur de cartes.



<http://thecount.canalblog.com/>

Tout ce qui touche le background, ainsi qu'une liste
exhaustive des figurines Rackham.

<http://croiseechimeres.blogspot.fr/>

Blog généraliste contenant des articles très
intéressants sur l'univers Confrontation



Informations

Calendrier

Tournoi à Versailles le 22 novembre 2014 :

<http://confrontation.vraiforum.com/t1916-Tournoi-le-22-novembre-2014-Versailles.htm#p34335>

Grand tournoi à la Pentecôte 2015 :

<http://confrontation.vraiforum.com/t1734-Grand-tournoi-de-Paris-2015-sur-deux-jours-6-rondes.htm>

Si vous organisez un tournoi dans votre région, n'hésitez pas à nous contacter pour qu'on le rajoute dans cette liste.

Scénarios :

La liste complète des scénarii se trouve là :

<http://www.librevent.com/confrontation/listescenarios.php>

Recherche de joueurs :

Si vous recherchez des partenaires de jeu dans un département ou une région, consultez le topic :

<http://confrontation.vraiforum.com/t1185-O-trouver-des-joueurs.htm>

MERCI DE BIEN PENSER A INDIQUER LE LIEU OU VOUS HABITEZ AFIN DE POUVOIR METTRE A JOUR LE TOPIC

<http://confrontation.vraiforum.com/t118-Clubs-ou-l-on-joue-a-Confrontation.htm>

N'hésitez pas à nous indiquer d'autres lieux que vous connaissez.

Si vous connaissez des joueurs inscrits sur le forum qui ne sont pas dans cette liste, merci de nous le signaler.

N'hésitez pas à faire connaître le forum autour de vous.

Saurdak

Diffusion/Contact

Cette Newsletter a pour vocation d'être diffusée le plus largement possible afin de reformer une communauté autour du jeu Confrontation. Si vous connaissez des personnes susceptibles d'être intéressées, n'hésitez pas à leur transmettre.

La newsletter sera envoyée essentiellement par mail. Elle sera aussi imprimée afin d'être placée dans quelques boutiques spécialisées dans le jeu.

Si vous désirez nous contacter, rendez-vous sur le forum du jeu Confrontation à l'adresse :

<http://confrontation.vraiforum.com/index.php> ou envoyez nous un mail à conf.fd@gmail.com

Les précédentes newsletters se trouvent là :

<http://www.librevent.com/confrontation/newsletter/>

Egalement, n'hésitez pas à demander aux joueurs que vous connaissez de s'inscrire sur le forum : confrontation.vraiforum.com. Cela permettra à la communauté de s'élargir et de continuer à la faire vivre.

L'équipe de rédaction de la Newsletter

Conf' Fédé

Les nouveaux profils

Et voilà, il nous a donc fallu les 5 premières newsletters pour achever la liste de tous les profils créés entre la mort de R. (2010) & la fin de l'hiver 2014.

Désormais le rythme de cette rubrique va clairement fléchir. En effet seuls les profils discutés depuis la dernière newsletter seront désormais validés dans ces pages. Comme en plus l'été a été compliqué & que d'autres projets confronteux sont en ce moment prioritaires, la livraison de l'automne est légère. Mais bonn, avec tout ce qui est déjà disponible comme profils, il n'est pas non plus nécessaire d'en rajouter 25 par semaine !)

Tous ces profils ont été créés suite à des discussions plus ou moins longues sur le forum, donc si des choses vous paraissent étranges, n'hésitez pas à aller les rechercher dans les pages de cette section :

<http://confrontation.vraiforum.com/f70-Creation-de-profils.htm>

Gorbonian.



10 - 4 - 5/10 - 4/7 - 7/4

Furie guerrière, Brutal, Inébranlable, Stratège.
(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2)
Champion spécial keltais du clan des Sessairs. Taille moyenne.
67 PA

Marteau de Goibnhiu (7).

Le porteur inflige un Sonné à tous les combattants à qui il inflige un malus de charge.

Réservé à Gorbonian.

Fingus le méticuleux, Investigateur.



10 - 5 - 6/7 - 5/7 - 6/7

TIR=4, Pistolet consacré : FOR6, 10/15/20.
Fanatisme, Assassin, Désengagement/5, Infiltration/15, Paria.
(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2,
Rechargement rapide/1, Tir d'assaut, Visée)
Champion élite du Griffon. Taille moyenne.
73 PA

Cape d'infiltration (8).

Le porteur doit choisir, au terme du déploiement, s'il gagne la compétence « Infiltration/30 » ou « Éclaireur ».

Réservé à Fingus.

Souffle de Glasinhar (7).

Le porteur gagne les compétences « Conscience » et « Fléau/Dirz ».

Réservé à Fingus.

Göylen, chasseur de Lanever.



12,5 - 5 - 5/8 - 5/6 - 6/5

Concentration/1, Charge bestiale, Bretteur.
(Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2)
Champion vétérans Cynwäll. Taille moyenne.
54 PA

Okiraën (6).

Le porteur gagne une arme Hélianthe.

Lorsqu'il place ses dés de combat, le porteur doit choisir une compétence parmi les suivantes, dont il bénéficiera jusqu'à la fin du combat en cours :

Ambidextre.

Coup de maître/4.

Feinte.

Réservé à Göylen.

Quartier-maître Nythro, canonier.



10 - 5 - 4/6 - 4/4 - 5/3

TIR=3, Pétoire améliorée : FOR6, 15/25/35.

Instinct de survie/5, Dur à cuire, Tir instinctif.

(Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Rechargement rapide/1, Tir d'assaut, Visée)

Champion régulier goblin. Petite taille.

Familier de la Dent noire.

44 PA

Squaly (6).

Le porteur gagne les compétences « Chance » et « Cri de guerre/7 ».

Réservé à Nythro.

Familier de la Dent noire.

Le baron Samedi est unique, il n'est pas possible d'en posséder plusieurs dans la même armée. Le baron Samedi ne peut être incorporé dans une armée que si un Champion doté de cette capacité s'y trouve également.

Plusieurs combattants dotés de cette capacité peuvent être placés sur la même carte d'activation, lors de la constitution de l'armée, à condition que la carte ne dépasse pas 3 combattants.

Surimi, ninja.



10 - 5 - 6/7 - 5/6 - 5/4

Instinct de survie/6, Assassin, Bond, Toxique/3, Vivacité.

(Artefact/2, Contre-attaque, Coupe de maître/0, Enchaînement/2)

Champion spécial Gobelin. Petite taille.

68 PA

Carte de la destinée (4).

Le porteur gagne les compétences « Ennemi personnel/Wazabi » et « Feinte ».

Réservé à Surimi.

Carrowek (II), pillard cornu, sans-visage.



17,5 - 4 - 7/11 - 5/11 - 7/4

Brutal, Charge bestiale, Commandement/15, Féroce, Fléau/Féal, Fléau/Fidèle, Force en charge/13, Implacable/2.

(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2)

Champion élite keltos du clan des Druens. Grande taille.

141 PA

Limerick, diplomate.



12,5 - 6 - 6/5 - 4/6 - -6/6

Stratège.

(Artefact/1, Contre-attaque, Enchaînement/2, Coup de maître/0)

Champion irrégulier de Cadwallon. Grande taille.

Corruption de l'Artisan.

52 PA

Corruption de l'Artisan.

Tous les Wolfen ennemis (qu'ils soient Wolfen, Dévoreurs ou d'une autre armée) gagnent la compétence « Fléau/Limerick ».

Traité diplomatique (20).

Au début de chaque tour, le joueur gagne un jeton 'Traité' qui peut être défaussé pour bénéficier de l'un des effets ci-dessous :

Activer immédiatement une carte après en avoir activé une.

Obtenir un Refus (alors que le joueur n'en possède pas) à jouer immédiatement.

Empêcher son adversaire d'utiliser un Refus (il n'est pas perdu).

Empêcher son adversaire d'utiliser un jeton 'Traité' (il n'est pas perdu).

Un jeton 'Traité' qui n'a pas été utilisé est défaussé à la fin du tour.

Réservé aux diplomates.

Sylve (fleuri).



10 - 1 - 3/8 - 5/12 - -7/2

Résolution/2, Acharné, Immortel/Destin, Inébranlable, Membre supplémentaire.

(Conscience, Immunité/Toxique)

Spécial de la Concorde. Grande taille.

Enracinement fleuri.

69 PA

Enracinement fleuri.

Au début de son activation, le Sylve peut choisir de s'enraciner dans le sol. Il ne peut plus se déplacer ni être déplacé, par quelque effet de jeu que ce soit, jusqu'à la fin du tour.

Jusqu'à la fin du tour, si la trajectoire d'un tir passe à moins de 10cm du Sylve croissant, la cible bénéficie de la compétence « Cible/+3 ».

Jusqu'à la fin du tour, les combattants amis à 10cm du Sylve bénéficient de la compétence « Insensible/4 ».

Sylve (noueux).

10 - 1 - 3/8 - 5/12 - -7/2

Régénération/4, Acharné, Immortel/Destin, Inébranlable, Membre supplémentaire.

(Conscience, Immunité/Toxique)

Spécial Daïkinee. Grande taille.

Enracinement noueux.

68 PA

Enracinement noueux.

Au début de son activation, le Sylve peut choisir de s'enraciner dans le sol. Il ne peut plus se déplacer ni être déplacé, par quelque effet de jeu que ce soit, jusqu'à la fin du tour.

Les combattants amis à 10cm du Sylve gagnent la compétence « Acharné » tant qu'ils ne sont pas déplacés (quelque soit l'effet de jeu).

Sylve (euphorisant).

10 - 1 - 3/8 - 5/12 - 7/2

Instinct de survie/6, Acharné, Immortel/Destin, Inébranlable, Membre supplémentaire.

(Conscience, Immunité/Toxique)

Spécial Gobelin. Grande taille.

Enracinement euphorisant.

64 PA

Enracinement euphorisant.

Au début de son activation, le Sylve peut choisir de s'enraciner dans le sol. Il ne peut plus se déplacer ni être déplacé, par quelque effet de jeu que ce soit, jusqu'à la fin du tour.

Jusqu'à la fin du tour, les combattants amis à 15cm du Sylve bénéficient de COU=7.

Sylve (rampant).

10 - 1 - 3/8 - 5/12 - -7/2

Brute épaisse, Acharné, Immortel/Destin, Inébranlable, Membre supplémentaire.

(Conscience, Immunité/Toxique)

Spécial Orque. Grande taille.

Enracinement rampant.

66 PA

Enracinement rampant.

Au début de son activation, le Sylve peut choisir de s'enraciner dans le sol. Il ne peut plus se déplacer ni être déplacé, par quelque effet de jeu que ce soit, jusqu'à la fin du tour.

Jusqu'à la fin du tour, le terrain à 10cm du Sylve est considéré comme un Terrain encombré par les combattants ennemis.

Sylve (enivrant).

10 - 1 - 3/8 - 5/12 - -7/2

Brute épaisse, Endurance, Acharné, Immortel/Destin, Inébranlable, Membre supplémentaire.

(Conscience, Immunité/Toxique)

Spécial du Béhémoth. Grande taille.

Enracinement enivrant.

64 PA

Enracinement enivrant.

Au début de son activation, le Sylve peut choisir de s'enraciner dans le sol. Il ne peut plus se déplacer ni être déplacé, par quelque effet de jeu que ce soit, jusqu'à la fin du tour.

Jusqu'à la fin du tour, les combattants amis à 10cm du Sylve bénéficient de la compétence « Immunité/Malus de blessure ».

Sylve (vénéneux).

10 - 1 - 3/8 - 5/12 - -7/2

Tueur né, Acharné, Immortel/Destin, Inébranlable, Membre supplémentaire.

(Conscience, Immunité/Toxique)

Spécial Wolfen. Grande taille.

Enracinement vénéneux.

70 PA

Enracinement vénéneux.

Au début de son activation, le Sylve peut choisir de s'enraciner dans le sol. Il ne peut plus se déplacer ni être déplacé, par quelque effet de jeu que ce soit, jusqu'à la fin du tour.

Jusqu'à la fin du tour, les combattants amis à 15cm du Sylve bénéficient de PEUR+2 (maximum=10).

SuperTaze

Conf' Fédé

Mise à jour des règles.

Coucou les gens.

Un petit paragraphe de des règles dans cette newsletter. Je n'ai pu le faire dans la dernière, pour cause de soucis dans mon système informatique, mais je suis toujours là, fidèle au poste.

Cette fois, quelques petites retouches cosmétiques, permettant de mieux visualiser un point de règle, de le clarifier ou d'alléger le GBN, un peu d'introduction de FAQ & une petite modification de gameplay avec le Soin & la Régénération.

XIII-A. Le tir.

Je corrige ici un oubli de la mise à jour des mystiques lors de la newsletter 2.

Pour pouvoir tirer, un combattant doit remplir les conditions suivantes :

- Il doit être doté d'un score de TIR.
- Il doit être équipé d'une arme à distance.
- Il doit avoir été activé.
- Il doit être libre de tout adversaire au moment de son tir.
- Il ne doit pas avoir chargé ni engagé d'adversaire, ni couru lors du tour de parole en cours.
- ~~Il ne doit pas avoir tenté de lancer un sortilège ni d'accomplir de miracle lors du tour de parole en cours (sauf s'il s'agit d'un Guerrier mage ou d'un Moine guerrier).~~

XIX-B-36. Éclaireur (passive).

Les cas particuliers sont reformulés pour répondre à certaines questions récurrentes sur la façon dont un éclaireur caché est ou non soumis à des effets indirects.

Lors du déploiement, les Éclaireurs peuvent être placés n'importe où sur le terrain, même en dehors de la zone de déploiement de leur camp ou dans celle de l'adversaire.

Il n'est cependant pas permis de déployer un Éclaireur à moins de 10cm d'un adversaire. L'inverse est en revanche autorisé, mais il est interdit de placer un combattant directement au contact d'un Éclaireur.

Si, au terme du déploiement, un Éclaireur est à plus de 10cm de tout adversaire, il est considéré comme étant caché. Tant qu'un Éclaireur demeure caché, il ne peut être la cible directe ou indirecte d'aucun effet de jeu (assaut, tir, sortilège, miracle, etc...), y compris les effets de zone.

Cas particulier : si un effet de zone ou indirect doit s'appliquer à un (ou plusieurs) Éclaireur caché et à d'autres combattants, l'effet s'applique normalement mais l'Éclaireur n'est pas affecté.

Cas particulier : si un Éclaireur caché entre volontairement dans une zone de terrain impliquant un quelconque effet de jeu, il le subit normalement comme tout autre combattant.

Un Éclaireur n'est plus considéré comme étant caché dès lors qu'un adversaire termine son activation dans un rayon de 10cm autour de lui. Lors de la révélation d'un éclaireur, aucune action ne peut être entreprise contre lui lors du même tour de parole. Il faut attendre une nouvelle série d'activation pour pouvoir le cibler.

Exception : un combattant avec « Conscience » qui découvre un éclaireur peut personnellement le cibler immédiatement.

Un Éclaireur est également repéré s'il effectue l'une des actions suivantes :

- Assaut.
- Tir.
- Incantation d'un sortilège.
- Appel d'un miracle.
- Utilisation de la compétence « Cri de ralliement/X ».

Commandement/X s'applique normalement, même si le combattant qui en est doté est un Éclaireur caché.

~~Cas particulier : pour un tir d'Artillerie perforante, les Éclaireurs cachés sur la trajectoire sont purement et simplement ignorés. Ils ne gênent pas le tir mais ne sont pas affectés par lui.~~

~~Cas particulier : si un effet de zone (sort, miracle, artillerie à effet de zone) ne concerne que des Éclaireurs cachés (à l'exclusion de tout autre combattant), il est considéré comme échouant automatiquement, sauf en cas de déviation aléatoire.~~

XIX-B-103. Régénération/X (passive).

Une petite modification pour simplifier la façon de jouer la compétence et améliorer son efficacité compte tenu de la létalité plus importante de l'environnement Conf' fédé.

Lors de chaque phase d'entretien, 2d6 sont lancés pour chaque combattant blessé et doté de Régénération/X. Sur chaque résultat supérieur ou égal à X, le niveau de Blessures du combattant diminue d'un cran.

Exemple : Une Blessure critique devient une Blessure grave.

Si le test est réussi, le combattant bénéficie immédiatement d'un nouveau test de Régénération/X dans les mêmes conditions. Cependant, quel que soit le résultat de ce test, il n'entraîne pas de troisième tentative.

Un combattant qui a été Tué ne peut en aucun cas bénéficier de la compétence « Régénération/X », même s'il se trouve encore sur le champ de bataille grâce à un effet de jeu quelconque (comme Acharné, par exemple).

Cette compétence ne peut pas être utilisée sur un combattant doté de la compétence « Structure/X ».

Si un combattant est doté de cette compétence en doublon, seule la plus faible valeur de X est prise en compte.

XIX-B-111. Soin/X (active).

Une petite modification, dans la lignée de celle de la Régénération.

Lors de la phase d'entretien son activation, un combattant doté de cette compétence peut soigner un combattant ami en contact socle à socle avec lui (il peut également se soigner lui-même). **2d6 sont lancés. La cible est soignée d'un unique cran de Blessures si un (ou plus) résultat de dé est supérieur ou égal à la valeur X associée à cette compétence.**

Un combattant ne peut utiliser ou bénéficier des effets de cette compétence qu'une fois par tour. Un combattant doté de la compétence « Acharné » qui a été Tué net au cours du même tour ne peut pas être soigné de cette façon.

Cette compétence ne peut pas être utilisée sur une cible dotée de la compétence « Structure/X ».

Si un combattant est doté de cette compétence en doublon, seule la plus faible valeur de X est prise en compte.

VI-B-1. Contact entre socles carrés.

Modification ici, pour suivre une discussion qui a eût lieu suite aux soucis de socles ronds/socles carrés. Au final, la limitation de contact par face de socles est inutile & redondante avec le nombre maximal de figurines en contact selon la taille & l'obligation d'engager par le point marquant l'avant du socle.

Une figurine est considérée comme étant au contact d'une autre (amie ou ennemie) si plus de la moitié d'un côté de son socle touche le socle de l'autre figurine.

En fonction du socle sur lequel une figurine se trouve, le nombre maximal de figurines avec lesquelles elle peut être en contact est limité sur chaque face. Chaque côté de socle fait une certaine taille symbolisée par un chiffre. La somme des tailles des socles placés en contact avec un même côté ne peut en aucun cas dépasser la taille de celui-ci :

Socle d'infanterie : 1.

Socle de cavalerie: Avant et arrière : 1 / Côtés : 2.

Socle de créature: 2.

Socle de grande créature: 2.

Exemple : Il est possible de placer jusqu'à deux socles de fantassins (taille 1 + 1) ou un socle de créature (taille 2) au contact d'un même côté de socle de créature (taille 2). Il n'est en revanche pas permis d'y accoler un socle d'infanterie fantassin et un socle de créature (taille 1 + 2) ou deux socles de créature (taille 2 + 2).

Cette restriction ne s'applique que si plusieurs figurines doivent être disposées au contact d'un même adversaire. Il est donc possible de placer un combattant sur socle de créature (2) au contact d'un adversaire sur socle de fantassin (1).

Lorsqu'un combattant est placé au contact d'un autre suite à un déplacement, le point matérialisant l'avant de son socle DOIT être placé au contact du socle de son adversaire (ou de l'un d'entre eux en cas de contact multiple), la plus grande partie possible de son socle doit être disposée au contact de celui de son adversaire. Toutefois, si une figurine est placée au contact d'une pièce déjà en contact avec d'autres combattants, ceux-ci peuvent être légèrement décalés de façon à permettre le placement du nouvel assaillant.

Attention ! Cela n'est possible que si les figurines à déplacer sont effectivement au contact du socle de la cible. Si elles ne le sont pas, elles sont considérées comme des obstacles et ne peuvent pas être déplacées.

VI-B. Notion de contact.

Le contact entre 2 combattants est toujours réciproque, si l'un des 2 est considéré comme étant en contact, alors l'autre l'est aussi.

XIX-B-93. Piété/X (active).

Un léger déplacement d'une règle, dont nous nous sommes aperçus que de nombreux joueurs l'ignoraient, du coup la placer dans la compétence Piété/X lui donnera une meilleure lisibilité, au prix d'un très léger boost du cas particulier d'un prêtre non Champion-pur possédant cette compétence.

Les fidèles dotés de cette compétence peuvent conserver jusqu'à X points de FT d'un tour sur l'autre s'il leur en reste en réserve au moment de calculer leur nouvelle FT.

Les points de réserve ne se cumulent pas d'un tour sur l'autre.

Exemple : Au début de la phase mystique du premier tour, un fidèle doté de « Piété/2 » dispose de trois points de FT en réserve.

Il en conserve deux pour le tour suivant. Au moment de calculer sa FT, il ajoute donc deux points à sa réserve.

Au début de la phase mystique du deuxième tour, le fidèle possède quatre points de FT en réserve et en conserve deux pour le troisième tour. Au moment de calculer sa FT, il ajoute deux à sa réserve (et non quatre).

Un fidèle doté de cette compétence n'a pas besoin de ligne de vue pour appeler un miracle si la cible désignée est située (même partiellement) dans son aura de foi.

Un fidèle doté de cette compétence peut censurer sans ligne de vue, mais uniquement dans sa propre Aura de foi.

Si un combattant est doté de cette compétence en doublon, seule la plus forte valeur de X est prise en compte.

XV-E-3. Choix de la cible.

Un Champion fidèle pur n'a pas besoin de ligne de vue pour appeler un miracle si la cible désignée est située (même partiellement) dans son aura de foi.

XV-E-8. Application de la censure.

Un fidèle pur peut censurer sans ligne de vue, mais uniquement dans sa propre Aura de foi.

XII-D. Etats-majors du Despote.

Cette règle est supprimée du corpus pour être remplacée par une capacité spéciale identique donnée aux 4 profils des musiciens & étendards de Mid-Nor.

Aucun changement dans la façon de jouer, donc, juste un allègement du GBN.

Un état-major complet composé entièrement de combattants effrayants de Mid-Nor est considéré comme un état-major du Despote. Si l'état-major est cassé (perte ou éloignement de l'un des membres), il perd immédiatement ce statut.

XII-D-1. Volonté du Despote.

Les combattants effrayants de Mid-Nor dans l'aura de commandement d'un état-major du Despote gagnent PEUR+1. Ce bonus ne peut pas amener la Peur du combattant qui en bénéficie à dépasser celle du commandant de l'état-major.

Exemple : Araqsail l'écorcheur (PEUR=5) est à la tête d'un état-major du Despote, il bénéficie donc du bonus pour monter à PEUR=6. Une Larve étonnante (PEUR=7) présente dans l'aura de commandement de cet état-major ne bénéficie pas du bonus.

XII-D-2. Etats-majors du Despote et commandement.

La règle « Volonté du Despote » s'ajoute à celles du commandement. Elle ne les remplace pas. Un état-major Mid-Nor reste donc un état-major à tout point de vue.

État-major du Despote.

Les combattants amis effrayants de Mid-Nor dans l'aura de commandement d'un état-major du Despote bénéficient de PEUR+1, en plus des autres bonus de Courage et de Discipline.

Ce bonus ne peut pas amener la Peur du combattant qui en bénéficie à dépasser celle du commandant de l'état-major.

Si l'état-major est cassé (perte ou éloignement de l'un des membres), cette capacité est sans effet.

XII-C. Chefs Wolfen et Dévoreurs.

Cette règle est remplacée par la création d'une nouvelle compétence, afin de clarifier quelques points litigieux & surtout de lui donner une meilleure visibilité pour les joueurs.

Tous les Champions Wolfen (qu'ils soient affiliés à Yllia, à Vile Tis, à la Concorde ou aux Ténèbres) dotés de la compétence « Commandement/X » sont considérés comme des chefs Wolfen et bénéficient de la règle « Marque de sauvagerie ».

XII-C-1. Marque de sauvagerie.

À chaque tour, chaque chef Wolfen dispose d'un marqueur « Marque de sauvagerie » dont il peut se servir pour augmenter le potentiel de combat d'un autre Wolfen.

Les marqueurs doivent être attribués lors de chaque phase stratégique, avant le jet de Tactique. Une fois ce test effectué, plus aucun marqueur ne peut être attribué. Il n'est pas possible de conserver des marqueurs d'un tour à l'autre.

Pour recevoir un marqueur, un combattant doit remplir les conditions suivantes:

- Il doit s'agir d'un Wolfen (qu'il soit affilié à Yllia, à Vile Tis ou aux Ténèbres) qui n'est pas un Champion.
- Il doit se trouver dans l'aura de commandement du chef Wolfen.
- Il doit appartenir à une catégorie de rang inférieure ou égale à celle du chef Wolfen.
- Sa Peur doit être inférieure ou égale à celle du chef Wolfen.
- Un même combattant ne peut recevoir qu'un seul marqueur par tour.

Un combattant doté d'une marque de sauvagerie gagne la compétence « Furie guerrière » jusqu'à la fin du tour, même si le combattant sort de l'aura de commandement du chef Wolfen qui lui a fourni le marqueur.

XII-C-2. Les parias Wolfen.

Un chef Wolfen Paria ne peut attribuer une marque de sauvagerie qu'à un combattant lui-même doté de cette compétence. De même, un combattant Paria ne peut pas recevoir de marque de sauvagerie de la part d'un chef non-Paria.

XII-C-3. Wolfen Dévoreurs ou de Dun-Scaith.

La mention « Wolfen » n'est pas toujours inscrite sur la carte de références des Wolfen dévoreurs de Vile Tis ou des Wolfen de la horde de Dun-Scaith. Cependant, tous ces combattants sont des Wolfen. Ils bénéficient donc de cette règle selon les mêmes conditions.

XII-C-5. Chefs Wolfen et commandement.

La règle « Marque de sauvagerie » s'ajoute à celles du commandement. Elle ne les remplace pas. Un chef Wolfen reste donc un commandant.

XIX-B-21. Chef Wolfen/X.

Un chef Wolfen est doté de la compétence « Commandement/X ».

À chaque tour, chaque chef Wolfen dispose d'un marqueur 'Marque de sauvagerie' dont il peut se servir pour augmenter le potentiel de combat d'un autre combattant Wolfen.

Les marqueurs doivent être attribués lors de chaque phase stratégique, avant le jet de Tactique. Une fois ce test effectué, plus aucun marqueur ne peut être attribué. Il n'est pas possible de conserver des marqueurs d'un tour à l'autre.

Pour recevoir un marqueur, un combattant doit remplir les conditions suivantes:

- Il doit s'agir d'un Wolfen qui n'est pas un Champion.
- Il doit être à Xcm du chef Wolfen.
- Il doit appartenir à une catégorie de rang inférieure ou égale à celle du chef Wolfen.
- Sa Peur doit être inférieure ou égale à celle du chef Wolfen.

Un combattant doté d'une marque de sauvagerie gagne la compétence « Furie guerrière » jusqu'à la fin du tour (même si le combattant sort de l'aura de commandement du chef Wolfen).

Un combattant doté de la compétence « Paria » ne peut donner ou recevoir de marqueur 'Marque de sauvagerie' qu'avec d'autres combattants dotés de la compétence « Paria ».

Un combattant doté de la compétence « Mort-vivant » ne peut jamais bénéficier des effets de cette compétence ni recevoir de marqueur 'Marque de sauvagerie'.

Attention : la mention « Wolfen » concerne dans ce paragraphe les combattants de race Wolfen, et non de l'armée Wolfen. Certains combattants de cette armée ne sont pas des Wolfen, et on trouve des Wolfen chez les Dévoreurs, dans la Concorde de l'Aigle ou à Cadwallon, voire dans d'autres armées.

Si un combattant est doté de cette compétence en doublon, seule la plus forte valeur de X est prise en compte.

XII-B. Seigneurs des morts.

~~Cette règle est remplacée par la création d'une nouvelle compétence, afin de clarifier quelques points litigieux & surtout de lui donner une meilleure visibilité pour les joueurs.~~

~~Certains combattants ont une emprise particulière sur les Morts vivants. Ces combattants sont appelés les Seigneurs des morts. Tous les commandants d'Achéron (même ceux qui ne sont pas Morts vivants), ainsi que les magiciens et les fidèles Druens dotés des compétences « Commandement/X » et « Mort vivant » sont considérés comme des seigneurs des morts. Ils bénéficient à ce titre de la règle « Aura de Ténèbres ».~~

~~Rappel : Les musiciens et les porte étendards, bien que dotés de la compétence « Commandement/X », ne sont pas des commandants.~~

XII-B-1. Aura de Ténèbres.

~~Tout combattant doté de la compétence « Mort vivant » situé dans l'aura de commandement d'un seigneur des morts de son camp bénéficie d'un bonus en Peur égal à la catégorie de rang du seigneur des morts.~~

~~Exemple : Au moment de lancer un assaut contre un adversaire, un pantin morbide (PEUR=5) se trouve dans l'aura de commandement de Melmoth (« Commandement/10 »; PEUR=7). Melmoth étant Élite (catégorie de rang 2), le pantin gagne PEUR+2. Sa Peur est donc considérée comme étant de $5 + 2 = 7$.~~

~~Ce bonus ne peut pas amener la Peur du combattant qui en bénéficie à dépasser celle inscrite sur la carte de références du seigneur des morts.~~

~~Exemple : Un Wolfen zombie (PEUR=8) se trouve dans l'aura de commandement de la Gorgone (« Commandement/10 »; PEUR=9; catégorie de rang 2). Le Wolfen zombie devrait gagner PEUR+2, mais cela amènerait sa Peur à 10, ce qui est supérieur à la Peur de la Gorgone. Le Wolfen zombie ne gagne donc que PEUR+1 et sa Peur est considérée comme étant de $8 + 1 = 9$.~~

~~Si un Mort vivant se trouve dans les auras de commandement de plusieurs seigneurs des morts, il bénéficie du bonus le plus élevé.~~

~~Le bonus en Peur lié à l'aura de Ténèbres ne s'applique pas lorsqu'un Mort vivant doit effectuer un test de Courage (face à un Hypérien, par exemple).~~

XII-B-2. Seigneurs des morts et commandement.

~~La règle « Aura de Ténèbres » s'ajoute à celles du commandement, elle ne les remplace pas. Un seigneur des morts reste donc également un commandant au regard des règles. Cependant (sauf exception), un Mort vivant ne peut bénéficier des avantages liés à la compétence « Commandement/X » que de la part d'autres Morts vivants.~~

~~Exemples : La Gorgone est un seigneur des morts Mort vivant. Bien que n'étant pas des Morts vivants, les goules d'Achéron peuvent utiliser sa Peur pour leurs tests de Courage.~~

~~Asura de Sarlath est un seigneur des morts non Mort vivant. Par conséquent, aucun mort vivant ne peut utiliser sa Discipline pour un test de Discipline, ni son Courage pour un test de Courage (face à un Hypérien, par exemple).~~

XX-B-109. Seigneur des morts/X.

Un Seigneur des morts est doté de la compétence « Commandement/X ».

Tout combattant ami doté de la compétence « Mort-vivant » situé à Xcm d'un Seigneur des morts bénéficie de Peur+Y, Y étant égal à la catégorie de rang du Seigneur des morts.

Exemple : Au moment de lancer un assaut contre un adversaire, un pantin morbide (PEUR=5) se trouve dans l'aura de Melmoth (« Seigneur des morts/10 »; PEUR=7). Melmoth étant Élite (catégorie de rang 2), le pantin gagne PEUR+2. Sa Peur est donc considérée comme étant de $5 + 2 = 7$.

Ce bonus ne peut pas amener la Peur du combattant qui en bénéficie à dépasser celle du Seigneur des morts.

Exemple : Un Wolfen zombie (PEUR=8) se trouve dans l'aura de la Gorgone (« Seigneur des morts/10 »; PEUR=9; catégorie de rang 2). Le Wolfen zombie devrait gagner PEUR+2, mais cela amènerait sa Peur à 10, ce qui est supérieur à la Peur de la Gorgone. Le Wolfen zombie ne gagne donc que PEUR+1 et sa Peur est considérée comme étant de $8 + 1 = 9$.

Si un Mort-vivant se trouve dans les auras de plusieurs Seigneurs des morts, il bénéficie du bonus le plus élevé. Le bonus en Peur lié au Seigneur des morts ne s'applique pas lorsqu'un Mort-vivant doit effectuer un test de Courage (face à un Hypérien, par exemple).

Si un combattant est doté de cette compétence en doublon, seule la plus forte valeur de X est prise en compte.

XIX-B-22. Colossal (passive).

Cette compétence est supprimée & fusionnée dans la compétence Énorme/X.

~~Un individu Colossal peut supporter deux niveaux de Blessures de plus qu'un combattant normal.~~

~~Lorsqu'un tel guerrier est Tué net une première fois, il n'est pas considéré comme une perte. Au lieu de cela, deux marqueurs « Blessure critique » sont placés sur son socle. S'il est Tué net à nouveau, un troisième pion est placé sur son socle. Au troisième Tué net, le combattant est retiré du champ de bataille.~~

~~Un combattant Colossal subit les pénalités de Blessures normalement. Quel que soit le nombre de Blessures critiques subies, la pénalité de Blessure est de -3.~~

~~Un combattant Colossal soigné d'un cran de blessure alors qu'il possède plusieurs blessures critiques perd l'un de ces pions.~~

~~Les effets de jeu ciblant un combattant en critique affectent un combattant Colossal quel que soit le nombre de pions critique qu'il possède.~~

XIX-B-59. Gigantesque (passive).

Cette compétence est supprimée & fusionnée dans la compétence Énorme/X.

~~Un combattant Gigantesque peut supporter trois niveaux de Blessures de plus qu'un combattant normal. Lorsqu'un tel combattant est Tué net une première fois, il n'est pas considéré comme une perte. Au lieu de cela, deux marqueurs « Blessure critique » sont placés sur son socle, puis un troisième et un quatrième s'il est Tué net une deuxième et une troisième fois. Au quatrième Tué net le combattant est finalement retiré du champ de bataille.~~

~~Un combattant Gigantesque subit les pénalités de Blessures normalement. Quel que soit le nombre de pions Blessure critique sur son socle, la pénalité de Blessures est -3.~~

~~Un combattant Gigantesque soigné d'un cran de blessure alors qu'il possède plusieurs blessures critiques perd l'un de ces pions.~~

~~Les effets de jeu ciblant un combattant en critique affectent un combattant Gigantesque quel que soit le nombre de pions critique qu'il possède.~~

XIX-B-41. Énorme/X (passive).

Cette compétence est modifiée car son fonctionnement ne correspondait plus aux blessures cumulatives de Conf' fédé.

~~Un combattant Énorme peut supporter un niveau de Blessures de plus qu'un combattant normal. Lorsqu'un tel combattant est Tué net une première fois, il n'est pas considéré comme une perte. Au lieu de cela, deux marqueurs « Blessure critique » sont placés sur son socle. S'il est Tué net à nouveau, il est retiré du champ de bataille.~~

~~Un combattant Énorme subit les pénalités de Blessures normalement. Quel que soit le nombre de pions Blessure critique sur son socle, la pénalité de Blessures est -3.~~

~~Un combattant Énorme soigné d'un cran de blessure alors qu'il possède plusieurs blessures critiques perd l'un de ces pions.~~

~~Les effets de jeu ciblant un combattant en critique affectent un combattant Énorme quel que soit le nombre de pions critique qu'il possède.~~

Un combattant Énorme a une Puissance de $2+X$.

Un combattant Énorme débute la partie avec X marqueurs 'Énorme'. Chaque fois qu'il subit une blessure ou un tué net, le maximum de marqueurs 'Énorme' possible doit être défaussé immédiatement pour réduire cette blessure ou ce tué net.

Chaque marqueur 'Énorme' défaussé permet de réduire une blessure d'un cran :

- Légère devient Rien.
- Grave devient Légère.
- Critique devient Grave.
- Tué net devient Critique (ceci est une exception à la règle qui stipule que Tué net n'est pas une blessure).

Un combattant Énorme soigné d'un (ou plusieurs) cran de blessure alors qu'il est indemne peut regagner 1 marqueur 'Énorme' par cran de blessure soigné, mais ne peut pas jamais posséder plus de X marqueurs 'Énorme'.

Si un combattant est doté de cette compétence en doublon, seule la plus forte valeur de X est prise en compte.

I-E-9. Puissance.

Modification entraînée par celle de la compétence Énorme/X & la disparition des compétences Colossal & Gigantesque.

La Puissance d'un combattant représente sa capacité à déstabiliser l'adversaire lorsqu'il charge ou, au contraire, à encaisser l'impact d'une charge ennemie. Cette valeur n'est pas inscrite sur la carte de références, elle est définie en fonction de la Taille du combattant :

- Petite taille et taille normale : Puissance = 1.
- Grande taille : Puissance = 2.
- Très Grande taille avec la compétence « Énorme/X » : Puissance = $2+X$.
- ~~Très Grande taille avec la compétence « Colossal » : Puissance = 4.~~
- ~~Très Grande taille avec la compétence « Gigantesque » : Puissance = 5.~~

I-E-8. Taille.

Modification entraînée par celle de la compétence Énorme/X & la disparition des compétences Colossal & Gigantesque.

Tout combattant ~~Énorme, Colossal ou Gigantesque~~ est de Très Grande Taille, quelle que soit la taille de son socle.
Tout combattant doté de la compétence « ~~Énorme/X~~ » est de Très Grande Taille, quelle que soit la taille de son socle.

XIX-B-104. Renfort (passive).

Petite modification pour rendre l'utilisation de cette compétence bien plus logique & intuitive sur certains profils.

Lorsqu'un combattant doté de cette compétence est éliminé, sa figurine doit être placée au bord du terrain (sauf si l'effet qui l'a éliminé précise qu'il est « retiré de la partie »). Le groupe ainsi constitué est appelé renfort. Si plusieurs camps ont des combattants dotés de cette compétence, chacun dispose de ses propres renforts.

Lors de chaque phase d'entretien, les joueurs ayant des renforts lancent 1d6. Le résultat obtenu affecte le combattant en renfort ayant la plus faible valeur stratégique (voir I-E6, page 17) :

- '1' ou '2' : Le combattant est retiré des renforts. Il n'est pas retiré de la partie, mais ne peut plus être affecté par un test de renfort.
- '3' ou '4' : Aucun effet.
- '5' ou '6' : Le combattant revient sur le champ de bataille. Il doit être immédiatement placé à une distance maximale de 10cm d'un autre combattant de son camp et ne peut pas être placé au contact d'un adversaire.

Un combattant qui revient en jeu grâce à Renfort est dépourvu de tout sortilège, artefact ou miracle. Il ne dispose pas non plus de gemmes de mana ni de points de FT. De même, tous les effets qui l'affectaient au moment de sa mort sont dissipés.

Un combattant qui revient en jeu grâce à Renfort possède le même équipement (sortilège, artefact ou miracle) que celui dont il disposait en début de partie. Il revient en jeu avec le nombre de FT ou de gemmes de Mana qu'il aurait possédé au début de la partie.

En revanche, tous les effets qui l'affectaient au moment de sa mort sont dissipés.

Un Champion ne peut jamais bénéficier de cette compétence.

X-C-2. Occupation d'un objectif.

Ici il ne s'agit que d'une reformulation pour rendre plus lisible la liste des combattants ne comptant lors du décompte de l'occupation d'un objectif.

Certains scénarios impliquent d'occuper et/ou de contrôler des objectifs.

Pour occuper un objectif, un camp doit remplir certaines conditions en termes d'effectif et de valeur dans le périmètre associé à cet objectif. Ces conditions sont indiquées dans les scénarios concernés.

Exemple : L'occupation d'une colline requiert un effectif de 6 et une valeur de 50.

Au moment de déterminer l'occupation de cet objectif, le camp A compte quatre grands Crocs Wolfen d'une valeur individuelle de 34 sur la colline. Sur ces quatre combattants, un est en Blessure légère, un en Blessure grave et un en Blessure critique. Leur effectif est donc de 8 (4 x 2, puisque les Wolfen sont de Grande Taille) et leur valeur de $34 + 34 + (34 - 5) + (34 - 10) = 121$. Ils occupent donc l'objectif.

Le camp B compte quant à lui six guerriers des Gouffres d'une valeur individuelle de 9 sur la colline, dont deux sont en Blessure grave et deux en Blessure critique.

Leur effectif est donc de 6 et leur valeur de $9 + 9 + (9 - 5) + (9 - 5) + (9 - 10) + (9 - 10) = 26$. Le camp B dispose d'un effectif suffisant, mais sa valeur n'est pas assez élevée pour occuper l'objectif.

Les scénarios précisent si un combattant doit, pour l'occuper, être au contact (au moins la moitié de son socle s'il s'agit d'un socle carré) d'un objectif ou dans une zone (l'intégralité de son socle) définie autour de celui-ci.

~~Les combattants en déroute ne sont pas comptabilisés pour l'occupation d'un objectif.~~

~~Les combattants cachés (à l'aide de la compétence « Éclaireur » par exemple) ne sont pas comptabilisés pour l'occupation d'un objectif.~~

~~Les combattants qui ne sont pas au palier 0 ne sont pas comptabilisés pour l'occupation d'un objectif.~~

~~Les combattants invoqués ne sont comptabilisés pour l'occupation d'un objectif que s'ils appartiennent au même peuple que l'armée.~~

~~Les combattants Neutres ne sont jamais comptabilisés dans la détermination de l'occupation d'un objectif.~~

~~Rappel : aucun combattant invoqué ou revenu en jeu lors du dernier tour de la partie n'est comptabilisé pour les règles de contrôle.~~

- **Les combattants suivants ne sont pas comptabilisés pour l'occupation d'un objectif :**
- **Combattant en déroute.**
- **Combattant caché (à l'aide de la compétence « Éclaireur » par exemple).**
- **Combattant qui n'est pas au palier 0.**
- **Combattant Neutre.**
- **Combattant invoqué, sauf s'il appartient au même peuple que l'armée.**
- **Combattant invoqué ou revenu en jeu lors du dernier tour de la partie.**

IV-I-4. Limite de contrôle des combattants invoqués.

Limitation du nombre de combattants invoqués pour permettre un meilleur équilibrage de cette catégorie mystique.

Il ne suffit pas de faire apparaître ces êtres surnaturels, il faut également les contrôler et les asservir. Pour représenter ceci, un combattant ne peut contrôler qu'un nombre limité de créatures invoquées à la fois. Ce nombre dépend du rang de l'invocateur et de la puissance de la créature. Au moment de procéder à l'invocation d'un combattant, le joueur doit calculer la somme des valeurs de puissance des pièces déjà sous le contrôle de l'invocateur. Si l'invocation du nouveau combattant doit entraîner un dépassement de la limite autorisée, elle ne peut avoir lieu.

Le total des valeurs de puissance des créatures invoquées par un combattant ne doit pas dépasser une certaine limite ~~fixée par le~~ égale au rang de ce dernier :

• Rang 1 : 2.

• Rang 2 : 4.

• Rang 3 : 8.

• Rang 4 : 16.

Ce total est augmenté d'un point si l'invocateur est un Champion.

Exemple : En tant que Champion Adepte (rang 2), la Gorgone peut contrôler un total de puissance de 5. Elle possède les sortilèges « Invocation de pantin morbide » et « Invocation d'Élémentaire de Ténèbres ». Un pantin ayant une puissance de 1 et un Élémentaire une puissance de 2, la Gorgone peut donc contrôler en même temps cinq pantins ou trois pantins et un Élémentaire de Ténèbres.

Exemple : En tant que Maître (rang 3), Mirvilis peut contrôler un total de puissance de 3. Il possède les sortilèges « Invocation d'étincelant » et « Invocation d'Élémentaire de Lumière ». Un étincelant ayant une puissance de 1 et un Élémentaire une puissance de 2, Mirvilis peut donc contrôler en même temps 3 étincelants ou 1 étincelant et 1 Élémentaire de Lumière.

Note : les champions magiciens d'Achéron et les champions fidèles de Mid-Nor bénéficient toujours de la compétence « Invocateur/1+rang ».

IV-G-2. Récupération du Mana et Corps à corps.

Modification visant à rendre le caractère particulier de l'invocation en Achéron tout en rendant une meilleure spécificité à l'Hermétisme.

Les magiciens qui maîtrisent la voie de l'Hermétisme ou celle de la Nécromancie ne subissent pas la pénalité d'une gemme lors de leurs jets de récupération au corps à corps.

V-A-1. Les fidèles de Merin et de Mid-Nor.

Modification visant à rendre le caractère particulier de l'invocation en Mid-Nor tout en rendant une meilleure spécificité aux Griffons.

Les fidèles de Merin et de Mid-Nor ont une relation avec leur divinité plus forte que celles des fidèles des autres cultes. Pour représenter ceci, ils bénéficient tous de la compétence « Illuminé » (voir XX-B-63, page 115).

IX-B-37. Élémentaire/X (passive).

Création d'une nouvelle compétence afin de faciliter le gameplay & l'écriture de nombreux effets de jeu.

Un Élémentaire ne peut pas être recruté dans une armée si l'Élément X est interdit aux magiciens de cette armée.

Lorsqu'un Élémentaire inflige un jet de Blessures à un autre Élémentaire du même Élément (sauf pour les Ténèbres), le résultat doit être lu une ligne plus haut sur le tableau des Blessures.

Un Élémentaire est doté des compétences "Immunité/X" (sauf pour les Ténèbres) & "Fléau/Y" avec :

- Si X = Air, alors Y = Terre et Ténèbres.
- Si X = Terre, alors Y = Air et Ténèbres.
- Si X = Eau, alors Y = Feu et Ténèbres.
- Si X = Feu, alors Y = Eau et Ténèbres.
- Si X = Lumière, alors Y = Ténèbres.
- Si X = Ténèbres, alors Y = tous les Éléments (y compris les Ténèbres).

X-C-3. Initiative.

Intégration d'un élément de FAQ directement dans la règle, pour éviter tout questionnement futur.

Pour déterminer quels combattants ont la possibilité d'attaquer les premiers, chaque joueur doit effectuer un test d'Initiative.

Ce test est effectué une fois que tous les combattants du combat ont répartis leurs dés de combat. Une fois le test d'Initiative lancé, la répartition des dés de combat ne peut plus être modifiée.

Le joueur qui n'a qu'un seul combattant impliqué dans le combat effectue le jet avec l'INI du profil concerné.

Si un joueur a plusieurs de ses combattants impliqués dans un même combat, il peut choisir avec lequel d'entre eux il effectue le test. Le résultat final du jet est alors augmenté d'un nombre de points égal au nombre de figurines de son camp impliquées dans ce combat en plus de lui (le combattant choisi pour effectuer le jet n'est pas compté dans ce bonus).

Exemples : Un garde royal d'Alahan (INI=4) est impliqué dans un combat contre un guerrier de l'aube (INI=3). Les deux joueurs effectuent leur test d'Initiative. Pour le garde royal, le joueur obtient un résultat naturel de '3' qui, ajouté à son INI de 4 donne un résultat final de 7. Pour le guerrier de l'aube, le joueur obtient un résultat naturel de '5', qui ajouté à son INI de 3 donne un résultat final de 8. Le guerrier de l'aube remporte donc le test d'Initiative par 8 à 7.

Un garde prétorien (INI=3) est impliqué dans un combat contre deux clones de Dirz (INI=2) et un guerrier de l'aube (INI=3). Les deux joueurs effectuent leur test d'Initiative. Pour le garde prétorien, le joueur obtient un résultat naturel de '3' qui, ajouté à son INI de 3 donne un résultat final de 6. Son adversaire ayant trois combattants impliqués dans ce combat, il doit choisir lequel sera utilisé pour le test d'Initiative. Le guerrier de l'aube ayant une meilleure INI que les clones (3 au lieu de 2), il est naturellement désigné. Le joueur obtient un résultat naturel de '2' auquel s'ajoutent l'INI de 3 du guerrier de l'aube, ainsi qu'un + 2 dû à la présence des deux clones. Le résultat final de ce jet est donc de $2 + 3 + 2 = 7$. Le guerrier de l'aube et les clones remportent le test d'Initiative par 7 à 6.

Dans un combat, si plusieurs combattants sont affectés par des effets de jeu les obligeant à placer leurs dés de combat avant tout autre combattant, ils placent leur dés les premiers, par ordre croissant des Valeurs stratégiques, puis les combattants non affectés par de tels effets placent leurs dés normalement.

Dans un combat, si plusieurs combattants sont affectés par des effets de jeu les obligeant à placer leurs dés de combat après tout autre combattant, ils placent leur dés les derniers, par ordre croissant des Valeurs stratégiques, après que les combattants non affectés par de tels effets aient placé leurs dés normalement.

Dans un combat, si plusieurs combattants sont affectés par des effets de jeu les autorisant à placer leurs dés de combat après le test d'Initiative, ils placent leurs dés par ordre croissant des Valeurs stratégiques, une fois que les tests d'Initiative ont été effectués.

Attention ! Certaines pénalités (comme les pénalités de Blessures) s'appliquent à l'Initiative. Si un combattant soumis à une telle pénalité est choisi parmi plusieurs autres pour effectuer un test d'Initiative avant un combat, il ne faut pas oublier de prendre en compte ces pénalités. Il n'est donc pas toujours judicieux de désigner systématiquement le combattant doté de la plus haute Initiative sur sa carte de références.

Peinture / Sculpture

Résultat du 9^{ème} concours de peinture

1^o place : Mirvillis et son rôdeur Wolfen



2^o place : Spiff04 et son Guerrier Montagne



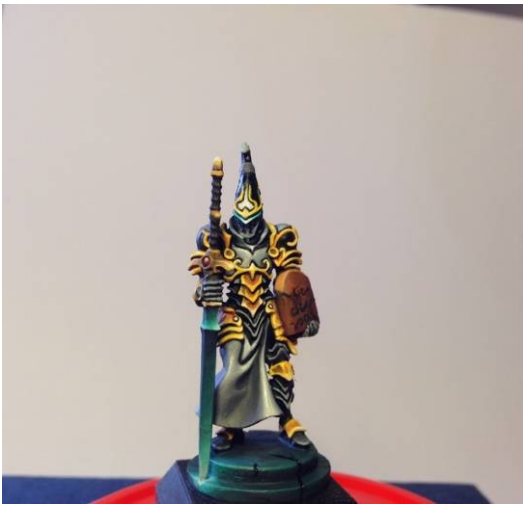
3^o place : Zab et sa valkyrie d'Alahan



4° place : Clairette avec Danil le Preux



5° place : Gunnm et son garde royal



6° place : Yanou avec Nelphaell



Le thème du prochain concours est **le dynamisme**.
Inscrivez vous nombreux.

Librevent

Background

La Genèse

Ce que l'on appelle communément la Création, est en fait l'ensemble des Royaumes connectés entre eux. Aarklash est un de ces Royaumes. Parler de la Genèse d'Aarklash, revient à parler de la genèse des Dieux...

Les explications suivantes ont été retrouvées sur une petite île au large de l'Akkylannie. La langue d'origine est inconnue mais les pictogrammes gravés se rapprochent de la langue des Nains, mais aussi parfois des symboles Hermétiques et Typhonistes. La traduction nous vient de Kyllion l'Ancien, mais la difficulté d'interprétation ne garantit pas son entière fiabilité.

*Au départ il n'y avait que le Vide, infini Néant des possibles.
Puis vint le Souffle.*

*Le Souffle traversa le Néant. La création se forma en de multitudes de mondes. Mais ceux-ci étaient trop proches et s'entrechoquèrent, engendrant un fracas indescriptible. Puis le Souffle revint à son point d'origine et le fracas des mondes devint une mélodie.
De cette mélodie, naquit Tout.*

*Tout, charmé par la mélodie des mondes, se mit à rêver. Les mondes commencèrent à s'ordonner, la mélodie s'acheva.
Tout ouvrit les yeux. La Lumière envahit alors la Création, se mêlant aux Ténèbres du Néant.*

De la rencontre entre les Ténèbres et la Lumière naquit la Conscience.

De la rencontre entre la Lumière et les Ténèbres naquit la Beauté.

Des songes inachevés de Tout, naquit l'Inspiration.

Seule la Conscience possédait une parcelle d'identité. Seule la Beauté possédait une forme. Désseparées d'être incomplètes, la Beauté et la Conscience se lièrent et échangèrent une partie d'elles mêmes.

*L'inspiration resta seule, invisible aux yeux de ses semblables. Son essence lui permit de changer d'identité et de forme à volonté.
La Beauté et la Conscience vagabondèrent dans la Création, découvrant les merveilles engendrées par le songe de Tout. Profitant de leur immense pouvoir, elles éveillèrent et nommèrent toutes les créatures qu'elles rencontrèrent... Toutes, sauf l'Inspiration.*

*L'Inspiration suivait la Beauté et la Conscience, découvrant la Création après elles. Elle renomma certaines créatures et en remodelait d'autres au gré de ses envies, leur faisant don des rêves et des cauchemars.
L'inspiration rêva de la Beauté.*

Croyant avoir découvert et nommé toute la Création, la Beauté et la Conscience décidèrent de créer à leur tour. Elles s'unirent à nouveau et de leurs pouvoirs, mêlés jaillirent trois nouveaux dieux : les Enfants de la Félicité.

La Conquête vint à la création, dotée d'ailes ardentes.

La Sagesse, était nue. En son cœur triste se trouvait le secret de la mesure des choses.

Le Désir, naquit comme un accès de fureur, difforme et fou. Il renvoya au Néant tout ce qu'il rencontra puis disparut dans une profonde caverne où sa propre existence ne le torturerait plus.

L'inspiration insuffla des rêves aux Enfants de la Félicité et fut prise à son propre piège.

*Le Désir, plus fort que tout, attisa en retour les rêves de l'Inspiration.
La Conquête aux ailes de gloire lui révéla que la Beauté serait sienne.
La Sagesse perça les secrets de l'Inspiration et lui dicta patience et résolution.*

Alors que la Conscience cherchait à apaiser le Désir, l'Inspiration vint visiter la Beauté et la fit sienne. Puis l'Inspiration retourna là où personne ne la voyait, abandonnant la Beauté enivrée par cette union. Lorsque la Conscience revint de son impossible quête, elle vit la Beauté pleine et souriante. Ne se méprenant pas sur ce qui s'était passé, la Conscience devina l'œuvre de ses trois enfants mais sut qu'aucun d'eux ne s'était uni à la Beauté.

La Conscience, affaiblie par son combat contre le Désir, découvrit la colère. Elle promit à la Beauté que l'enfantement qu'elle attendait serait douloureux si elle ne révélait pas le nom de l'être auquel elle s'était unie. La Beauté, ne se rappelant que de la joie procurée par l'Inspiration, ne put dire un mot et mit au monde ses deux enfants dans de terribles souffrances.

Le Cycle, naquit empreint de douleur et de plaisir, bien qu'il ne puisse ressentir ni l'un, ni l'autre.

Le Tourment, vint au monde couvert de sang frais et armé d'une lance de douleur. Où qu'il aille, toujours le malheur le précéderait et le poursuivrait.

La Conscience regardant les Enfants de la Souffrance entra dans une rage folle et maudit la Beauté. Elle fut chassée jusqu'au fond de la Création, dans un endroit où les Ténèbres étaient le ciel, où la Lumière ne pénétrait jamais.
L'Inspiration vint trouver la Beauté dans sa sombre demeure et y apporta la clarté. Ils n'eurent d'autres enfants, car la crainte de la souffrance et la malédiction de la Conscience découvrit à son tour la douleur. Celle du doute. Elle se retira pour reprendre des forces.

Enfants de la Félicité et de la Souffrance se retrouvèrent livrés à eux-mêmes.
Le Cycle et la Conquête s'unirent sans connaître les conséquences de leur acte. Ainsi naquirent les quatre Enfants de la Destinée.

La Vertu et le Vice naquirent jumeaux. Ni bon, ni mauvais, chacun prenait satisfaction à usurper le rôle de l'autre.

L'Instinct caressa les animaux et les plantes. Possédé par une incompréhensible folie, il put discerner les masques de l'Inspiration...mais nul autre que la Sagesse ne sut le comprendre et l'apaiser.

L'Espoir, naquit avec une marque sur le visage. Il se mêla aux créatures pour fuir les moqueries des dieux.

Et les dieux conquièrent la Création, la modelant à leur guise.

De l'incertitude entre le Vice et la Vertu vint la discorde. Les dieux s'opposèrent sur l'avenir de certaines créatures, se battant pour d'autres, en détruisant quelques unes.

Les dieux se firent la guerre.

La Beauté et l'Inspiration façonnèrent les Ténèbres, leur donnant de nombreux visages. Elles ordonnèrent à leurs créations d'aller détruire tout ce que Conscience affectionnait.

La Conquête donna plusieurs noms aux êtres, pour qu'ils ne soient jamais complètement oubliés.

Le Désir accueillait les créatures blessées dans sa caverne, où un somptueux jardin les attendait afin qu'elles s'y reposent.

Le Cycle trahit la Conquête en lui volant le premier nom des créatures.

Le Tourment était de toutes les batailles, toujours aux côtés des créatures, affrontant ses parents ou ses frères.

Le Vice tenta de détruire la Vertu et lui creva un œil. La Vertu le maudit et changea son apparence afin qu'ils ne se ressemblent plus.

L'instinct fut trompé par une simple créature. Il lui fit subir un terrible châtement et maudit toute sa descendante.

La Sagesse contemplait la Création, impassible.

L'Espoir se mêla aux créatures et passa pour l'une d'entre elles.

La guerre des dieux modifia profondément la Création. La furie des combats, les cris des mourants et le grondement des mondes qui s'effondraient créèrent une nouvelle mélodie qui troubla le sommeil de Tout.

Tout s'éveilla.

Le Souffle se perpétua à nouveau.

Les mondes furent séparés par d'infranchissables frontières. La mélodie de la Fin de la Création fut ainsi suspendue. Les dieux furent tous bannis, chacun dans un Royaume.

Ainsi naquit le Temps, fléau des dieux.

Toutes les créatures reçurent l'étincelle de leur divinité et chaque dieu profita de l'adoration d'un peuple.

Tous sauf l'Inspiration qui n'avait pas été vue.

Tous sauf l'Espoir dont l'existence même avait été oubliée.

La Création prit forme une seconde fois.

Les dieux parlèrent aux créatures qui leur étaient fidèles. Ils leur prédirent que la mélodie reprendrait un jour et que seuls les plus dévoués survivraient.

La Conscience leur donna la foi et la Volonté

La Beauté incarna les cauchemars et les rêves de l'Inspiration.

La Conquête donna le feu de la connaissance à ses fidèles et la Sagesse leur donna la justice.

Le Cycle leur apprit les vrais noms. Le Tourment leur fit don de l'acier, de l'honneur et de la guerre.

La Vertu leur offrit la trahison de la miséricorde tandis que le Vice leur dévoila la splendeur des Ombres.

L'Instinct leur accorda les bienfaits de la nature.

Et le spectre de la guerre refit surface. Mais cette fois-ci, les dieux ne foulaient plus la terre des créatures.

I. Dieux de la Genèse et Dieux d'Aarklash

Il est évident, en lisant ce texte, que chaque peuple d'Aarklash bénéficie de l'aide d'un des dieux de la Genèse...où plutôt l'inverse.

Ainsi, les «Dieux» des divers panthéons d'Aarklash ne sont que des aspects d'un de ces Dieux de la Genèse.

Une liste précise a pu finalement être établie, montrant les liens entre Dieux de la Genèse et Dieux d'Aarklash. Certaines liaisons sont d'ailleurs extrêmement troublantes.

Il faut rappeler avant cela que les peuples d'Aarklash sont souvent classés selon leur affiliation à la Lumière, aux Ténèbres ou au Destin. Cette classification n'est pas à mélanger avec les appellations « Enfants de la Félicité, de la Souffrance ou de la Destinée ». Au passage, ces appellations sont les mêmes que les trois branches du culte de Cadwallon.

Quand vous aurait lu ceci, vous porterez un autre regard sur la genèse, sur le jeu des dieux d'Aarklash et sur les guerres entre les peuples.

Rappelez vous cependant, que le texte traduit précédemment relate des événements bien antérieurs à l'arrivée de l'Homme sur Aarklash, et peut être même antérieurs à celle des Elfes.

Les Dieux ont jetés leur dévolu sur les peuples au fur et à mesure de leur formation sur Aarklash.

Conscience a pour forme :

Mérin dans l'empire d'Akylannie

Odnir dans le Panthéon des Nains.

Conscience fut également le dieu principal de l'Utopie du Sphinx. On ne connaît pas son nom sous cette forme.

Beauté a pour forme :

Lilith chez les Elfes Akkyshan

Lyfh, déesse des Nains, associée à la mort

Inspiration a pour forme :

Chacal pour les Orques du Bran-ô-Kor

Rat pour les Gobelins

Il est intéressant de noter que, selon la Genèse, Inspiration n'a pas eu de peuple fidèle. Cependant, en regardant l'histoire des Gobelins, ils découvrirent leur Dieu Rat, qui le mena à la liberté, au plus profond de la Terre...Là où se cacheraient Inspiration et Beauté.

Quand aux orques, leur création n'est que très récente.

Conquête a pour forme :

Arh-Tolth chez les Alchimistes de Dirz.

Contre toute attente, le dieu de la conquête aux ailes ardentes qui donna le feu aux créatures n'est pas celui de l'Empire du Griffon.

Sagesse a pour forme :

La Noësis dans la culture des Elfes Cynwälls.

Caradoc, un des dieux des Nains.

Désir a pour forme :

Wisshard dans la tradition Daïkinee et Cadwë.

Hyffaid, un des dieux des Nains. Associés à la fin des temps chez ce peuple.

Vortiris, le dieu créateur des Ophidiens.

Sur ce sujet, il semblerait que Vortiris soit plus un fidèle, voir un fils, plutôt qu'une forme de Désir.

Cycle a pour forme :

Mid-Nor chez les Possédés des Gouffres.

Dans ce cas précis, Mid-Nor était un Nain qui a franchi en une seule fois toutes les étapes de l'Incarnation pour devenir la volonté vivante de Cycle sur ce nouveau « peuple ».

Tourment a pour forme :

Vile Tis, meneur des Dévoreurs.

Uren, un des dieux des Nains, dieu des Forgerons, ce qui est normal connaissant le cadeau de Tourment aux créatures.

Vertu a pour forme :

Arin, dieu principal du Royaume d'Alahan

Bleddig, un des dieux des Nains

Vice a pour forme :

Salaüel, dieu des Morts vivants d'Acheron

Instinct a pour forme :

Earhë, déesse majeure des Elfes Daïkinee

Yllia, la lune, mère des Wolfen

Gylfa, une déesse des Nains, associée à l'amour. Ses enfants seraient aussi les Wolfen.

Espoir a pour forme :

Danu pour les Sessairs

Cernunnos pour les Drunes

Ici aussi, Espoir n'avait pas de peuples fidèles à l'origine. Pour les hommes de Kel, Aarklash symbolisait pourtant l'Espoir d'une vie meilleure.

Cernunnos était un homme qui s'est uni à la déesse Danu.
Il est étrange de voir que Espoir a investi de sa puissance deux êtres, dont les peuples s'entre déchirent désormais.

Ainsi il apparaît que ces « Dieux d'Aarklash », pourtant si différents, on parfois une même origine.
La question se pose sur leur réalité matérielle.

Les révélations de Vile Tis, comme quoi ces dieux seraient des usurpateurs, des mortels investis de puissance inimaginable ; le Rituel de l'Aube des Alchimistes de Dirz qui amena sur Aarklash Arh-Tolth en personne ; les Keltois qui ont affronté Danu elle-même ...

Sans parler des mortels devenus dieux, comme Cernunnos ou Mid Nor...

Tous ces indices portent à croire que, ceux appelés Dieux d'Aarklash ne seraient que les Champions les plus puissants de la Création, eux aussi en exil, ou au côté de leurs Pères...

Le Mystère reste entier...



Chronologie d'Aarklash

AGE DES BATAILLES Période pendant laquelle, les dieux, par l'intermédiaire d'individus prédisposés se livrèrent des guerres sans merci, plongeant des civilisations entières dans des massacres sans précédents. Cet âge vit la disparition totale de très nombreuses civilisations parfois très avancées.	-1500	Naissance de l'empire Ishim'Re Création des Ophidiens
	-1000	Apogée de l'empire Ishim'Re
	-500	Naissance des Worgs
		Les Nains se réfugient à l'intérieur de l'Aegis
	-200	Disparition de l'Empire Ishim'Re et de Vile Tis
	0	Hiver des Batailles : évènement climatique particulièrement éprouvant. On raconte que cet âge glaciaire que connut Aarklash aurait été déclenché à la volonté d'Yllia, et que le Soleil se serait détourné de la Création. Les survivants Ishim'Re prêtent allégeance aux Héols : formation de l'Utopie du Sphinx
AGE DE LA RENAISSANCE Période de calme et de paix qui permit l'épanouissement de certaines civilisations.	1	Colonisation de l'Aegis par les Nains
	2	Fondation du Cercle de pierre Wolfen de Morn Arrivé du peuple de Kel sur la côte ouest d'Aarklash Guerre contre les Centaures et Ogmanans Alliance entre ces peuples, et création d'Avagdu Disparition de Cernunnos et sécession des Drones
	100	Asservissement des Gobelins par les Nains
AGE D'OR		Fusions de divers clans Keltois fidèle à Danu : fondation du Clan Sessair
	150	Quête d'Eäkhyn Fusion des clans keltois Lahnar et Ylliar : fondation des Alahaar
	200	Colonisation du Sud d'Avagdu par les Alahaars
	250	Emancipation des Gobelins Disparition des Mnemosiens Ophidiens Déclin de la civilisation Ophidienne
	255	Bataille de Kadwayn, la future Cadwallon. Les Ishim'Re entament leur exil vers les Royaumes élémentaires. Départ des Ophidiens d'Aarklash Installation de gobelins exilés près de Cadwallon
	270	Unification des Gobelins sous la bannière de l'Empereur Kharbôxyl et fondation de Klûne
	360	Début de la guerre contre les Atrocités
	419	Défaite des Atrocités Fondation du Royaume d'Alahan
	435	Bataille de Dracynrân : Wolfen vs Alahan
	558	Serrelis : Lute pour le trône entre les frères Daïkinee Elhan et Silmaë Fuite d'Elhan et fondation de la nation Cynwäll dans les ruines des monts de Lanever
	571	Illumination d'Arcavius de Sabran
	573	Fondation de l'Empire d'Akkylannie en Akkylannie
	585	Fondation de l'Ordre du Temple
	AGE D'ACIER	617
643		Naissance de Maldegen Dirz
660		Découverte d'un artefact Ishim'Re par Dirz, et découverte de la Technomancie
666		Fondation de l'Ordre des Toges Noires Malédiction sur Scaëlin
667		Dirz extrait la première souche génétique
668		Dirz se convertit au culte d'Arh-Tholt
672		Premiers pactes entre les Toges Noires et les Dieux des Ténèbres
673		Premier clone de combat créé par Dirz, et première accusation d'hérésie
675		Retour sur Aarklash de Salauël, Béliat et Dhalilia, trahison de la baronnie d'Achéron 1ère Bataille de Kaïber
676		Deuxième accusation de Maldegen Dirz pour hérésie et fuite dans le désert du Syharhalna

	677	Dirz est sacré Empereur du Syharhalna 1ère croisade contre les Alchimistes de Dirz
		Van-Ahn-Kaer devient l'incarnation de Mid nor
	684	Apparitions des premiers « Nains de Mid nor » à la surface d'Aarklash
	699	Fuite de Scaëlin au sud de l'Ynkarö
	701	Fondation de la Sororité Akkyshane
	746	Naissance du projet Hybrid
	808	Création des Orques à partir du code génétique Gobelin
	832	Bataille du Mur de la Terre à Cadwallon Fondation de Cadwallon la Cité Franche
	833	Charte des Ligues de Cadwallon
	835	Charte des Fiefs
	855	Destruction de la Première Shamir Révolte des Orques et fondation de leur nation dans les Canyons du Bran-ô-Kor Fin de l'isolationnisme des Nains et pacte d'alliance avec l'Akkylannie, ainsi que pactes de non agression avec Alahan et Lanever.
	900	Grande inondation de Cadwallon
	956	Invasion d'Elémentaires d'Eau à Cadwallon
	983	Grand Raid akkyshan sur Cadwallon / Renaissance des Ligues Franches
	986	Exil d'Uraken
	994	2ème croisade pour trouver le tombeau d'Arcavius
	995	Den Azhir devient Duc de Cadwallon
	998	Massacre du comptoir maritime Griffon de Kylaë par Arkeon Sanath
	999	Chute de l'étoile de Vile Tis sur Aarklash et émergence des Dévoreurs Chute du Trône des Etoiles
	1000	Rituel de l'Aube Alchimique et retour d'Ar Tholt Les armes sacrées d'Yllia sont rassemblées par les meutes Wolfen pour désigner leurs champions
AGE DES TENEBRES = Le Rag'Narok	1001	Deuxième Bataille de Käiber Bataille de la Gorge du Dragon Retour massif des Ophidiens depuis les royaumes Elémentaires Tentative d'invasion du Sentier d'Opale par les Gobelins
	1002	Destruction de l'Erratum, sanctuaire Ophidien sous Cadwallon
	1003	Retour du Premier Né Wolfen Arrivée de la forteresse des Faathi depuis le royaume élémentaire de Shenroth Début de l'invasion de l'Akkylannie par les Dévoreurs menés par Shurat, début de la croisade interne Griffon Mort du roi Daïkinee Mneryl et début du règne d'Adwen
	1004	Destruction, lors de l'affrontement contre la forteresse d'Assura de Sarlath, de la forteresse volante des Faathi, qui s'écrase sur une des baronnies d'Alahan Libération des Molochs sur tout Aarklash Début de la manœuvre militaire des Alchimistes de Dirz "Danse du Scorpion", qui enfonce les lignes avancées Griffon, et rase presque les terres naines Exil des Orques du Béhémoth Les Ophidiens s'approprient l'archipel des Crocs de Feu
	1005	Les orques organisent la résistance et choisissent un champion Attaque des Dévoreurs sur la capitale de l'Akkylannie Mort de l'Empereur d'Akkylannie Bataille de Klüne et tentative de coup d'état de la part d'Uraken
	1006	Bataille de Kalienne : Alahan vs Achéron 3ème bataille de Käiber Chute de la forteresse de Käiber
	1007	Premier échec de la Danse du Scorpion à Kâ In Ar Reprise de Og en Khir par les Nains avec le support de l'Akkylannie Début de la quête de Mehöl
	1008	Retour de Mehöl et rencontre entre "l'enfant du Sphinx" et le Guide Cynwall Retour des Sphinx Traité de Cadwallon



Conf' Fédé

Bande dessinée





JUSTE A CÔTÉ DE NOTRE MAISON, ON TROUVE LE JARDIN ZEN AVEC NOTRE PETIT POINT D'EAU...



AU NORD DU JARDIN SE TROUVE LE TEMPLE DU DIEU RAT

POUR Y ARRIVER, IL FAUT FRANCHIR LE TORII...



ON AIME BIEN FAIRE LES IDIOTS DANS LE JARDIN! A GAUCHE Y'A LE SHIGOBI QUI JOUE TOUT LE TEMPS A CACHE-CACHE...



...MAIS L'ARCHE EST GARDÉE PAR LES TERRIBLES RIKIKI ET KAMEHA... NE VOUS FIEZ PAS À LEUR TAILLE, ILS M'ONT DÉJÀ BATTU PLUSIEURS FOIS...



C'EST AUSSI DANS LE JARDIN QUE FU-CHET PÊCHE LE POISSON POUR LE VILLAGE. MAIS COMME IL EST MALVAIS, UN NINJA LUI APPREND À DONNER DES COUPS DE PIEDS... PAS SÛR QUE CE SOIT TRÈS UTILE POUR LA PÊCHE...



LE TEMPLE EST ANCIEN, A VRAI DIRE, LE VILLAGE A ÉTÉ BATTI A SES PIEDS. IL PARAÎT QUE LES EPRITS ELEMENTAIRES SONT PLUS PUISSANTS DANS SON AIRE D'INFLUENCE, MAIS VU QUE JE SUIS PAS MAGICIEN, JE PEUX PAS CONFIRMER...



MES CAMARADES SONT EN TRAIN DE S'ESBAUDIR DE BON COEUR...



MÊME L'APPAREIL PHOTO N'ARRIVE PAS À PRENDRE UNE IMAGE CORRECTE DE BAYUSHI, LE NINJA... IL EST VRAIMENT INSAISSISSABLE...



J'AI DÉJÀ ESSAYÉ DE DRAGUER LA PRÊTRESSE TEMPLE MAIS ELLE M'A GRAVE ENVOYÉ BOULE JE REVIENDRAI QUAND J'AURAI GAGNÉ MES G... ET MA PROPRE MAISON...



...LÀ, JE M'EN VEUX UN PEU, C'EST DÉLICAT...
... MON POTE INGÉNIEUR, YAMAMOTO, M'AVAIT PRÊTÉ SA SUPER BÉCANE POUR FAIRE UN TOUR, ET JE SAIS PAS COMMENT, JE LUI AI PLANTÉ SON ENGIN DANS UN COIN D'OÙ IL PEUT PLUS REPARTIR... DEPUIS, IL M'EN VEUX PAS MAL...



...ET DES GROS BRAS QUI VOUS EMPECHENT DE LES APPROCHER...



... HMMM... NON, CLAIEMENT, FAUT PAS LES PROVOQUER.....



BIEN SÛR, IL Y A TOUJOURS DES VIEUX NINJAS POUR JOUER AUX MALINS ET NE PAS SUIVRE LES CONSEILS DES SAGES...



... QU'EST-CE QUE JE VOUS DISAIS?...

ET VOILA, NOUS AVONS FAIT LE TOUR DE PAKU-PAKU!

THE END



AU NORD-OUEST, IL Y A UNE AUTRE SORTIE DU VILLAGE, PAR UN ENDRIT APPELÉ LE 'ROCHER DU DIABLE'. RIEN QUE LE NOM SUFFIT À M'EN ÉCARTER, MAIS POUR LES PLUS INTRÉPIDES, LE TROLL 'KABUKI' EN GARDE L'ACCÈS...



DE TOUTES FAÇONS LES SAGES DISENT QU'IL N'Y A RIEN À VOIR AU-DELÀ DU ROCHER... J'AI DÉCIDÉ DE LES CROIRE SUR PAROLES.

Framboisier

Conf' Fédé

Lexique.

D'jabril le voyageur

Son rôle au sein de la hiérarchie Syhar est mal connu. La légende prétend que c'est un dénommé D'jabril qui aurait mené Dirz à la rencontre d'Arh-Tolth. On sait que dans une langue ancienne son nom désigne le voyageur.

Les services de renseignement Akkylanniens savent qu'il s'agit d'un individu lié au dieu alchimique, vraisemblablement une sorte d'émissaire ou d'oracle mystique... Les lois n'ont pas d'emprise sur lui et aucune porte ne lui est fermée dans tout l'empire de Syharhalna. Il a eut un rôle très important dans le passé mais il risque d'en avoir un tout aussi important dans le futur et le présent. Nul ne sait depuis combien de temps, il est là.

Daekin l'Aérien

Le plus grand barde du royaume d'Alahan, il parcouru toutes les routes d'Alahan en racontant l'histoire du royaume à ses habitants. Barde d'Alahan, il donna sa lance à Alahel le messager. Il est le porte-parole, l'émissaire privilégié de la Confrérie de la Lyre, Fratrie chimérique des Bardes au sein de l'ordre de la Chimère.

Il est toujours vivant.

Il a formé Ysarn Than, qui a son tour a formé Elonia d'Ysaïne. L'Aérien avait lui-même un maître des plus prestigieux et des plus controversés...

Dagues d'Obsidiennes

Au coeur des forêts d'Ashinân, terre des Akkyshans, Kassar se trouva aux prises avec une Prêtresse de la Veuve, portant une magnifique épée faite d'obsidienne. Cette pierre, aux propriétés magiques, constitue l'armement favori des Elfes noirs. Depuis peu habitué aux techniques de combat de ces Elfes, Kassar parvint à survivre à l'affrontement. L'arme qu'il récupéra sur le corps de l'Akkyshan était très puissante. Elle est désormais l'arme principale du Wolfen.

Danakil

Une des plus anciennes forteresses de Dirz. Théâtre de batailles sanglantes et d'opérations militaires d'envergure. Elle a toujours résisté aux assauts de tous les ennemis du Scorpion, sans exceptions. Cette place forte stratégique est également surnommée « la porte du désert ».

Danu

Une des divinités qui façonna les hommes. C'est elle que vénère le clan des Sessairs. Elle représente la terre, source de vie mais aussi de fureur. Elle est représentée chez les Sessairs par ses amants, les Guerriers de Danu.

Darelh

Capitaine de la garde d'Alahan, vétéran de nombreuses batailles. A une rancœur particulière envers l'Arlequin.

Défenseur des Plaines

Ils ont, en quelque sorte, des héros errants de Tir-Nâ-Bor. Un peu bougres, un peu rangers, un peu khor, les défenseurs des plaines surveillent les frontières et les territoires peu habités du territoire nain, du Naël Tarn jusqu'aux abords de Bran-Ô-Kor.

Ils ne sont pas très nombreux, car un nain seul est une proie presque facile, et ils ne forment pas un corps d'armées traditionnel. Toutefois, l'histoire de leur caste remonte loin dans les annales de Tir-Nâ-Bor... Quelques-uns forment de petites compagnies qui les accompagnent dans leur périple, la plupart se déplacent seuls et une poignée suivent un trajet « hors norme » (Tan-Kaïr est devenu champion de la cité de Fom-Nur, par exemple) Les défenseurs des Plaines sont très

populaires auprès de leur frères nains. Beaucoup de jeunes guerriers rêvent de mériter ce titre qui ne s'acquiert que de manière informelle. Hélas, cette voie solitaire est périlleuse et bon nombre disparaissent sans laisser de trace.

Délivrance

Selon la légende, Délivrance renfermerait une partie de l'essence divine d'Arin, le Père des Dieux barhans. L'arme a certes des propriétés extraordinaires, qui ne peuvent avoir été inspirées que par un dieu ...

Démon du Tartare

Démon issu de la région du Tartare, et natif d'un labyrinthe de Ténèbres. Particulièrement vicieux, ces démons ont pour habitude de posséder le cadavre d'un héros fraîchement enterré. Le démon transforme alors l'apparence de son hôte pour le rendre plus terrifiant, et erre à travers Aarklash dans le seul but de trouver un réceptacle plus puissant encore ...

Den Azhir, Duc de Cadwallon

Duc de Cadwallon. Egalement appelé Maître de la Cité franche, Prince des Sans-Terre, ou encore Roi des Bannis.

Le Duc Den Azhir offre, sous toutes ses coutures, l'apparence d'un être humain.

Bien des mystères entourent le duc de Cadwallon et les rumeurs qui courent à son sujet sont légion.

Dent Noire

Nom du bateau du Capitaine Krill, équipé d'un dispositif qui l'a rendu célèbre : des roues, car son Capitaine, Krill, a peur de l'eau ... Lorsque le Pavillon Rouge est hissé, les adversaires de la Dent Noire savent que son équipage ne fera pas de quartier. Depuis des années et des années, l'équipage de la Dent Noire lutte coude à coude, l'un soutenant son coéquipier, l'autre toujours prêt à foncer dans la mêlée pour tirer d'affaire un camarade en difficulté. Les membres de l'équipage se connaissent parfaitement et se tiennent en haute estime.

Desar, Maître Sélénite

Maître Sélénite. Son palais, à Tycho, abrite l'héritage des Ylliaars.

Le Despote

"Le maître des poupées".

Ancien nain défenseur des plaines du même gabarit que Pilzenbhir.

Il aurait fait alors une découverte fortuite qui a entraîné un véritable massacre.

Son apparence originelle de Nain a certainement beaucoup changée depuis...

Les Nains de Mid-Nor fondent des colonies un peu partout sur Aarklash, à l'insu de tous. Nul ne sait exactement comment ils choisissent leurs sites. On prétend ça et là, en particulier, au sein des Alchimistes Nains et de la Maison Tanit d'Achéron, qu'ils forment leurs colonies autour de nœuds de pouvoirs corrompus ou endormis. Ce sont différentes communautés de colonies reliées les unes aux autres par des chemins ténus.

Destrier des ténèbres

Monture des troupes d'Achéron, notamment des guerriers crânes.

Les Dévoreurs

Ces êtres qui sont sous la « protection » de la Bête ne sont pas uniquement composés de Wolfen.

Les Dévoreurs recrutent à l'instinct. Si l'un d'entre eux désire "faire une proposition" à un individu, quelle que soit son origine et son statut, il peut le faire. L'unique condition est que les autres membres de sa bande n'y voient pas d'inconvénient (l'usage subtil de la persuasion et de la force peut parfois aider à mettre tout le monde d'accord si le suffrage démocratique ne fonctionne pas).

Une fois qu'un individu a rejoint les Dévoreurs, les seules limites à ses mouvements et à son ascension sont les autres Dévoreurs. Si un individu se montre assez fort et assez rusé, il peut espérer aller loin. Très loin... N'oubliez pas que les Dévoreurs supportent mal qu'on leur donne des ordres. Un ambitieux manipulateur a tout intérêt à bien s'y prendre s'il ne veut pas finir dans l'estomac d'un de ses "frères d'armes".

Le commandement est un subtil mélange de charisme, d'intimidation et d'illumination.

En théorie, tous les dévoreurs sont libres de leurs actions. L'unique limite est leur propre force : si les « libertés » d'un dévoreur empiètent sur celle d'un autre, il y a de forte chance que ça se termine en bagarre ou en séparation houleuse.

Dans la réalité, comme le dit le Veilleur, un Dévoreur qui se déplace seul est à craindre parce qu'il survit dans un monde qui veut sa mort. Les Dévoreurs n'étant pas encore très nombreux ni vraiment appréciés, ils ont plutôt intérêt à rester groupés.

La nature du commandement varie. Certains comme Ellis, font preuve de charisme à la limite du Divin. D'autres, comme Shakansa, ont une présence assez intimidante pour qu'on y réfléchisse à deux fois avant de leur répondre « non » en pleine bataille. Les derniers, à l'instar de Kalyar, ont une vision assez pertinente de l'esprit de la Bête et entraînent les autres comme un prophète mènerait ses disciples.

Le commandement, n'est pas lié à une chaîne hiérarchique imposée, mais se détermine en fonction des individus, des situations et des opportunités.

Le meneur des bandes dévoreur se nomme le chef de bande.

La première épreuve qu'impose Vile-Tis est bien sûr la révélation. En dévoilant certains « secrets » à ceux qui voudraient rejoindre, le dieu déchu brise la perception qu'ils ont de leur propre existence et les forces à voir la vérité en face. Un dévoreur a, par définition, déjà traversé ce stade.

La seconde épreuve de Vile-Tis est l'acceptation. La Bête expose sans cesse les faiblesses physique, mentales et spirituelles de ses disciples. Le guerrier qui sait mettre sa fierté de côté de temps en temps et qui connaît ses propres limites est plus fort qu'il n'y paraît. Deux chemins s'ouvrent alors à celui qui traverse cette épreuve permanente : compenser la faiblesse d'une manière ou d'une autre ou tenter de la vaincre en se perfectionnant. On trouve une grande similitude avec la mentalité Wolfens qui abhorre la faiblesse. L'unique différence tient dans l'approche de cette imperfection : les Wolfens la combattent en communauté, alors que les Dévoreurs la perçoivent comme un combat individuel, comme une épreuve initiatique. Les Wolfens y voient le moyen de devenir « le » plus fort et d'éliminer « le » plus faible ; les dévoreurs y voient le moyen de devenir plus fort, tout simplement. Après, il y a des nuances : quand un disciple de la Bête s'avère complètement inepte, un petit « remaniement » du personnel s'impose... Comme le sous-entend l'historique des dévoreurs, les guerriers de la Bête n'adorent pas Vile-Tis en tant que dieu : ils le perçoivent comme un exemple à suivre, mais sans perdre leur propre individualité de vue.

Les Carnassiers ont déjà une bonne vision des deux stades précédents, vision qu'ils appliquent dans un mode de vie un peu moins autodestructeur que leurs frères. Ces dévoreurs éclairés rejoignent alors la bande d'Ellis et, après avoir fait la preuve de leur avancement dans la « philosophie » sanguinaire de Vile-Tis, reçoivent une sorte de bénédiction... et repartent, tel des apôtres, auprès de leur frères.

Maintenant, certains de ces combattants ont, pendant un laps de

temps plus ou moins bref, incarné l'idéal destructeur de la Bête sur Aarklash. Cette manifestation peut prendre plusieurs aspects, et pas forcément guerriers, mais se concluent de la même manière : l'énergie de la Bête et l'illumination font de ce guerrier un Tyran, un seigneur des champs de bataille. A ce sujet, certains sages ont avancé que cette transformation était assez proche de la Transcendance des Incarnés, mais à une échelle différente...

Il peut arriver qu'un Dévoreur se livre au cannibalisme sur l'un de ses semblables, mais s'il y peut l'éviter, il le fera. Il y a deux raisons qui peuvent justifier un tel comportement :

le manque de nourriture. D'ordinaire, les Dévoreurs rapatrient leurs morts et s'assurent que leurs dépouilles ne pourront pas être profanées en les cachant le plus possible aux yeux du monde (endroit reculé, sous terre, incinération le cas échéant et si la situation le permet). Mais il arrive aussi que les vivres viennent à manquer : ceux qui meurent de faim servent à la survie des autres. Mais à moins de circonstances extrêmes, un Dévoreur ne s'attaquera jamais à un de ses frères uniquement pour le manger.

La pulsion née de la haine. Les Dévoreurs se battent bien sûr entre eux, pour de nombreuses raisons. Les parties sont souvent séparées par leurs propres frères, car les Disciples de la Bête ne sont pas assez nombreux pour se permettre de telles frivolités. Mais ils arrivent que les autres n'interviennent pas (offense trop grave, élimination acceptée socialement, etc.) ou que les belligérants soient isolés. Dans ce cas, le vainqueur emporté par ses instincts peut parfois se laisser aller à « croquer » le vaincu. Après plusieurs suites sont possibles : il reste toujours au moins une bonne partie du cadavre... remords ou pas, abandon du corps et/ou prise de trophée...

Cela est très rare de voir de tels faits chez les Dévoreurs. Ils ne sont pas très nombreux et ne rôdent jamais très loin du bétail, comme les Prédateurs.

Les profanateurs ont en leur pouvoir la capacité de distordre les lois de la réalité à leur grès. Cette aptitude est, chez eux, issue du pouvoir de négation des lois divine. Les dévoreurs refusent les édits des dieux, ils se libèrent des chaînes (y compris celles des lois élémentaires de la physique), et le terrifiant pouvoir des Profanateurs en est la preuve.

Dhalilia

Reine démon du vice.

Dieu Chacal (Le)

Le Dieu, rusé, que les Orques se sont choisis.

Dieu Rat (Le)

Suprême déité gobeline, accompagné d'une cour de mille et un rats. Un Shaman Gobelin peut invoquer son dieu par divers moyen pour donner du courage à son armée au cours de la bataille.

Dirigeants alchimistes

La caste pensante chez les Alchimistes est souvent sélectionnée et éduquée dès le stade embryonnaire.

Dirz

Un Griffon, ayant mené la fuite de ceux qui allaient devenir plus tard les Alchimistes de Dirz, aussi appelés les Scorpions.

Il est évident, pour la majorité des syhars, que Dirz est mort pendant l'assaut de la première Shamir.

Oui, Dirz a eu des descendants, ne serait-ce qu'en considérant les multiples "débordements" auxquels il a participé du temps où il appartenait à l'ordre des Toges Noires, puis son exil dans le désert et la nécessité de fonder une nation Syhar... Mais l'identité de ceux-ci est tout sauf certaine. Quelle femme saine d'esprit voudrait avouer avoir eu un enfant de lui ?

Néanmoins, la rumeur prétend que Athan Zakhil, Fidèle d'Arh-Tolth et créateur de Sasia Samaris, serait son héritier le plus direct. Mais allez le vérifier !

A l'époque de la création et de la révolte des orques, Dirz nourrissait d'ambitieux projets et ne pouvait pas entièrement se consacrer à l'élévation de son empire. Il avait délégué une partie de ses pouvoirs à des conseillers de confiance. L'Hérésiarque aurait eu le temps de se pencher sur la question, il n'était pas omniprésent : la décision de l'arrêt du projet Orque aurait pu être prise par n'importe quel haut responsable du Scorpion. Il aurait eu à en répondre si cela avait été injustifié, bien entendu.

Le désert de Syharhalna est le domaine des alchimistes de Dirz. Malgré le contrôle qu'ils ont sur le territoire, l'étendue géographique et la rigueur du climat en font une zone particulièrement difficile à surveiller. D'autres peuples vivent là-bas, souvent de manière nomade, se déplaçant d'oasis en oasis.

Les communications au sein de l'armée alchimique fonctionnent selon plusieurs méthodes dont l'utilisation dépend de l'urgence du message à transmettre.

Pour les moins importants, le coursier reste le moyen le plus basique et le plus utilisé. Il y a ensuite diverses méthodes, certaines s'appuyant sur la réflexion de différentes lumières en certaines heures de la journée, tandis que d'autres s'appuient sur des méthodes dites non conventionnelles. Mais pour celles-ci seul un petit nombre sait de quoi il retourne exactement.

La technologie actuelle des Syhars permet bon nombre de choses, entre autre de cloner certains individus à plusieurs reprises. Il serait sans doute possible de cloner Kithairin. Cependant, il faudrait alors tout enseigner de nouveau. Ensuite, à mesure de ses missions, il est devenu de plus en plus célèbre. Ce qui, pour des raisons évidentes, de l'aidait pas dans sa fonction. S'il était « ramené à la vie » peut-être ressemblerait-il à quelqu'un d'autre, mais peut-être que cela est déjà fait !?

Les Alchimistes ont adopté le scorpion comme emblème car ils partagent bon nombre de points communs avec lui. Ils sont rapides, mortels et bien souvent lorsqu'on les voit il est souvent trop tard.

Dominants

Actuellement, seul Yh-Kthan est connu comme étant l'un des plus terribles dominants.

Les dominants sont à la fois les premiers nains de Mid-Nor et les Nains envoûtés par le Despote en personne. La part de ténèbres est si forte en eux que leur métabolisme –et leur pouvoir– s'en trouvent considérablement renforcés. Ils ne sont pas légion, car le Despote est réticent à les engendrer en trop grand nombre. Le despote n'aime pas faire beaucoup de dominants parce qu'il doit donner une part trop grande de son essence ; et que petit à petit, son pouvoir diminue.

Les Dominants sont, en quelque sorte, les meneurs naturels des Nains de Mid-Nor. On peut les comparer aux Prédateurs face aux guerriers Wolfens : ils occupent une place de « dominants », mais ne sont pas obligatoirement les dirigeants. Ils ne sont pas toujours guerriers : leurs rangs comptent bon nombre de Fidèles et de licteurs, à l'image de feu-Ensaïl le dément.

La plupart des Dominants sont néanmoins des chefs. Ils ont désignés par le Despote et se dispersent sur Aarklash pour fonder leur propre colonie. A titre d'exemple, Vangghor porte la particule de noblesse de Mid-Nor (Yh) et est le chef de la colonie qui porte son nom : la colonie Vangghor.

Tous les dominants n'ont pas le gabarit de Yh-Kthan ! Heureusement ! Yh-Kthan compte parmi les dominants les plus puissants, mais ne prenez pas son cas pour une généralité.

Double Equarisseuse

Epée du Collecteur du Despote.

Dräcyran

C'est l'ancien nom du territoire aujourd'hui désigné sous le nom de... Baronnie d'achéron. Les frontières n'étaient pas tout à fait les mêmes, mais il s'agissait d'une contrée périphérique à la forêt d'Emeraude des Elfes. La légende prétend que c'est quelque part en ces terres que prospérait la civilisation des Centaures de Koldani...

Dragons

Les dragons n'ont jamais habité qu'à Lanever ! Il est vrai que la majeure partie d'entre eux ont élu domicile dans les hautes montagnes des elfes Cynwall, mais ce n'est pas exclusif. L'un d'entre eux a autrefois passé un pacte avec la couronne d'Alahan et a été honoré du titre de Chevalier.

Drogues

Les Alchimistes de Dirz maîtrisent différents types de drogues, poisons et autres substances toxiques : ils conservent chacun leurs mélanges personnels dans d'énormes seringues ...

Druides Keltos

Nom donné aux Magiciens parmi les barbares Keltos. Ils sont les garants de l'harmonie entre les hommes de leur clan et les dieux et plus particulièrement Danu. Ils sont les garants des rites et les accomplissent durant toutes les phases de la vie du clan. Leur outil symbole de pouvoir, est la serpe qui permet entre autre lors de la chasse de mettre fin à la vie de la proie pour que le cycle de vie se perpétue et qu'ainsi le gibier de manque jamais.

Drunes

L'univers d'Aarklash a ceci de merveilleux qu'il dispose de téléporteurs de luxe : les Portails élémentaires.

Les Achéroniens, les Drunes et les Syhars ne sont pas tous strictement cantonnés dans leurs pays respectifs. Avagddu est une grande plaine, et un émissaire des Drunes peut bien arpenter le pays des brumes pour se rendre à Tar Haez, fief de Sophet Drahas. Et vice et versa. De tels convois sont risqués, mais se montrent généralement discrets.

Les échanges peuvent avoir lieu de beaucoup de manières : outre les convois, il peut y avoir des échanges en terrain neutre, des « malles diplomatiques » et beaucoup d'autres choses.

Dun

Dun signifie en keltos Force, Puissance. C'est aussi comme cela que qualifient les keltos leurs places fortes. Dun Scaith par exemple.

Dun Scaith

La bataille de Dun Scaith est une bataille célèbre qui vit s'affronter les Drunes et les Sessairs. Durant cette bataille Baal tua un Formor et de l'énergie libérée par la créature, il fusionna avec sa monture et devint ainsi un centaure. La bataille est finie depuis longtemps... La ville a été rasée, il ne reste que des ruines, des fantômes...

Saurdak

Histoire

La longue chasse.



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

Il n'avait que 20 ans lorsqu'il quitta son village natal. Le peuple Keltois est un peuple fier, farouche, où il est monnaie courante de mourir jeune. Son père, le chef du village, avait l'espoir que Tarnir lui succède lorsqu'il serait en âge et que le conseil des bardes, le Gorsedd, aurait donné son accord. Chaque enfant du village devait passer par un rite d'initiation afin de devenir un homme et de gagner son premier tatouage, qui témoignerait son premier exploit comme guerrier. Ollathir, le père de Tarnir, était couvert de tatouages, chacun narrant un haut fait accompli, un duel remporté, une bataille gagnée. Ses muscles puissants rappelaient à tous qu'il avait acquis son titre de Hy Reigh par la force et la bravoure. Nul ne le contestait et il guidait son peuple vers un grand destin. Un soir, celui du dix-septième anniversaire de son fils, il convoqua Tarnir dans la salle du trône. La maison du chef se tenait au centre du Crannog, un village sur pilotis construit sur un lac qui abritait une centaine de Keltois.

Le feu crépitait au sein de la cheminée lorsque Tarnir pénétra dans l'immense pièce où trônait son père. Ses armes étaient accrochées au mur derrière lui ; parmi elles une hache démesurée qu'il maniait avec une seule main et un bouclier en peau tannée qui ne lui avait jamais beaucoup servi. Ollathir regardait son fils avec un mélange de fierté et de crainte, et ce sentiment lui disait que jamais il ne reverrait son fils. Tarnir faisait parti des jeunes guerriers les plus prometteurs du village et déjà son père discernait en lui un immense courage malgré son jeune âge.

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

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

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

- « Tu sais pourquoi nous t'avons fait venir mon fils, commença-t-il. Tu vas partir comme le veux la coutume pour devenir un véritable guerrier. Beaucoup ne reviennent jamais au village, mais ceux qui y parviennent entrent dans la légende du clan, celle qui fait de nous des Keltois.

- Tu devras quitter le village et tu ne reviendras pas avant 3 lunes pour nous prouver ta bravoure, ta capacité à survivre, continua le barde.

- Il va des soit que tu devras nous ramener la tête de ton adversaire afin de nous montrer qui tu auras envoyé en Uffern, dit la Penn Y Cat.

- Je sais que le village entier te regarde mon fils et ils ont tous placé en toi un immense espoir, mais sache aussi que leur jugement n'en sera que plus dur si tu faillis, expliqua durement Ollathir. La tâche qui t'attend est la plus rude qui soit mais je sais que tu t'en acquitteras avec honneur et bravoure mon fils. »

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

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

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

« La lune se penche sur ton âme

Elle regarde ses fils et pleure

Le sang de Danu coule sur Avagddu

Il emplit la terre et les rivières

Par trois fois tu pleureras

Mais par trois fois tu trouveras un frère

A l'heure du conflit tu trahiras ton sang

Tu reviendras sur le sol sacré qui sera souillé par l'âme du Grand Cornu

Tu hériteras de l'awen des Derwiddis

Et par ta voix les fils de la terre s'uniront aux orphelins de Danu

Afin de châtier les traîtres souriant »

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

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

- « Tu vas recevoir le dernier présent de ton clan Tarnir. Danu te protégera car ta route sera longue et difficile, lui expliqua-t-il, mais tu ne seras pas seul. D'autres jeunes guerriers feront le voyage avec toi. Vous devrez vous entraider pour survivre et apprendre à combattre ensemble pour vaincre.

Ne quitte jamais la lumière Tarnir car une fois dans les ténèbres, tu ne pourras plus revenir. »

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

Il ouvrit brusquement les yeux. Il n'était plus dans la grotte mais dans un sombre palais aux murs de pierres froides et massives. Ses armes lui avaient retiré et il se tenait au milieu d'un véritable charnier. Il discernait ça et là des hommes en armures lourdes aux côtés de Keltois et de Nains étendus dans leur sang. Il détourna le regard devant ce massacre pour découvrir avec horreur que les morts se relevaient un à un. Il ra massa une épée et tenta de repousser la masse grouillante des sans repos, mais ils étaient trop nombreux.

Soudain ses armes lui échappèrent. Parmi les morts vivants se tenaient son père, le Derwiddis et la Penn Y Cat. Il sentit le contact froid et visqueux des membres putréfiés qui s'agrippaient à tout son corps. Il hurla quand il sentit le froid de l'acier lui transperçait le thorax. La dernière chose qu'il discerna fut les lèvres mortes de son père en train de dire dans un rire dément :

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

Il poussa un cri. En ouvrant les yeux, il n'était plus dans ce château de cauchemar, mais dans une clairière, entouré de 4 autres guerriers du clan. Des jeunes Keltois tout comme lui qui partaient sur le chemin de la gloire. En se relevant, il découvrit autour de son cou un Gesa de protection, certainement offert par le druide. Les autres barbares étaient en train de sortir de leur torpeur, alors que Tarnir commençait déjà à explorer les environs. Ils se trouvaient à plusieurs jours de marche du village, d'après les montagnes qui entouraient la clairière. Comme lui, les 4 autres Keltois avaient été la proie d'un horrible cauchemar et s'étaient réveillés ici. Ils savaient tous que leur quête les changerait à jamais et qu'à présent, l'avenir du village dépendait d'eux.

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

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

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

La nuit se déroulait calmement et son sentiment d'oppression commençait à s'estomper doucement. Soudain, il discerna dans la nuit une lumière bleuâtre qui dansait au loin. Il quitta son poste de garde et à s'en approcha prudemment. Plus il avançait et plus il avait l'impression qu'elle s'éloignait, mais il déboucha finalement à l'orée d'une clairière.

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

Soudain, ils sentirent l'air se glacer autour d'eux, et la pénombre envahit rapidement la clairière. Ils se figèrent et virent avec effroi des êtres décharnés émergés des buissons.

Des Morts Vivants ! Leur nombre grandissait sans cesse quand finalement, une créature sombre apparue au milieu d'eux, un nécromant, leur maître maléfique. Tarnir et le Wolfen se regardèrent. Ils savaient que leur salut allait dépendre de leur entraide, et s'ils survivaient, ils pourraient finir leur combat...éventuellement. Le Wolfen poussa un hurlement et se jeta dans le combat, rapidement suivi de Tarnir.

Saurdak

Aides de jeu

	JAMBES	BRAS	ABDOMEN	THORAX	TÊTE
<0	Aucun dégât	Sonné	Sonné	Légère -1 PV	Légère -1 PV
0-1	Sonné	Sonné	Légère -1 PV	Légère -1 PV	Grave -2 PV
2-3	Sonné	Légère -1 PV	Légère -1 PV	Grave -2 PV	Critique -3 PV
4-5	Légère -1 PV	Légère -1 PV	Grave -2 PV	Grave -2 PV	Critique -3 PV
6-7	Légère -1 PV	Grave -2 PV	Grave -2 PV	Critique -3 PV	Tué net -4 PV
8-9	Légère -1 PV	Grave -2 PV	Critique -3 PV	Critique -3 PV	Tué net -4 PV
10-11	Grave -2 PV	Grave -2 PV	Critique -3 PV	Tué net -4 PV	Tué net -4 PV
12-13	Grave -2 PV	Critique -3 PV	Critique -3 PV	Tué net -4 PV	Tué net -4 PV
14-15	Grave -2 PV	Critique -3 PV	Tué net -4 PV	Tué net -4 PV	Tué net -4 PV
16-17	Critique -3 PV	Critique -3 PV	Tué net -4 PV	Tué net -4 PV	Tué net -4 PV
18 et +	Critique -3 PV	Tué net -4 PV	Tué net -4 PV	Tué net -4 PV	Tué net -4 PV

F.T générée par les fidèles

	Dévoit	Zélote	Doyen	Avatar
Fidèle	2	3	4	7
Moine Guerrier	1	2	3	6

Récupération de mana

POU +1d6	Initié	Adepté	Maître	Virtuose
0 et moins	0	0	0	0
1-3	2	3	4	5
4-6	3	4	5	6
7-9	4	5	6	7
10-13	5	6	7	8
13-15	6	7	8	9
16-18	7	8	9	10
19-21	8	9	10	11
22 et +	9	10	11	12

Pénalités :

	Initiative	Attaque	Défense	Tir	Jet de blessure	Pouvoir
Chargé *	-1	-1	-1	-1	0	0
Sonné **	-1	-1	-1	-1	-1	-1
Légère	-1	-1	-1	-1	-1	-1
Grave	-2	-2	-2	-2	-2	-2
Critique	-3	-3	-3	-3	-3	-3

* : les pénalités se cumulent avec celles de sonné et des blessures.

** : les pénalités se cumulent avec celles de chargé et des blessures.