



VOLUME 16
MAI • JUIN 2007

LES CHRONIQUES DE L'UNIVERS RACKHAM

WARHAMMER FANTASY BATTLE!



AT-43 ◆

Campagne mondiale : À vous de jouer !
U.N.A. : Defender Inc., un symbole industriel / Therians : le consensus

CONFRONTATION ◆

Les secrets des orques du Béhémoth et des terrifiants molochs
Les croisades du Griffon

CADWALLON ◆

Stratégie : Maîtriser les mécanismes du jeu
Scénario : La mort de l'astronome

GUIDE DE PEINTURE ◆

AT-43 : personnaliser les storm golems

L'ÉCHIQUIER DE CADWALLON ◆

Les règles d'un nouveau jeu !

édition

2007 est décidément l'année des surprises et des révélations.

Chaque Army Book pour AT-43 enrichit votre jeu de SF. Après les U.N.A., c'est au tour des Therians de bénéficier d'un ouvrage de référence. En ce honneur, *Cry Havoc* vous livre les secrets du consensus dans un article inédit sur les rouages de la machine politique theriane.

À mesure que le monde-usine des Therians se rapproche d'Avà, les combats se font plus féroces : la phase 1 de l'Opération Damoclès est déclenchée ! Découvrez dans ce numéro tous les détails de cette campagne mondiale pour AT-43.

La guerre emporte également Darklash dans la tourmente. Alors que les malachs changent la face du Raq'narak, les templiers du Griffon défendent des territoires hostiles au nom de Merin et de leur empereur. À l'autre bout du continent, Cadwallan est calme... en apparence. Tandis que des arques du Béhémath trouvent refuge dans la Cité franche, le meurtre d'un astronome met en émoi la haute société cadwée le temps d'un scénario roleplay !

En attendant la sortie des Army Book dédiés à Darklash, *Cry Havoc* fait la lumière sur les bouleversements à venir avec la prochaine édition de *Confrontation*.

Pour finir, ce volume comprend des conseils de jeu sur le tour de parole à Cadwallan, ainsi que sur la séquence d'activation à AT-43.

CDCH 08



L'ÉPOUVANTAIL

1 FIGURINE ET 2 CARTES
POUR CONFRONTATION,
RAG'NAROK ET CADWALLON :
L'ÉPOUVANTAIL (CARTE DE
RÉFÉRENCES), LE MASQUE
D'ÉPOUVANTE (ARTEFACT À
10 P.A.)

RANG : CHAMPION VÉTÉRAN
DE CADWALLON. USURIERS.
CHAMPION BOUFFON.
55 P.A.

PRIX PUBLIC CONSEILLÉ : 8 €

L'Épouvantail est le plus célèbre bouffon de Cadwallon, un assassin au service de la guilde des Usuriers. Ancien acteur du jardin comédien, cet individu a franchi les limites de la folie et s'identifie totalement au rôle qu'il jouait dans la troupe. Les Usuriers eux-mêmes craignent cet individu extravagant et mégalomane, qui tue par caprice et toujours avec un bon mot.

Là où les autres assassins se spécialisent dans les attaques éclair, l'Épouvantail s'enorgueillit d'une authentique maîtrise du combat : INI 5, ATT/FOR 5/7, DEF/RES 6/4, Ambidextre, Assassin et Feinte pour seulement 55 P.A. ! Son artefact, le Masque d'épouvante, le rend Abominable (PEUR 7) et oblige ses adversaires à réussir des tests de Courage pour parvenir à le blesser.

Avec le développement de l'Héritage des Anciens, les Cynwälls construisent ou restaurent de plus en plus de constructs, et de plus en plus variés. Aux côtés de véritables machines à tuer telles que le Masar, l'armée de Lanever aligne désormais des constructs mobiles, rapides, destinés à des attaques éclairs : les pulsars. Dotés de systèmes de propulsion sans pareil sur Aarklash, ces infatigables guerriers harcèlent les ennemis des Dragons, sans pitié.

Le pulsar cynwäll est un combattant mobile et meurtrier : mobile grâce à son Mouvement élevé (MOU 15) ; meurtrier avec la combinaison d'ATT/FOR 6/9, de Force en charge/12 et d'Enchaînement/1. Il dispose également de la compétence « Implacable/2 », qui lui permet de tirer le meilleur de ses atouts. Et son équipement n'est pas en reste : le pulsar cynwäll est doté de tous les équipements hélianthes pris pour cible par les sortilèges des magiciens cynwälls !

CYFR 05



PULSAR CYNWÄLL

1 FIGURINE ET 1 CARTE
POUR CONFRONTATION,
RAG'NAROK ET CADWALLON.

RANG : ÉLITE CYNWÄLL
55 P.A.

PRIX PUBLIC CONSEILLÉ : 15 €

ELLU 03



ANGE DE LUMIÈRE

3 FIGURINES ET 2 CARTES
POUR CONFRONTATION,
RAG'NAROK ET CADWALLON :
ANGE DE LUMIÈRE (CARTE DE
RÉFÉRENCES), INVOCATION
D'ANGE DE LUMIÈRE (MIRACLE
À 12 P.A.).

RANG : RÉGULIER IMMORTEL
DE LA LUMIÈRE.
18 P.A.

PRIX PUBLIC CONSEILLÉ : 10 €

CDMA 04



L'ARLEQUIN

1 FIGURINE ET 5 CARTES
POUR CONFRONTATION,
RAG'NAROK ET CADWALLON :
L'ARLEQUIN (CARTE DE
RÉFÉRENCES), LES ARCANES
DE CADWALLON (CARTE
EXPLICATIVE), ARCANES I : LE
MAGICIEN, ARCANES VIII :
LA JUSTICE, ARCANES XVII :
L'ÉTOILE (ARTEFACTS ET
SORTILÈGES).

RANG : INITIÉ DE CADWALLON
50 P.A.

PRIX PUBLIC CONSEILLÉ : 8 €

Le nom de l'Arlequin est murmuré dans les ombres de Cadwallon depuis des générations. Pour les uns, ce personnage masqué est un voleur sans foi ni loi, audacieux et intrépide. Pour les autres, il est la main vengeresse capable de frapper n'importe où dans la Cité franche à la faveur de la nuit.

L'Arlequin est un magicien haut en couleur et en possibilités ! Initié de l'Air, de l'Eau, du Feu et de la Terre (POU 4), il a accès à un très large éventail de sortilèges élémentaires et issus de la voie de la cartomancie. Il est en outre doté d'Artefact/3, Bond, Bravoure et Bretteur. L'Arlequin est fourni avec trois prestigieux arcanes du Tarot de Vanius : le Magicien, la Justice et l'Étoile. Chacun de ces arcanes représente un puissant artefact et un sortilège de cartomancie. Pour l'Arlequin, rien n'est impossible !

Les anges sont les serviteurs les plus nombreux des divinités de la Lumière. Traditionnellement relégués au rôle de messagers, leurs apparitions étaient autrefois considérées comme de bons présages. Depuis le début du Rag'narok, toutefois, les anges ne sont plus aussi rares : appelés pour protéger les fidèles au cœur pur et pour donner la mort au nom de la Lumière, ils forment une armée prête à déferler sur Aarklash.

Les anges de Lumière sont des Immortels dotés de Soin/5. Ils ne sont cependant pas en reste lorsqu'il s'agit de se battre, grâce à Vol, INI 3, ATT/FOR 3/5, DEF/RES 2/4. Grâce au miracle fourni, les fidèles des armées des voies de la Lumière peuvent invoquer ces précieux alliés !



Danil est un jeune paladin qui s'est incarné lors de la bataille de Tenseith. Isolé du reste des troupes de la Lumière, il avait découvert des serviteurs clones, perdus comme lui. Il s'agissait de serviteurs des Ténèbres, mais Danil avait depuis longtemps compris que la Lumière ne faisait pas ce genre de distinctions. Il ramena les clones à son campement, où ils furent soignés et hébergés. Plus tard, les clones offrirent à Danil, en témoignage de leur reconnaissance, un ornement syhar. Ils avaient retravaillé un masque pour en faire une splendide épaulette d'armure.

Danil le Preux est un champion paladin. Doté de Juste, d'ATT/FOR 7/8 et d'une arme sacrée, Danil dispose d'un excellent potentiel offensif et affronte sans peur les créatures les plus abominables. Résolution/2 et Soins/4 lui permettent de s'adapter à toutes les situations et de se soigner entre deux combats. Ses artefacts sont ceux d'un paladin : grâce à Bonté, il soigne les combattants de son camp à proximité. Inflexible, son épée, lui donne Implacable/2 et double la distance de ses mouvements de poursuite.

Vijkhal le Brave est le chef de la tribu du Béhémoth. Ce guerrier de pierre, armé de la Faux des hurleurs, a traversé mille et une batailles opposant ses guerriers aux hordes d'Achéron ou aux régiments du Lion. Sa bravoure comme ses prouesses martiales sont légendaires. Sous son commandement, sa tribu serait bien capable de suivre ce guerrier sage et puissant jusque dans les limbes... et d'en revenir !

Vijkhal, présenté avec l'historique et les règles de la tribu du Béhémoth dans *Cry Havoc* vol. 2, est désormais disponible en figurine ! Découvrez ou redécouvrez ce guerrier d'exception (INI 5, ATT/FOR 7/10, DEF/RES 6/10, DIS 5, Bravoure, Commandement/10, etc.) armé de la Faux des hurleurs, son artefact qui lui donne Tueur né !



LICH 06



DANIL LE PREUX

1 FIGURINE ET 3 CARTES
POUR CONFRONTATION,
RAG'NAROK ET CADWALLON :
DANIL LE PREUX (CARTE
DE RÉFÉRENCES), BONTÉ
(ARTEFACT À 15 P.A.),
INFLEXIBLE (ARTEFACT À 15
P.A.)

RANG: CHAMPION ÉLITE
DU LION.
100 P.A.

PRIX PUBLIC CONSEILLÉ : 10 €



ORCH 06



VIJKHAL LE BRAVE

1 FIGURINE ET 3 CARTES
POUR CONFRONTATION,
RAG'NAROK ET CADWALLON :
VIJKHAL LE BRAVE (CARTE DE
RÉFÉRENCES), LES GUERRIERS
DE PIERRE (CARTE EXPLICATIVE),
LA FAUX DES HURLEURS
(ARTEFACT À 15 P.A.)

RANG: CHAMPION
ÉLITE OROQUE. TRIBU
DU BÉHÉMOTH.
130 P.A.

PRIX PUBLIC CONSEILLÉ : 12 €



TÉNÈBRES

LES MOLOCHS



Pour s'assurer de vaincre la Concorde de l'Aigle, le nécromancien Asura de Sarlath a asservi des nuées de molochs. Au terme de cet effroyable conflit, les démons se sont libérés de l'emprise d'Achéron et se sont dispersés à la surface d'Aarklash. Chacun d'eux a rejoint le peuple des Ténèbres qui correspondait le mieux à sa nature.

Les mystiques d'Aarklash savent que dans le cœur noir des molochs sommeille un pouvoir capable de faire basculer le Rag'narok. Ces immortels maîtrisent naturellement le typhonisme et sont capables, au prix d'un douloureux effort, de libérer toute l'étendue de leur puissance. Plus ils sont nombreux, plus le pouvoir révélé est dévastateur.

Les molochs, de grands démons ailés (Vol, MOU 15/15), associent d'excellentes caractéristiques de combat (ATT/FOR 5/10, PEUR 8) à une maîtrise innée de la magie des Ténèbres (Initié des Ténèbres/Typhonisme, POU 3). Les quatre types de moloch (affamé, conquérant, mortifère et pestiféré) sont autant de visages de l'ultime bataille. Déployer le quatuor infernal permet à chaque moloch d'utiliser sa capacité spéciale plus facilement. Les molochs possèdent également la compétence « Alliance/Méandres des Ténèbres » qui leur permet d'être déployés dans n'importe quelle armée des Ténèbres.



CETTE BOÎTE CONTIENT :

2 FIGURINES ET 8 CARTES
POUR CONFRONTATION, RAG'NAROK
ET CADWALLON - MOLOCH AFFAMÉ,
MOLOCH CONQUÉRANT, MOLOCH
MORTIFÈRE, MOLOCH PESTIFÉRÉ
(CARTES DE RÉFÉRENCES), LES
MOLOCHS AFFAMÉS, LES MOLOCHS
CONQUÉRANTS, LES MOLOCHS
MORTIFÈRES, LES MOLOCHS
PESTIFÉRÉS (CARTES EXPLICATIVES).

RANG : IMMORTEL DES TÉNÈBRES.
90 P.A.

PRIX PUBLIC CONSEILLÉ : 40 €



TNBO 01

SEIGNEUR DES CARNAGES

Les seigneurs des carnages sont des guerriers-mages demi-elfes dont le profil s'inspire de la pochette des « Révélations de Vile-Tis ». Ambidextres, Éclaireurs et dotés de POU 2, ils maîtrisent désormais la magie des Ténèbres et la voie des Hurllements. Leur capacité spéciale, modifiée et simplifiée, leur permet d'accroître l'INI, l'ATT, la DEF ou la FOR des dévoreurs qui les accompagnent. La figurine est livrée avec deux sortilèges de la voie des Hurllements : Carnage accroît la Force de son bénéficiaire et Rage de la Hyène donne des dés de combat supplémentaires au magicien. (40 P.A.)



PHIDIAS, SÉNÉCHAL DE HOD
(SECONDE INCARNATION)

Phidias de Basarac, champion de la loge de Hod, revient avec une nouvelle sculpture et un nouveau profil de références ! Doté entre autres d'Ambidextre, Coup de maître/4, Juste et Fléau/Aberration prime, il trouve sa place dans le panthéon des plus grands champions du jeu. Phidias est fourni avec l'Épée des Basarac, une arme sacrée qui lui permet d'être joué en tant que Griffon ou en tant que Lion. (115 P.A.)



LA CHIMÈRE

La Chimère est la messagère de la Lumière, une immortelle qui protège Aarklash des Ténèbres et encourage les hommes à devenir meilleurs. Alliée aux Lions d'Alahan depuis leurs origines, elle leur a enseigné les secrets de ses extraordinaires pouvoirs magiques et leur inspire la vertu.

Compétences : Aimé des dieux. Bond. Charge bestiale. Cri de guerre/10. Cri de ralliement. Énorme. Esprit de la Lumière. Guerrier-mage. Immortel de la Lumière/1. Virtuose de la Lumière/Hermétisme, circæus.
Rang : Virtuose du Lion. (500 P.A.)



- 20
- 8
- 14-16
- 10-14
-
- 15
- 6
- 10

KURUJAI, ARCHER DAÏKINEE

Les elfes daïkinees ne sont pas les plus impressionnants des combattants. Pourtant, leur apparition inspire toujours le respect et la crainte dans le cœur de leurs ennemis, car peu d'armées peuvent se vanter d'avoir des archers aussi meurtriers. Kurujaï, champion archer daïkinee et fidèle ami de la magicienne Shaenre, s'est présenté au jeune roi de Quithayran pour accompagner l'armée d'émeraude à la bataille. À l'heure où Aarklash bascule dans le Rag'narok, ses hauts faits inspirent tous les archers daïkinees et redonnent espoir à la cour féérique.

Compétences : Régénération/5. Frère de sang/Shænre. Tir instinctif.
Rang : Champion Régulier daïkinee. (45 P.A.)



12,5



5



4-4



4-6



5



4



2

BÂL-TORG L'ANCIEN (SECONDE INCARNATION)

Bâl-Torg rejoint l'armée de Tir-Nâ-Bor avec une nouvelle sculpture et un nouveau profil de références ! Désormais adepte de la Terre et du Feu (POU 5, tellurisme et druidisme), il part au combat avec d'innombrables potions, grâce à Artefact/4, rien de moins ! Bâl-Torg est foumi avec une version révisée de Glaive d'alphax, ainsi que Potion d'Hyffaid, qui donne Mutagène/-1 aux Personnages de Tir-Nâ-Bor, et Secret de Bâl-Torg, son sortilège réservé, qui rend permanent l'effet des potions. (55 P.A.)



ASPIC OPHIDIEN

Les aspics, véritables dagues empoisonnées au service de la cause ophidienne, sont dotés d'Assassin, Conscience, Possédé et Toxique/S spécial. Leur valeur de Toxique correspond à la plus élevée parmi les autres combattants ophidiens de leur armée. Faites appel à ces âmes damnées une fois les mêlées engagées, pour éliminer rapidement les pièces maîtresses de l'ennemi ! (32 P.A.)



MYSTIQUE DU BÉHÉMOTH

Découverts dans *Cry Havoc* vol. 2, les mystiques rejoignent l'armée du Béhémoth ! Grâce à leur lien privilégié avec l'esprit de la montagne, ils bénéficient d'un dé d'incantation gratuit à chaque fois qu'ils lancent un sortilège. La figurine est fournie avec deux sortilèges : Peau du Béhémoth, qui augmente la Résistance du bénéficiaire, et Talon de pierre, qui abaisse la Défense de sa cible à 0. (28 P.A.)



CONFRONTATION : L'ÂGE DU RAG'NAROK

LE 16 MARS DERNIER, LE FONDATEUR ET DIRECTEUR ARTISTIQUE DE RACKHAM, JEAN BEY, S'EST ENGAGÉ SUR LE FORUM CONFRONTATION À RÉPONDRE À TOUTES LES QUESTIONS SUSCITÉES DANS LA COMMUNAUTÉ ÉLECTRONIQUE PAR L'ANNONCE D'UNE NOUVELLE ÉDITION DE CE JEU. DÈS LE 20 MARS, IL APPORTAIT LES PREMIÈRES RÉPONSES SUR L'ÉVOLUTION D'ARKLASH ET DES JEUX SITUÉS DANS CET UNIVERS. CRY HAVOC DÉVELOPPE CES DÉCLARATIONS ET VOUS APORTE DES PRÉCISIONS SUR L'ORIENTATION DU GAMEPLAY DE LA PROCHAINE ÉDITION DE CONFRONTATION.



UNE RÈGLE POUR LES JOUER

La prochaine édition de *Confrontation* sera un jeu innovant, à la rencontre de la 3.5 et de la seconde mouture de *Rag'Narok*. Les réactions suscitées par nos premières propositions ont fini de convaincre nos concepteurs : pour simuler toutes les confrontations qui décident de l'avenir du *Rag'narok*, il nous semble pertinent de proposer un système de jeu unique.

Ces nouvelles règles s'appuieront sur des troupes gérées en unités et sur des Personnages indépendants. Elles permettront aussi bien de jouer avec quelques Incarnés en escarmouche qu'avec des troupes regroupées en unités, plus efficaces dans une bataille à grande échelle.

La raison de ce parti pris est simple : « L'histoire que vous raconte *Confrontation* est celle du *Rag'narok* » et « tant que vous continuerez à jouer, il [le *Rag'narok*] n'aura pas de fin ! ». Les éditions précédentes de *Confrontation* et *Rag'Narok* racontaient, d'un point de vue différent, la même épopée. Pour en renforcer la cohérence, nous avons jugé nécessaire de créer de nouvelles règles capables de concilier les deux.

Et que tout le monde se rassure, aucune figurine de la gamme ne sera oubliée dans le processus ; dès la parution des nouvelles règles, toutes les références actuelles disposeront d'un nouveau profil sur le site www.confrontation.fr.

UN UNIVERS CHERÉNT

Fidèle à la tradition des jeux de figurines, *Confrontation* a connu un développement sur plusieurs années grâce à des sorties – certaines surprenantes, il est vrai – qui ont affirmé le potentiel d'Arkash ainsi

que les talents exceptionnels du studio. Il y a cependant un revers à cette médaille : les cartes les plus anciennes en circulation mêlent allègrement textes d'ambiance et règles du jeu et certaines nouvelles sont contradictoires « car [l'univers d']Arkash a longtemps été écrit comme la somme des points de vue, subjectifs et incomplets, de ses habitants. »

Au fil des années, des sorties et des jeux, la gamme *Confrontation* est devenue très vaste et difficile d'accès pour beaucoup d'entre vous. En lisant les forums ou en vous rencontrant sur des salons, il est apparu que certains avaient même oublié que *Confrontation* et *Rag'Narok* avaient vocation à être non pas des systèmes différents, mais bien des éléments d'un même *gameplay* servant à décrire une guerre dans laquelle des dieux s'affrontent par champions et armées interposés, pour soumettre un monde à leur volonté.

Pour résoudre ce problème, les armées seront présentées dans des « suppléments par armée, à l'image des *Army Book* d'AT-43 » dans l'année 2007-2008. Elles seront à cette occasion rééquilibrées. « Certains peuples, au contexte plus dense et plus complexe, bénéficieront même de plusieurs suppléments afin de décrire en détail leurs différentes factions ». Enfin, « ces suppléments soutiendront notre jeu phare, *Confrontation*, mais ils contiendront aussi un chapitre pour *Cadwallon* ».

Ces ouvrages seront également l'occasion de proposer un nouveau visage pour le jeu des alliances et le *Rag'narok*. « Aucune des figurines qui composent [les armées] ne disparaîtra pour autant : elles se réorganiseront, sous une autre forme, dans d'autres factions, ou deviendront communes à plusieurs armées (où elles ne joueront pas forcément le même rôle à chaque fois d'ailleurs). » Les prémices de cette révolution sont le sujet de plusieurs articles de *Cry Havoc* depuis janvier.

Ainsi...

- ♦ Les nains rejoignent les Voies de la Lumière après que certains d'entre eux se sont convertis à Merin ;
- ♦ Les dévoreurs se laissent entraîner dans les Méandres des Ténèbres ;
- ♦ Les tribus keltoises se dispersent entre les voies d'alliances ;
- ♦ « L'armée orque ne disparaîtra pas. Nous avons longtemps cherché une identité visuelle originale qui réussisse à vous séduire pour ce peuple. Nous avons finalement choisi d'utiliser le thème de l'Arbre-Esprit comme axe de développement pour vous présenter un peuple divisé en plusieurs tribus, celle du Bran-ô-Kor n'étant que l'une d'entre elles. »

Et ce ne sont là que les premières révélations d'une évolution pleine de surprises.

Toutes ces informations vous sont connues si vous avez lu le forum récemment. Les questions que vous posez encore sont plus liées à l'évolution des règles du jeu ou d'Arkash qu'à l'orientation de la politique de sortie. Encore que...

ARMY BOOK

Chaque ouvrage de cette collection exposera l'histoire du peuple concerné ainsi que sa vision du *Rag'narok*, la présentation et les caractéristiques des troupes de son armée, l'historique de ses Incarnés, les sortilèges, miracles, et artefacts, ainsi qu'un court chapitre destiné à *Cadwallon*.

Chaque armée aura son propre schéma d'armée, qui reposera sur des obligations et des limitations cohérentes avec le *background*. Ainsi, « les personnages joués – et leur contexte – affecteront véritablement le *gameplay* de leur armée. Plus d'armée du Temple du Sud menée par un autre commandeur que Sered ! »

Une nouvelle gamme de figurines en plastique verra le jour cet automne. Toutes les pièces indispensables au jeu seront montées et peintes. Il existera toujours des sorties de pièces en métal pour les modélistes, mais ces références seront plus rares.

La nouvelle édition surprendra et rassurera tous les fans de *Confrontation* en proposant des sorties par armée groupées dans le temps. Les premières armées développées grâce à des figurines en plastique montées et peintes seront les Griffons et les Loups (Wolfens). Les Lions, les Scorpions, les orques et les Béliers ne seront pas en reste et suivront dès l'hiver 2007-2008.

UN JEU NOUVEAU

« *Confrontation* tel qu'il est actuellement joué n'est ni un jeu d'escarmouche, ni un jeu rapide.

Quand une armée de quatre cents points contient généralement entre quinze et vingt figurines, il est irréaliste de parler d'escarmouche. Quand une partie de tournoi dure une heure et demi, et s'arrête au bout de cette heure et demi sans être finie, en ayant joué moins de six tours de jeu, on ne peut plus parler de jeu rapide... »

Voilà le constat qui nous a conduits à une seconde version de *Rag'Narok* et à une version 3.5 de *Confrontation*, avant de prendre le taureau par les cornes et de vous proposer, cette année, un nouveau jeu.

Venons-en maintenant à ce qui passionne tout le monde : les règles ! Dans cette version, elles se nourrissent des éditions précédentes, tout en revenant à l'esprit initial : jouer quelques pièces ou une armée avec un même jeu, décrivant un univers original, un monde où les dieux choisissent des champions, qu'ils dotent de l'immortalité pour défendre leurs couleurs et étendre leur emprise sur tout un monde !

Le nouveau *Confrontation* s'appuiera sur la table de résolution d'AT-43, mais ses règles ne seront pas un copier-coller de notre jeu de SF. Cela ne serait pas pertinent : l'*heroic-fantasy* n'est pas la SF. Elle a ses propres exigences, comme une gestion détaillée des mêlées – là où AT-43 innove surtout sur les tirs.

Par conséquent, les valeurs extrêmes de la Table de résolution universelle ne seront pas des résultats automatiques, mais des occasions de se distinguer au combat par des prouesses (relances de dés).

Les règles les plus emblématiques de *Confrontation* seront conservées, comme la pioche stratégique par exemple, ou réaménagées.

Seuls les Personnages conserveront quatre états de santé, afin de jouer des escarmouches passionnantes sur le thème de l'Incarnation. Les troupes se verront dotées d'un nombre de points de vie dépendant de leur Taille.

La force de frappe de chaque combattant sera fonction de son rang. Bon nombre de compétences seront redéfinies pour accompagner ce remaniement.



soctle non définitif



soctle non définitif



soctle non définitif



soctle non définitif

Les « super élites », comme la garde prétorienne, acquerront le statut de troupes légendaires et recevront des modifications nécessaires à l'équilibre de *Confrontation*.

Des alliés majeurs, des virtuoses et des avatars seront prévus, mais la notion d'un quatrième rang à part entière disparaîtra au profit de règles nouvelles.

Le statut de champion sera supprimé, au profit d'un équivalent de l'actuel rang « Spécial ». Ainsi, des troupes auront accès à des artefacts ou à des options de jeu altérant les combattants qu'elles soutiennent ou accompagnent.

Les caractéristiques seront uniformisées entre elles en tenant compte des équipements. C'est là un retour aux sources. En effet, les équipements étaient pris en compte dans la première édition de *Confrontation*. Cela avait été abandonné par la suite car leur poids dans le codage d'un profil n'était pas équitable.

Tous les nouveaux profils des pièces existantes seront disponibles sous plusieurs formes :

- Tout d'abord en ligne, gratuitement ;
- Dans les nouveaux produits *Confrontation* évidemment, ainsi que dans les suppléments consacrés aux armées ;
- Dans des pochettes rassemblant les profils d'une armée, à un prix qui sera volontairement bas.

Tous les profils de référence seront bien entendu revus en conséquence afin de conserver les mêmes sensations de jeu. Certains seront également « uniformisés au sein d'une même armée, afin d'obtenir une cohérence totale entre un profil, son contexte et sa figurine. Un profil sera alors véritablement la résultante du peuple d'une figurine et de son équipement. »

Enfin, les cartes seront repensées. Elles seront différentes et disponibles sur le site officiel, ainsi que dans les nouveaux produits.



LE MET DU... COMMENCEMENT

« Notre ambition a toujours été de créer un jeu qui permette de se faire plaisir avec des figurines superbes et dont le nombre dépend du style de jeu de chacun. » Jean Bey nous répète ceci très souvent. Depuis le premier jour pour ainsi dire. Tout le monde travaille au studio pour faire de cette nouvelle mouture de *Confrontation* l'incarnation de cette ambition éditoriale. Le *Rag'narok* ne fait que commencer. *Confrontation* sera le jeu qui vous permettra de décider de l'avenir d'Aarklash.



L'ÉPOUVANTAIL

L'Épouvantail est le plus célèbre bouffon de Cadwalon, un assassin au service de la guilde des Usuriers. Ancien acteur du Jardin comédien, cet individu a franchi les limites de la folie et s'identifie totalement au rôle qu'il jouait dans la troupe : celui d'un criminel cruel et masqué. Les Usuriers eux-mêmes craignent ce personnage extravagant et mégalomane, qui tue par caprice et toujours avec un bon mot.

L'Épouvantail, en vérité, n'est qu'une marionnette soumise à la volonté du Masque d'épouvante, un artefact conçu plusieurs siècles auparavant par un dramaturge dément.

L'histoire de l'Épouvantail commença en 834 en Manilia, l'une des baronnies du royaume d'Alahan. Armond, baron de Manilia et mécène de brillants artistes barhans, avait commandé une pièce de théâtre à Martier d'Ansar.

Âgé de vingt ans à peine, ce dramaturge était une figure montante de la scène barhane. Ses poèmes et ses pièces s'illustraient par un style qui les séparait nettement des classiques de l'amour courtois. Ses personnages, bien loin des chevaliers stéréotypés servant leur dame et leur patrie, étaient dotés d'une personnalité et de motivations complexes. L'auteur souhaitait ainsi moderniser la mise en scène de la vertu en permettant à son public de s'identifier plus facilement aux protagonistes. Grâce à lui, la morale des contes barhans sortait peu à peu de l'âge mythique pour entrer dans une ère plus moderne.

Ansar fut honoré de la confiance du baron de Manilia et décida, avec son accord, de créer une œuvre audacieuse : une pièce de théâtre où le vice triompherait. Dans *Le Masque d'épouvante*, Léod, roi d'une contrée imaginaire, se languissait du temps

où les chevaliers pourfendaient monstres, dragons, gargouilles et gorgones. Le roi faisait appel aux services de l'Épouvantail, un bouffon à la mine sinistre, qui faisait revivre ces temps héroïques dans ses histoires. L'Épouvantail était en réalité le descendant des monstres d'autrefois. Pour se venger de ceux qui avaient tué les siens, il manipulait le monarque pour plonger son royaume dans les Ténèbres. Après avoir répudié sa femme et déshérité ses enfants, le roi finissait par retourner son épée contre ses propres sujets. Léod ne sombrait pas dans la dérnence ni n'était victime d'un maléfice : sa déchéance était simplement le fruit de son attachement aveugle aux idéaux chevaleresques.

Le projet de Martier d'Ansar aurait été écarté par des mécènes moins avant-gardistes. Le baron Armond, cependant, partageait la vision du dramaturge : le Mal avait un nouveau visage, celui de la conspiration. Un siècle et demi plus tôt, une conjuration contre la couronne d'Alahan avait plongé

la baronnie d'Achéron dans les Ténèbres. Un cœur pur ne suffisait plus à repousser les créatures de la nuit. Hélas, de nombreux nobles barhan se berçaient encore des légendes d'autrefois et, tel Léod, ne mesuraient pas le danger insidieux qui menaçait le royaume.

Après quelques représentations acclamées, *Le Masque d'épouvante* fut joué à la cour de Kallienne ; le roi Irwyn félicita Ansar, qui jouait en personne le rôle de l'Épouvantail, et lui confia la direction du théâtre royal afin qu'il puisse jouer sa pièce dans tout le royaume.

Toutefois, *Le Masque d'épouvante* ne fit pas l'unanimité. Les intrigants qui hantaient les cours des baronnies prirent ombrage d'être ainsi dénoncés et tournés en ridicule par un bouffon. Usant de son influence, une secte infiltra l'entourage d'Ansar et l'incita à modifier les dialogues de sa pièce. L'Épouvantail, inspiré par les véritables serviteurs des Ténèbres, devint toujours plus cruel et incisif. Ansar, enivré par le succès et les flatteries, fut pris dans le même piège que le roi Léod.

LE MASQUE D'ÉPOUVANTE

En 837, Ansar fut invité à la toute jeune cour de Cadwallon pour la commémoration du cinquième anniversaire de la fondation de la cité. Aidés par les conjurés, les détracteurs d'Ansar enfermèrent un démon dans un masque de bouffon cadwë et en firent cadeau au dramaturge.

La dernière représentation du *Masque d'épouvante* fut de loin la plus mémorable. Sous l'influence de l'artefact démoniaque, Martier d'Ansar fut pris de démence et improvisa des changements radicaux dans le récit. Fascinés par ses farces sinistres et ses critiques au vitriol de la société d'alors, les spectateurs se laissèrent égarer entre fiction et réalité. Des fidèles et des magiciens réalisèrent ce qui se passait, mais ne parvinrent pas à prévenir l'assistance à temps : par les pouvoirs conjugués du démon et de la conviction de Martier d'Ansar, l'Épouvantail prenait vie et s'incarrait sur les planches du théâtre.

Le bouffon démoniaque quitta subitement la scène après avoir raillé Vanus et accusé plusieurs membres de l'assemblée, dont les cultistes qui lui avaient donné naissance, d'adoration des Ténèbres. Lorsque la milice vint le chercher, l'Épouvantail avait disparu. Il était libre et Aarklash, désormais, était sa nouvelle scène.

Les révélations de l'Épouvantail provoquèrent la discorde à Cadwallon, en Alahan et en d'autres lieux. Ses dénonciations permirent de démanteler la secte qui avait ensorcelé le Masque d'épouvante, mais provoquèrent également de regrettables erreurs judi-

ciaires. Parmi les notables dénoncés se trouvaient en effet des innocents dont le suicide ou l'exécution engendrèrent d'autres tragédies en cascade.

L'Épouvantail, monstre au visage humain et à la langue de fiel, entama une carrière criminelle. S'il se contenta au début de traquer des inconnus pour les faire mourir de peur, il passa bien vite à des « jeux » plus sophistiqués, alimentant la suspicion et la paranoïa chez ses victimes avant de les tuer.

Ses méthodes devinrent de plus en plus élaborées à mesure qu'il apprenait à connaître Cadwallon. Surgissant des ombres, il assassinait en laissant de fausses preuves sur le lieu du crime. Il murmurait à l'oreille des ambitieux, les portant au firmament pour mieux les précipiter dans l'abîme. On le vit chef de bande dans le Kraken, conseiller personnel de notables dans Den Azhir, conspirateur dans Drakaër...

Ses ennemis se multiplièrent à chacun de ses éclatants méfaits. Bien des vengeurs tentèrent de l'éliminer, sans comprendre qu'il était devenu immortel : on pouvait tuer l'acteur, mais le personnage appartenait désormais à la scène d'Aarklash.

Parmi ceux qui furent assez courageux et assez forts pour le vaincre, certains abandonnèrent le cadavre de l'Épouvantail derrière eux. Qu'un pauvre hère détousse alors la charogne et ramasse le Masque d'épouvante, et le sinistre bouffon était de retour, plus vivant que jamais. D'autres, plus orgueilleux ou un peu mieux informés, gardèrent l'artefact en guise de trophée. Aucun ne résista longtemps à l'envie irrépressible de porter le masque...

L'Épouvantail dévora ainsi des dizaines, voire des centaines d'âmes au cours des siècles. Il lui arriva même de changer d'hôte de son propre chef pour satisfaire ses intérêts et sa soif de cruauté.

LE BOUFFON DES TÉNÈBRES

Héros de son propre univers, l'Épouvantail s'intéressait peu aux intrigues de Cadwallon et défrayait moins la chronique que l'Arlequin ou le Croquemitaine. Ses méfaits répétés attirèrent néanmoins l'attention d'un autre champion du mal : Sophet Drahas, le Roi des cendres, maître secret de la guilde des Usuriers. Le nécromancien, impressionné par la minutie de l'Épouvantail dans la mise en scène de ses crimes, décida d'en faire son assassin personnel et lança les Usuriers à sa poursuite.

Malgré tous les efforts qu'ils déploierent, ces derniers furent incapables de débusquer l'Épouvantail. Sophet Drahas, enchanté par les capacités de son futur associé, décida de mener lui-même cette chasse passionnante. Après trois ans d'investigation et la perte de nombreux agents, il découvrit l'âme d'un ancien conspirateur et remonta la piste. Il parvint

à l'ancienne chapelle où tout avait commencé, dans le Trophée, et apprit le nom du démon qui habitait le Masque d'épouvante : Metemtec, Bourreau des usurpateurs.

Grâce à cette information, il fut facile au Roi des cendres d'utiliser ses pouvoirs ténébreux pour retrouver l'Épouvantail. L'assassin changea quatre fois de porteur la nuit où cette course-poursuite s'acheva : Metemtec, transfiguré par sa fusion avec l'âme de Martier d'Ansar et son incarnation, refusait de se soumettre une nouvelle fois aux forces des Ténèbres. Sophet Drahas parvint à le capturer en mettant le masque à un figurant de théâtre, capturé la veille dans le Jardin comédien.

Plus astucieux que ses prédécesseurs, le Roi des cendres proposa un marché à l'Épouvantail. Il lui fournirait des âmes et des crimes à commettre en quantité, il lui offrirait une cohorte de serviteurs. À condition que l'Épouvantail se joigne à sa cause. L'assassin théâtral accepta et devint le premier bouffon des Usuriers. Quelques mois plus tard, il était le confident du Roi des cendres.

À l'heure du Rag'narok, l'Épouvantail continue de semer le chaos et la mort dans les rues de Cadwallon. Grâce au soutien des Usuriers, il tue ses victimes en toute impunité. Son nom est devenu synonyme de terreur pour les ennemis de la guilde, à commencer par les mauvais payeurs et la guilde des Voleurs. Ses méfaits s'illustrent désormais par une mise en scène théâtrale ; son nom commence à apparaître dans les gazettes de Cadwallon et inspire des vocations meurtrières à travers Aarklash.

Sophet Drahas, toutefois, n'a pas trouvé le serviteur dévoué qu'il croit. Si l'Épouvantail a accepté son marché, ce n'est pas pour trouver un généreux mécène mais pour jouer une nouvelle fois sa pièce de théâtre favorite. Elle débute lorsqu'un roi orgueilleux prend un bouffon à son service...



Les molochs comptent parmi les plus redoutables immortels de la Création. Parce qu'il est difficile de dominer ces démons par la force ou par la ruse, les séides des Ténèbres redoublent de précautions lorsqu'ils doivent traiter avec eux. Les autres êtres maléfiques s'en méfient car la soif de domination des molochs ne connaît aucune frontière. Ils maîtrisent en outre la magie du typhonisme et peuvent ouvrir des portails magiques qui leur permettent de voyager entre les Royaumes.

Seul Aarklash a jusqu'ici résisté à leurs incursions : l'interdit du temps empêche les dieux et leurs serviteurs immortels de s'y manifester durablement. L'avènement du Rag'narok, toutefois, a changé les règles du jeu.

LES ENFANTS DU VICE

Les molochs savent que la connaissance est synonyme de pouvoir. Ils se montrent par conséquent très discrets sur leurs origines et ne dévoilent pas facilement leurs secrets.

À l'aube des temps, les molochs étaient les messagers du Vice, l'un des véritables dieux de la Création. Ils prenaient plaisir à intervertir leur rôle avec les anges de Lumière, serviteurs de la Vertu, le jumeau du Vice. Lorsque la discorde éclata entre le Vice et la Vertu, déclenchant la première guerre des dieux, les molochs suivirent leur maître à l'assaut de son jumeau... et échouèrent. Ils subirent comme lui la malédiction de la Vertu, qui changea leur apparence à tout jamais.

À peine le sort de la bataille était-il joué que le temps fut créé, forçant les dieux et leurs serviteurs à regagner les Royaumes élémentaires. Les molochs, vaincus et maudits par les serviteurs de la Vertu, chutèrent à travers les principaux Royaumes des Ténèbres : Érébus, Gandhar, le Tartare, Hespéride, Hadès et Phobos.

SEIGNEURS DES ABYSSES

Les molochs sont des êtres d'une puissance considérable. Toutefois, affaiblis par leur déchéance et esseulés, nombre d'entre eux furent anéantis peu après leur arrivée. Les molochs d'Érébus et de Gandhar furent ainsi tous décimés par les gardiens de ces deux Royaumes.

Parmi les survivants, certains prirent le pouvoir et devinrent les cruels suzerains de fiefs infernaux ; d'autres se regroupèrent en fratries. Les molochs formèrent ainsi quatre grandes communautés marquées par leur Royaume d'exil :

- Les molochs rôdant dans le labyrinthe sans fin du Tartare s'abreuèrent de l'énergie vitale des plus faibles et des damnés enfermés dans les catacombes. Les plus acharnés prirent le nom d'« affamés » et devinrent les pires fléaux que l'on puisse imaginer dans ce Royaume-prison ;

LES MOLOCHS



CONQUÉRANTS DES ROYAUMES INFERNALX, LES MOLOCHS ARPEMENT MAINTENANT AARKLASH. LES SEIGNEURS DES ABYSSES ONT BRISÉ LES CHAÎNES QUI LES LIAIENT AUTREFOIS AU BÉLIER ET SE LANCENT DANS LA BATAILLE QUI DÉCIDERA DU SORT DE LA CRÉATION : LE RAG'NAROK.

- Les molochs d'Hespéride furent recueillis par le démon Typhon. Ils perfectionnèrent leurs connaissances en magie et devinrent capables d'altérer leur enveloppe chamelle à des fins guerrières. Ces « conquérants » furent les premiers de leur espèce à percer la barrière séparant les Royaumes pour livrer bataille en terre étrangère ;

- Les molochs qui chutèrent en Hadès durent s'unir pour faire face aux hordes belliqueuses de ce Royaume ardent. Armés d'une résolution sans faille et persuadés de leur droit divin à régner sur les Abysses, ils parvinrent à imposer leur domination après des décennies de guerre. Ils acquirent le surnom de « mortifères » car, fascinés par la mort, ils érigeaient des monuments gigantesques avec les os de leurs victimes ;

- La chute des molochs pestiférés à travers le gouffre sans fond de Phobos sembla durer une éternité. Emportés par les vents de la démente et de la

maladie, ils devinrent les hérauts de la déchéance. Ils furent les premiers à revenir sur Aarklash : passer des pactes démoniaques ne les intéressait pas et leurs premiers invocateurs croyaient appeler de puissants démons à peu de frais. Bien mal leur en prit : les pestiférés emportaient leurs invocateurs avec eux sans autre forme de procès.

AINSI SEIT L'HOMME

Les molochs restèrent dans les Ténèbres pendant des siècles mais n'oublièrent jamais leur grandeur passée. L'arrivée du peuple de Kel, l'espèce humaine sur le continent, joua un rôle décisif dans leur ascension vers le pouvoir. L'Homme apportait avec lui des concepts jusqu'alors inexplorés comme le bien et le mal, la vertu et surtout... le vice.

Guidés par les Ténèbres ou par leur soif de pouvoir, quelques typhonistes humains invoquèrent les molochs sur Aarklash au cours des âges, pour livrer bataille ou pour leur vendre leur âme en échange de faveurs. Ce furent les Obscurs d'Achéron, favoris des dieux des Abysses et consumés par le Vice, qui passèrent les premiers pactes durables avec les immortels infernaux. Grâce à la sombre bénédiction de Bélial, prince des Abysses et demi-dieu du Vice, le Bélier brisa les sceaux des Royaumes ténébreux et abolit les frontières qui les séparaient. Les Achéroniens s'installèrent en Érèbus, où ils rassemblèrent les molochs en une effroyable armée. Les Abysses, désormais unies sous la bannière du Bélier, étaient incroyablement puissantes et les molochs étaient leurs champions.

Les nécromanciens d'Achéron, qui avaient perfectionné leur maîtrise de la magie du typhonisme et raffermi leur emprise sur tous les démons, annoncèrent la venue d'un nouvel âge de Ténèbres.

Le vice de l'Homme faisait triompher les Ténèbres et les molochs avec elles.

L'APPEL DU RAG'NAREK

Les molochs restèrent au service des limbes d'Achéron pendant des siècles. Les déchus mortels et immortels partagèrent leurs secrets et livrèrent bataille ensemble contre les serviteurs de la Lumière et de la Vertu. Les plus dépravés célébrèrent leur union dans la chair et donnèrent naissance à une descendance démoniaque, notamment au sein des maisons Hestia et Vanth (cf. *Cry Havoc* vol. 02).

Nulle alliance bénie par le Vice ne saurait être éternelle, toutefois. Persuadés d'avoir dompté les molochs, les Achéroniens se montrèrent de plus en plus capricieux à leur égard et les considérèrent bientôt comme des esclaves soumis à leurs quatre volontés. Simulant la servitude, les molochs profitèrent des vices de ces orgueilleux mortels pour bâtir leur nouvelle puissance. Ils inspirèrent maints massacres et conspirations aux seigneurs d'Achéron, précipitant ainsi le Rag'narok et leur revanche sur la Vertu.

La bataille des forteresses volantes (cf. *Cry Havoc* vol. 14) a sonné le début de la conquête d'Aarklash par les molochs. Le nécromancien Asura de Sarlath

a invoqué une légion de molochs pour le soutenir dans la bataille aérienne l'opposant aux oracles des Faathi. La fureur des combats, les puissants rituels lancés de part et d'autre et la chute finale des deux forteresses volantes dans la plaine d'Avagddu ont libéré assez d'énergie mystique pour permettre aux molochs de réaliser leur plan : accroître la puissance du portail qui les a invoqués. Hors de contrôle, ils se sont déversés en masse sur la plaine et se sont envolés aux quatre vents.

LES QUATRE FLÉAUX D'AARKLASH

Les molochs ont dû précipiter la phase finale de leur plan, avant que le temps ne les fasse disparaître d'Aarklash et revenir dans les Royaumes d'où ils viennent. Ils se sont rendus aux quatre coins du continent pour lier des pactes avec les Méandres des Ténèbres. La nature de chaque moloch a déterminé ses nouveaux alliés de prédilection.

- ♦ Avides de la chair et du sang des mortels, les molochs affamés se sont mis au service de Na'goth, sibir des Ténèbres et Seigneur de la charogne. Ils ont ainsi été liés aux Drones, avec qui ils partagent depuis des relations tendues : ces Keltois haïssent plus que tout les Immortels et s'accommodent à contrecœur de leurs nouveaux alliés. Les formors, en revanche, voient en eux des frères et commencent à leur dévoiler les secrets de l'Ombreuse.

- ♦ Les molochs conquérants ont volé nuit et jour pour atteindre le Syharhalna, dont l'armée s'enfonça inexorablement dans les terres de la Lumière. Ils sont parvenus à Shamir peu après la bataille du défilé des Pleureuses, dont ils ont été témoins et qui leur a permis de vérifier la soif de conquête du commodore Razheem. Après une nuit de négociations avec le basyleüs Villa, ils sont partis vers l'Ægis pour se battre aux côtés des clones du Syharhalna.

- ♦ Les molochs mortifères, partageant la passion du pouvoir et de la mort des nécromanciens, ont choisi de rester dans la Baronnie maudite. Les liens du sang, très forts entre eux et les maisons d'Achéron, leur ont permis d'imposer de nouveaux pactes à leur avantage. Les mortifères arpentent toujours les champs de bataille aux côtés du Bélier, mais désormais en tant qu'égaux.

- ♦ Les molochs pestiférés, appelés par le Despote, se sont précipités dans les Gouffres de Mid-Nor. Ils y ont àprement négocié et ont pris place aux côtés de la myriade de démons chtoniens qui accompagnent l'Hydre. Leur présence a renversé les rapports de force autour des Gouffres et donne du fil à retordre aux défenseurs de Tir-Nà-Bor et à leurs alliés.

À chaque fois, les molochs ont proposé leur aide en échange de l'opportunité de satisfaire leur soif de sang. En réalité, ils poursuivent leur effroyable objectif : mettre Aarklash à feu et à sang.



LE GRIMOIRE DES MOLOCHS

ARME-DÉMON

Gemmes : 3 
 Voie : Typhonisme.
 Difficulté : 6
 Aire d'effet : Spécial.
 Portée : Spécial.
 Durée : Fin du tour.
 Fréquence : 1

Le magicien laisse couler la puissance des Ténèbres à travers ses doigts telle une encre de noirceur. Dessinant dans les airs des glyphes de pouvoir, il invoque l'aide de sombres puissances. Les armes noires aux alentours réagissent en absorbant les énergies libérées et adoptent, temporairement, l'éclat vengeur des armes sacrées.

Les armes noires des combattants amis situés, même partiellement, à 10 cm/dans la même unité que le magicien (selon les jeux) et au même palier que lui bénéficient de l'effet « Arme sacrée ».

Puissance : 2
 10 P.A.



FAMINE MYSTIQUE

Gemmes : 4 
 Voie : Typhonisme.
 Difficulté : 6
 Aire d'effet : Un ennemi.
 Portée : 20 cm.
 Durée : Fin du tour.
 Fréquence : 2

D'un geste de la main accompagné d'une incantation typhonique, le magicien ouvre devant lui un minuscule portail menant vers un endroit inexploré, où les Ténèbres se nourrissent d'énergies mystiques. Il déchaîne alors cet insatiable appétit sur la cible. La victime, l'âme mise à nu par une famine mystique, se retrouve dépossédée de ses ressources surnaturelles. En se refermant, la déchirure ténébreuse emporte les énergies volées vers le néant.

Le combattant/l'unité ciblé(e) (selon les jeux) perd la moitié de ses points de mana et de ses points de F.T., arrondie au supérieur.

Puissance : 3
 5 P.A.



GLAS

Gemmes : 3 
 Voie : Typhonisme.
 Difficulté : 6
 Aire d'effet : Un ennemi.
 Portée : 30 cm.
 Durée : Instantané.
 Fréquence : 2

En sonnant le glas, le magicien réveille l'instinct prédateur des Ténèbres. Ses gemmes libèrent alors une nuée noirâtre qui, tel un charognard spectral, s'abat sur les faibles pour se repaître de leur âme.

Confrontation : Glas prend pour cible un ennemi en Blessure Critique

Rag'Narok : Glas prend pour cible un ennemi à qui il ne reste qu'un niveau de Blessures.

Si l'incantation est réussie, la cible est éliminée et immédiatement retirée du terrain, quels que soient les effets de jeu dont elle bénéficie.

Puissance : 2
 5 P.A.

JAVELOT DES ABYSSES

Gemmes : 3 
 Voie : Typhonisme.
 Difficulté : 6
 Aire d'effet : Un combattant.
 Portée : 30 cm.
 Durée : Instantané.
 Fréquence : 2

Le magicien, invoquant les puissances guerrières qui rôdent dans les Ténèbres, fait apparaître un javelot des abysses dans sa main. L'arme, noire comme le jais et polie comme un miroir, ne rate jamais sa cible : ce n'est pas la main du magicien qui la guide, mais son pouvoir.

Le combattant ciblé subit un jet de Blessures de Force 10.

Puissance : 3
 10 P.A.



LÈPRE MONSTRUEUSE

Gemmes : 3

Voie : Typhonisme.

Difficulté : 6

Aire d'effet : Un ennemi.

Portée : 30 cm.

Durée : Fin du tour.

Fréquence : 2

Le magicien fait appel aux puissances de la maladie et de la ruine pour frapper ses ennemis d'une lèpre monstrueuse, qui ronge les chairs en une fraction de seconde. La victime devient soudain horriblement repoussante. Cette vision de cauchemar et l'odeur de putréfaction qui l'accompagne suscite le dégoût et l'effroi dans le cœur du plus vertueux.

Le combattant ciblé acquiert la compétence « Paria ».

Puissance : 3

5 P.A.

PESTE DÉMONIAQUE

Gemmes : 4

Voie : Typhonisme.

Difficulté : 6

Aire d'effet : Un combattant.

Portée : 20 cm.

Durée : Fin du tour.

Fréquence : 1

Le magicien absorbe l'énergie de ses gemmes et, après une inspiration douloureuse, l'exhale sous la forme d'un souffle méphitique. Telle une peste démoniaque, cette tornade de Ténèbres corrompt la chair de sa victime et de tous ceux qui ont l'audace de s'approcher.

Le combattant ciblé est soumis à Éphémère/4. Les combattants ennemis du lanceur sont soumis à Éphémère/5 tant qu'ils restent, même partiellement, à 10 cm ou moins de la cible/dans la même unité qu'elle (selon les jeux).

Peste démoniaque peut être maintenu d'un tour sur l'autre lors de la phase d'entretien en payant 2 gemmes de Ténèbres.

Peste démoniaque n'a aucun effet sur les Constructs, les Mort-vivants et les Immortels.

Puissance : 3

10 P.A.



OMBRE DE PESTE

Gemmes : 4

Voie : Typhonisme.

Difficulté : 6

Aire d'effet : Spécial.

Portée : Spécial.

Durée : Fin du tour.

Fréquence : 1

Achevant son incantation par un éclat de rire maléfique, le magicien invoque une nuée d'ombres qui propagent une maladie éphémère et violente dans leur sillage. Les victimes affaiblies deviennent très vulnérables : les Ténèbres empêchent la vie de reprendre ses droits.

Ombre de peste affecte tous les combattants/unités ennemis (selon les jeux) situés, même partiellement, à 20 cm ou moins du magicien et au même palier que lui. Les victimes ne peuvent pas regagner de niveaux de Blessures jusqu'à la fin du tour.

Puissance : 3

5 P.A.

VITESSE DÉMONIAQUE

Gemmes : 4

Voie : Typhonisme.

Difficulté : 6

Aire d'effet : Spécial.

Portée : Spécial.

Durée : Fin du tour.

Fréquence : 1

Le pouvoir naît au sommet du crâne et dans les mains du magicien, puis descend le long de son corps et se répand sur le sol. Des tentacules ténébreux enlacent les membres de ses compagnons et les dotent d'une vitesse démoniaque, reflet des pensées impures et du pouvoir obscur de l'invocateur.

Les combattants amis au même palier que le magicien et situés à 10 cm/dans la même unité que lui (selon les jeux) bénéficient de MOU + 5 jusqu'à la fin du tour. Ce bonus n'est pas cumulable.

Puissance : 3

10 P.A.

Mer de Sol

Ile de Zoukoi

Mer de Des Worgs

Ile s'Avags

Plateau de
Tro-Dan-Kar

Mer
s'Ephren

Archipel
s'Orinara

Kel-An-Timish

Collines
du Crepuscule

Drun Amarth

Drun Aeryn

Escarpes
de Adis-Mor

Détroit
de Lardna

Cadwallon

Car-Hæz

Mer de
Mdigol

Temple
du Sud

Monts de
Délmes

Fluve
Dykar

Aneirin

Ladverne

Danakil

Wye

Wye

Luisana

Denda
Cartis

Carthage
Fero

Kashem

Tenseth

Fluve
Lohar

Aneirin

Ladverne

Luisana

Denda
Cartis

Carthage
Fero

Kashem

Tenseth

Fluve
Lohar

Aneirin

Ladverne

Luisana

Denda
Cartis

Carthage
Fero

Kashem

Tenseth

Fluve
Lohar

Aneirin

Ladverne

Luisana

Denda
Cartis

Carthage
Fero

Kashem

Tenseth

Fluve
Lohar

Aneirin

Ladverne

Luisana

Denda
Cartis

Carthage
Fero

Kashem

Tenseth

Fluve
Lohar

Aneirin

Ladverne

Luisana

Denda
Cartis

Carthage
Fero

Kashem

Tenseth

Fluve
Lohar

Aneirin

Ladverne

Luisana

Denda
Cartis

Carthage
Fero

Kashem

Tenseth

Fluve
Lohar

Aneirin

Ladverne

Luisana

Denda
Cartis

Carthage
Fero

Kashem

Tenseth

Fluve
Lohar

Aneirin

Ladverne

Luisana

Denda
Cartis

Carthage
Fero

Kashem

Tenseth

Fluve
Lohar

Aneirin

Ladverne

Luisana

Denda
Cartis

Carthage
Fero

Kashem

Tenseth

Fluve
Lohar

Aneirin

Ladverne

Luisana

Denda
Cartis

Carthage
Fero

Kashem

Tenseth

Fluve
Lohar

Aneirin

Ladverne

Luisana

Denda
Cartis

Carthage
Fero

Kashem

Tenseth

Fluve
Lohar

Aneirin

Ladverne

Luisana

Denda
Cartis

Carthage
Fero

Kashem

Tenseth

Fluve
Lohar

Aneirin

Ladverne

Luisana

Denda
Cartis

Carthage
Fero

Kashem

Tenseth

Fluve
Lohar

Aneirin

Ladverne

Luisana

Denda
Cartis

Carthage
Fero

Kashem

Tenseth

Fluve
Lohar

Aneirin

Ladverne

Luisana

Denda
Cartis

Carthage
Fero

Kashem

Tenseth

Fluve
Lohar

Aneirin

Ladverne

Luisana

Denda
Cartis

Carthage
Fero

Kashem

Tenseth

Fluve
Lohar

Aneirin

Ladverne

Luisana

Denda
Cartis

Carthage
Fero

Kashem

Tenseth

Fluve
Lohar

Aneirin

Ladverne

Luisana

Denda
Cartis

Carthage
Fero

Kashem

Tenseth

Fluve
Lohar

Aneirin

Ladverne

Luisana

Denda
Cartis

Carthage
Fero

Kashem

Tenseth

Fluve
Lohar

Aneirin

Ladverne

Luisana

Denda
Cartis

Carthage
Fero

Kashem

Tenseth

Fluve
Lohar

Aneirin

Ladverne

Luisana

Denda
Cartis

Carthage
Fero

Kashem

Tenseth

Fluve
Lohar

Aneirin

Ladverne

Luisana

Denda
Cartis

Carthage
Fero

Kashem

Tenseth

Fluve
Lohar

Aneirin

Ladverne

Luisana

Denda
Cartis

Carthage
Fero

Kashem

Tenseth

Fluve
Lohar

Aneirin

Ladverne

Luisana

Denda
Cartis

Carthage
Fero

Kashem

Tenseth

Fluve
Lohar

Aneirin

Ladverne

Luisana

Denda
Cartis

Carthage
Fero

Kashem

Tenseth

Fluve
Lohar

Aneirin

Ladverne

Luisana

Denda
Cartis

Carthage
Fero

Kashem

Tenseth

Fluve
Lohar

Aneirin

Ladverne

Luisana

Denda
Cartis

Carthage
Fero

Kashem

Tenseth

Fluve
Lohar

Aneirin

Ladverne

Luisana

Denda
Cartis

Carthage
Fero

Kashem

Tenseth

Fluve
Lohar

Aneirin

Ladverne

Luisana

Denda
Cartis

Carthage
Fero

Kashem

Tenseth

Fluve
Lohar

Aneirin

Ladverne

Luisana

Denda
Cartis

Carthage
Fero

Kashem

Tenseth

Fluve
Lohar

Aneirin

Ladverne

Luisana

Denda
Cartis

Carthage
Fero

Kashem

Tenseth

Fluve
Lohar

Aneirin

Ladverne

Luisana

Denda
Cartis

Carthage
Fero

Kashem

Tenseth

Fluve
Lohar

Aneirin

Ladverne

Luisana

Denda
Cartis

Carthage
Fero

Kashem

Tenseth

Fluve
Lohar

Aneirin

Ladverne

Luisana

Denda
Cartis

Carthage
Fero

Kashem

Tenseth

Fluve
Lohar



L'ORDRE DU TEMPLE

Si chacun des quatre Temples cardinaux constitue une croisade à part entière, ils sont cependant réunis dans une institution plus vaste, l'ordre du Temple. Une cinquième institution, le Temple Suprême, les coordonne.

Fondé par Karl, un des premiers compagnons d'Arcavius, l'ordre du Temple se nommait originellement « Siège des affaires extérieures ». Très tôt, les Akkylanniens se sont donné pour mission d'étendre leur foi au-delà de leur territoire pour sauver la Création. C'est la vocation première de cet ordre religieux de soldats pèlerins, capables de voyager à travers Aarklash pour porter la bonne parole. Ce n'est que plus tard que le Temple est devenu le gardien du trésor, lorsque sa connaissance des routes et ses prouesses martiales en ont fait le meilleur candidat pour cette charge.

L'ordre du Temple prête directement allégeance à l'empereur, et non au pape. Aux origines, chaque Temple cardinal était basé en Akkylannie. Toutefois, avec l'expansion de l'empire du Griffon, les temples ont migré à l'extérieur des frontières initiales, afin de former des protectorats partout sur Aarklash.

Proteüs est le commandeur suprême de l'ordre du Temple. Ancien commandeur du Temple du Sud, il entretient une relation de confiance particulière avec l'empereur Octave IX. Il s'apprête pourtant

à le trahir pour la gloire de Merin. Proteüs est en effet convaincu que Mirà, fille de Thurbard et sœur d'Arkhos, est destinée à incarner Merin sur Aarklash pour guider le Griffon dans les dernières heures du Rag'narok. Il a discrètement aidé la Téméraire à obtenir Hauteclair, à découvrir le tombeau d'Arcavius et à trouver refuge dans la loge de Hod. Il est maintenant prêt à la placer sur le trône impérial. Il a trouvé deux complices, Arkhos et Sered, dont les objectifs diffèrent cependant des siens : éradiquer l'Inquisition pour refaire de l'Akkylannie la terre de vertu qu'elle n'aurait jamais dû cesser d'être.

L'ordre du Temple entretient des relations cordiales avec l'armée impériale. La confiance qui règne entre Proteüs et Octave IX aplanit les rares problèmes qui surviennent, et la bonne volonté du cardinal Aerth, prélat général aux armées, fait le reste. L'ordre n'hésite pas à se porter au secours des compagnies impériales en difficulté, et les commandeurs impériaux ne rechignent pas à prêter leurs conscrits aux templiers. Les relations de l'ordre avec l'Inquisition sont malheureusement d'une tout autre nature. Le schisme qui sépare ces deux institutions est toujours aussi vivace et aucune d'entre elles ne perd une occasion de mettre l'autre en difficulté aux yeux de l'Empereur. Cette lutte d'alcôve dégénère souvent en affrontements armés car les commandeurs des deux bords n'attendent qu'une bonne excuse pour en découdre avec leur rival.

ARMÉE IMPÉRIALE



Emblème : Un griffon stylisé tenant dans une serre un fusil et dans l'autre une croix de Merin.

Chapitre : Arcavia.

Maître : Cardinal Aerth.

Alliés de prédilection : Le royaume d'Alahan, la république de Lanever, les défenseurs de Tir-Nâ-Bor et les barbares d'Avagddu.

L'armée impériale a été créée en même temps que les premières institutions de l'Empire. Sa fonction, terriblement nécessaire à l'époque, consistait alors à faire reconnaître et à défendre les frontières de cette jeune nation qu'était l'empire d'Akkylannie. Au fil des siècles, ses attributions ont évolué. D'une part, constituée à l'origine uniquement de volontaires, l'armée impériale est très vite devenue une armée de conscription : tous les jeunes Akkylanniens de sexe masculin doivent y passer cinq années, dont une de classes, avant d'accéder réellement à la citoyenneté akkylannienne. D'autre part, l'armée impériale est devenue un outil d'expansion territoriale. Elle est envoyée partout où il faut défendre de nouvelles frontières, comme à Djaran, dans le désert du Syharhna, où le Griffon fait valoir sa souveraineté.



L'armée impériale est principalement composée de conscrits et de fusiliers. Ces soldats sont issus de toutes les couches sociales et de toutes les provinces impériales, mais tous les conscrits du Griffon reçoivent le même matériel et une éducation élémentaire : l'armée impériale forge l'unité akkylannienne, par-delà les différences sociales et géographiques. Pour achever de souder ces individus disparates, pour en faire une machine à conquérir, les officiers impériaux imposent une discipline de fer.

L'INQUISITION

Cette discipline est devenue un trait de caractère typiquement akkylannien. Mais les officiers savent aussi récompenser les soldats méritants. Des distinctions honorifiques sont accordées pour récompenser les faits d'armes.

Le plus grand honneur pour un conscrit est de rejoindre le corps des fusiliers du Griffon, craint à travers tout Aarklash. Les croisades empruntent parfois ces tireurs pour livrer leurs batailles, mais l'armée impériale conserve les meilleurs tireurs dans ses rangs, toujours prêts à servir la volonté de l'empereur !

L'armée impériale est dirigée par le prélat général aux armées. Désigné par le pape en personne, cet homme est censé servir les intérêts de l'Église jusqu'au cœur des institutions impériales. Toutefois, l'actuel prélat général aux armées, le **cardinal Aerth**, est plus préoccupé par l'unité de la nation et le Rag'narok que par les luttes, qu'il juge mesquines, entre les différentes institutions akkylanniennes. Il est convaincu que le Griffon a un rôle important à jouer dans le Rag'narok et que l'Empire doit être uni pour contrecarrer les plans des Ténèbres. Par conséquent, il use de son autorité pour rassembler les forces akkylanniennes à chaque fois que cela est possible. Il n'hésite pas à détacher des contingents de l'armée impériale auprès des autres croisades du Griffon, espérant que son exemple fera force de loi.

CHRONOLOGIE

573	Fondation de l'Akkylannie
583	Fondation de l'armée impériale et de l'ordre du Temple
588	Retour de Jen, fondation de l'Église akkylannienne
602	Construction de l'actuel Temple du Nord
675	Première bataille de Kaïber
676	Hérésie de Dirz, fondation de l'Inquisition et de la loge de Hod
677	Première Croisade*
680	Construction de l'actuel Temple du Sud
710	Construction de l'actuel Temple de l'Ouest
994	Seconde Croisade*
995	Construction de l'actuel Temple de l'Est
998	Bataille de Kylaë
999	Mirà vole Hauteclair à Thurbard
1001	Mirà découvre le tombeau d'Arcavius
1002	Mirà rejoint la loge de Hod et devient Miséricorde

* En Akkylannie, le terme « croisade » peut désigner une faction du Griffon ou une guerre de croisade, selon le contexte.

Emblème : Un griffon stylisé enflammé tenant dans ses serres une croix de Merin et un codex de Merin.

Chapitre : Arcavia.

Maître : Aedhann Orphelion, inquisiteur général de l'Empire.

Alliés de prédilection : Le royaume d'Alahan, la république de Lanever, les défenseurs de Tir-Nâ-Bor et les barbares d'Avagddu.

L'Inquisition a été créée en 676, lors de l'hérésie de Dirz. Elle est issue du Siège des affaires intérieures, qui servait de service de renseignement intérieur et assurait, dans une certaine mesure, l'ordre public. Toutefois, les dirigeants de cette organisation désiraient plus de pouvoir et plus de contrôle sur la marche de l'Empire. Alors que le Temple et l'armée impériale étaient occupés à Kaïber, le Siège des affaires intérieures profita des recherches douteuses de l'alchimiste Dirz pour organiser un procès retentissant. Ses dirigeants s'en servirent pour justifier la naissance d'une nouvelle institution, dotée d'une autorité bien plus étendue que le Siège des affaires intérieures : l'Inquisition. Depuis, l'Inquisition et le pape ont pris de plus en plus de poids au sein des institutions d'Akkylannie, et leur intransigeance a plongé l'Empire dans la terreur.

L'Inquisition s'oppose au Temple, qu'elle perçoit comme un concurrent dans sa lutte de pouvoir. Elle parvint autrefois à obliger le Temple à lui « confier » des centaines de templiers, pour en faire des templiers de l'Inquisition. Toutefois, elle ne put jamais renouveler les rangs de ce corps d'armée.

L'Inquisition traque les hérétiques et préserve l'ordre en Akkylannie. Ses agents, les inquisiteurs, ont priorité pour arrêter les ennemis de la foi, notamment les traîtres et les espions au service des puissances

ces ennemies. Les inquisiteurs peuvent également traiter les crimes de droit commun si aucun magistrat de l'ordre du Juste Châtiment, l'ordre auquel appartiennent les magistrats du Griffon, ne peut intervenir. Avec la Première Croisade, l'Inquisition a fait valoir que les templiers envoyés loin de l'Akkylannie devaient être accompagnés et surveillés. Ses services de contre-espionnage se sont alors mués en services d'espionnage.

Les inquisiteurs constituent le gros de l'Inquisition. Ils sont assistés par les thallions et les exorcistes. En cas de besoin, ils grossissent leurs rangs avec des conscrits prêtés par l'armée impériale. Tous sont liés par une ferveur telle qu'elle permet aux plus fanatiques des serviteurs de l'Inquisition d'investir leur arme de la puissance de Merin pour frapper les ennemis du Dieu Unique. Les érudits de l'Inquisition ont également percé certains secrets du mana et ont discerné des liens surprenants entre l'incantation et la divination.

L'actuel inquisiteur général, **Aedhann Orphelion**, a atteint son rang par la fermeté de sa foi et la vigueur de son bras, après avoir vaincu son maître rongé par les Ténèbres. Aedhann Orphelion incarne aux yeux de l'Empire le caractère entier, sévère et persévérant de l'inquisiteur modèle. Il détient le macabre record de traques réussies et d'hérétiques arrêtés : plus de deux mille. D'un naturel austère mais réaliste, impitoyable mais équitable, Aedhann Orphelion n'hésite jamais à payer de sa personne dans les investigations qui lui tiennent à cœur.

L'inquisiteur général s'est fait de nombreux ennemis, y compris au sein de l'Inquisition elle-même. Certains critiquent en effet ses visées politiques et se tournent vers d'autres figures prestigieuses, tel Eschélius le Fervent.



LOGE DE HOD

Emblème : Un griffon stylisé dont les ailes pointent vers le ciel.

Chapitre : Manilia.

Maître : Massélius, commandeur de Hod.

Alliés de prédilection : Le royaume d'Alahan, la république de Lanever, les défenseurs de Tir-Nâ-Bor et les barbares d'Avagddu.

La loge de Hod est née en même temps que l'Inquisition, afin de combattre son influence démesurée. Lorsque les templiers revinrent en Akkylannie après la Première Croisade, certains refusèrent le joug de l'Inquisition, d'autres furent accusés d'hérésie et furent le bûcher. Ces renégats furent recueillis par le commandeur suprême de l'époque au sein d'une société secrète, la loge de Hod. Dans les premiers mois de son existence, l'objectif de la loge de Hod fut de protéger et de recueillir les autres templiers menacés par la folie de l'Inquisition. Lorsque celle-ci s'apaisa, le commandeur suprême fit de la loge de Hod le service secret du Temple. À chaque fois qu'il aurait besoin d'agir sans être vu, les frères de Hod

seraient envoyés. S'ils étaient pris, le Temple nierait avoir eu connaissance de leurs agissements. Lorsque, près de trois siècles plus tard, le Temple découvrit que Dirz avait installé d'innombrables laboratoires dans le sous-sol de l'Akkylannie, c'est la loge de Hod qui fut envoyée à l'assaut du code Hybrid.

Aujourd'hui, la loge de Hod est présente sur tous les fronts du Rag'narok. Elle détruit les laboratoires alchimiques disséminés sur Aarklash, lutte contre les exactions de l'Inquisition et pourchasse les espions des Ténèbres. Si l'infiltration et l'enquête sont ses spécialités, elle doit parfois livrer bataille, à l'écart des grandes campagnes de la Lumière et des regards indiscrets. Manquant d'hommes et de force de frappe, la loge a développé de nombreuses techniques spéciales : presque tous ses membres peuvent servir d'avant-garde, et si la loge manque de fusiliers, ses répurgateurs sont adeptes de techniques inédites de combat rapproché.

Tous les membres de la loge de Hod sont liés par une fraternité à nulle autre pareille. Considérés comme des parias même par les autres templiers, ils sont soudés et indivisibles contre l'adversité, déterminés à venger chacun de leur frère qui tombe au combat.

La loge de Hod est dirigée par le vénérable **Massélius**, « le vieux maître », l'un des templiers les plus âgés de l'ordre. Certains le croient mort, mais sa silhouette autrefois imposante erre désormais dans les couloirs abîmés de la loge de l'Ingnée Miséricorde, près de Carthag Fero. Le nombre de secrets enfouis au plus profond de sa mémoire ferait frémir les maîtres des arcanes. Malheureusement, le vieux maître n'aura bientôt plus la clarté d'esprit nécessaire pour mener la loge. Les autres vénérables se tournent vers Ambrosius, dont la sagesse et la compétence sont louées par tous. La loge compte bien d'autres valeureux meneurs, tels Phidias de Basarac ou Miséricorde.

MISÉRICORDE

Mirà la Téméraire a volé Hauteclair, l'épée d'Arcavius, à son père adoptif, le commandeur Thurbard. Elle a ensuite voyagé jusqu'au Temple de l'Est, où elle a découvert le tombeau d'Arcavius. Mirà y a vécu une transe mystique, inspirée par la magie des orques, qui lui a appris que le prophète avait été assassiné par le premier pape. Porteuse de cette vérité subversive, voleuse de l'épée d'Arcavius, la Téméraire n'a eu d'autre choix que de se cacher au sein de la loge, comme tant d'autres parias. Elle y a pris pour nom « Miséricorde ».



TEMPLE DU NORD

Emblème : Un griffon rouge sur fond blanc.



Chapitre : Avagddu, au sud de Caer Laen.

Maître : Thurbard, commandeur templier.

Alliés de prédilection : Le royaume d'Alahan, la république de Lanever, les défenseurs de Tir-Nâ-Bor et les barbares d'Avagddu.

La majorité des terres d'Avagddu est occupée par des tribus nomades. De nombreux Akkylanniens en ont profité pour y installer de petites communautés, notamment à proximité de Caer Laen, malgré la présence de la meute de la Lune gémissante. Il est par conséquent nécessaire d'assurer la protection de ces installations. Lorsque le Temple du Nord reçut cette mission, le commandeur de l'époque fit construire un réseau de tours de guet et mit en place des patrouilles régulières. Il fut rapidement évident que ces mesures ne suffiraient pas à éloigner les wolfens, les Drones et les barbares récalcitrants. Il fut donc décidé de construire une forteresse digne du Griffon en Avagddu. La plupart des clans keltos acceptèrent, quoiqu'à contrecœur. Lorsque la forteresse fut achevée, un climat de conflit régnait dans la région et le commandeur choisit d'y déménager le quartier général du Temple, afin de gérer la situation en personne. Sa présence rassura les colons, qui s'installèrent toujours plus nombreux dans la région, au point de créer une grande enclave akkylannienne en Avagddu, un authentique protectorat.



TEMPLE DU SUD

La mission du Temple du Nord consiste à convertir et pacifier les terres barbares du nord d'Aarklash. Il se bat continuellement contre le Cerf, mais aussi contre la Hyène qui vient reconquérir son berceau, la forêt de Caer Laen. La vie au Temple du Nord est loin d'être une partie de plaisir : les Drones et les dévoreurs sont des adversaires impitoyables, et le climat est à l'avenant ; lorsqu'il ne pleut pas, il neige, et un vent violent y sévit toute l'année.

La forteresse est construite au milieu des marécages. Les austères fortifications du Griffon sont surplombées par un lugubre donjon, surnommé « la Tour aux corbeaux » à cause des oiseaux apprivoisés du commandeur.

Les templiers qui vivent là sont semblables à leur forteresse. Sombres, inflexibles, ils se battent comme des démons, frappant avec la violence de la tempête et résistant avec la fermeté de la pierre. Ils ne sont pas pour autant des guerriers sanguinaires ; ils sont sincèrement dévoués à la protection des pèlerins et des colons, à tel point qu'ils sont transfigurés par la présence des prêtres et des fidèles. Ils ont néanmoins mauvaise réputation à cause de la garde noire du commandeur, des combattants honorables mais effrayants.

Le commandeur **Thurbard**, père adoptif d'Arkhos et de Mirà, est de la même trempe, rude mais juste. Il a la carrure d'un ours, mais c'est un brillant orateur et un des meilleurs épéistes d'Aarklash. Il a toutefois besoin de toute son autorité pour se faire obéir des rudes templiers qui sont sous ses ordres.

Grâce à son courage et à sa rigueur, le Temple du Nord peut compter sur le soutien indéfectible du Sanglier.

Depuis qu'il est commandeur, il n'a jamais failli. Certains l'appellent « le Vieux », mais il est plus vigoureux que bien des jeunes recrues. Ceux qui ont osé mentionner son surnom en sa présence l'ont appris à leurs dépens !



Emblème : Une croix de Merin rouge sur fond noir.

Chapitre : Syharhalna.

Maître : Sered, commandeur templier.

Alliés de prédilection : Le royaume d'Alahan, la république de Lanever, les défenseurs de Tir-Nâ-Bor et les barbares d'Avagddu.

À ses origines, le Temple du Sud figurait parmi les moins prestigieux de l'ordre. Les terres qui tombaient sous son influence étaient inoccupées ou inhospitalières. Pourtant, les commandeurs qui se sont succédés à sa tête n'ont pas baissé les bras et ont constitué, au fil des années, une vaste flotte pour partir à la découverte de nouvelles terres plus propices à la gloire du Dieu Unique. Partant de Kylaë, le quartier général originel du Temple du Sud, ses bateaux ont appareillé pour l'Algandie et d'autres royaumes. Avec le temps, cette flotte est devenue marchande et a permis au Temple du Sud d'amasser une vaste fortune.

Ainsi, lorsqu'il fallut organiser la Première Croisade, cette tâche incombait au Temple du Sud en raison de ses immenses ressources et de son expérience du voyage maritime. Depuis, l'histoire de ce Temple est semée de cadavres : ceux des Scorpions, mais également ceux des templiers morts dans le Syharhalna. Après avoir conquis Djaran, les templiers du Sud ont tenté de prendre Danakil. Ils ont échoué et y ont laissé d'innombrables frères. Ils se sont ensuite repliés à l'est des dunes d'Ivoire pour y établir une forteresse, leur quartier général actuel. La simple existence de cette place forte représente déjà une victoire sur l'empire du Syharhalna. Pour se venger, les Scorpions organisèrent en représailles le sac de Kylaë. Cette bataille est l'une des défaites les plus infamantes du Griffon.

Les guerriers du Temple du Sud se lancent corps et âme dans la bataille contre le Scorpion. Cette détermination est exacerbée par la fierté de servir la Première Croisade et par l'affront du sac de Kylaë. Elle est également soutenue par l'impénétrable trésor du Temple du Sud, continuellement alimenté par l'immense

flotte qui parcourt les mers d'Aarklash et d'ailleurs. Grâce à ces atouts, le Temple du Sud, à défaut d'avoir triomphé de Danakil, a pu établir un protectorat dans les dunes d'Ivoire, un vaste réseau d'oasis dont les frontières exactes fluctuent au gré des batailles. Au fil du temps, les templiers du Sud ont développé des techniques de combat spécialement adaptées à la lutte contre les Scorpions et leurs engengances alchimiques.



Natif du désert, le commandeur **Sered** est particulièrement bien placé pour surveiller le Syharhalna. Malgré sa relative jeunesse, il est rompu à toutes les tactiques militaires et fait preuve d'un talent certain pour la divination. À plusieurs reprises, Sered a réussi à prédire le tournant d'une bataille.

La finesse de son intelligence et son formidable charisme font de lui un homme courtois, tant par les généraux que par les femmes. Il a notamment lié une relation ambiguë avec Sasia Samaris. Il sait qu'elle n'est qu'une création impure de l'alchimie, mais n'a jamais pu se résoudre à la pourfendre lorsqu'il en a eu l'occasion.

Ce n'est pas la seule faiblesse dans la cuirasse de Sered : en collaboration avec Arkhos et Proteüs, il prépare un coup d'état en entraînant ses troupes dans les dunes d'Ivoire. Cela explique pourquoi il n'a jamais pris autant de risques que ses prédécesseurs pour défaire Danakil : non seulement l'entreprise est particulièrement risquée, mais ce conflit lui permet aussi, tant qu'il perdure, d'entraîner ses troupes loin des regards indiscrets.

TEMPLE DE L'EST



Emblème : Une croix de Merin noire sur fond blanc.

Chapitre : Bran-Ô-Kor.

Maître : Arkhos, commandeur templier.

Alliés de prédilection : Le royaume d'Alahan, la république de Lanever, les défenseurs de Tir-Nâ-Bor, les barbares d'Avagddu et les orques sarkai.

Le Temple de l'Est a été créé en même temps que les autres Temples, mais il n'a connu la gloire que lors de la Seconde Croisade. Auparavant, il se contentait de protéger les routes et les pèlerins des Crocs de Feu ou de soutenir la Première Croisade, notamment à Djaran.

Lorsque les exégètes et les missionnaires au service d'Octave IX rapportèrent à celui-ci que le tombeau d'Arcavius était probablement situé dans le Bran-Ô-Kor, l'empereur Octave IX lança la seconde croisade. Il plaça à sa tête le commandeur Arkhos.

Arkhos a mis sur pied une gigantesque expédition qui l'a mené jusqu'aux canyons du Bran-Ô-Kor. Là, mettant à profit l'expérience acquise par le Griffon à Kaïber, il a fait bâtir l'actuel Temple de l'Est tout en résistant aux raids des orques. Pendant longtemps, Arkhos a lutté avec Avangorok, un des meneurs orques de la région. Au fil des escarmouches, ce conflit s'est transformé en rivalité, puis en respect. Réalisant qu'Arkhos ne venait pas pour conquérir le Bran-Ô-Kor mais pour « retrouver son totem », Avangorok a conclu un pacte avec le templier. De son côté, Arkhos s'est efforcé de s'intégrer à la culture orque. Il a également fait preuve d'un courage et d'une loyauté qui ont plu aux braves du Bran-Ô-Kor, notamment aux Sarkai. Une solide amitié le lie désormais à Avangorok. En revanche, il n'est toujours pas parvenu à trouver le tombeau d'Arcavius.

La mission du Temple de l'Est consiste à protéger les pèlerins et à retrouver le tombeau du prophète Arcavius. Arkhos a fondé un protectorat dans les

canyons du Bran-Ô-Kor. Ce territoire accueille tant de pèlerins et de croyants que le commandeur a bien du mal à encadrer cette population avec le peu de troupes dont il dispose. Ce flot continu de fidèles permet cependant de recruter toujours plus de soldats pour reconstituer les rangs du Temple.

Les templiers de l'Est doivent patrouiller les routes empruntées par les pèlerins, combattre les orques qui n'acceptent pas la présence du Griffon et, bien sûr, éliminer les éclaireurs du Scorpion. Ils sont conscients que leur mission est de la plus haute importance. Leur foi, exacerbée par la quête du tombeau d'Arcavius, en devient communicative. En outre, guidés par un authentique héros, les templiers de l'Est ont à cœur d'être les plus vertueux. Symbole de cette pureté, le Temple de l'Est est une forteresse d'un blanc immaculé dressée dans le désert, ses étendards claquant fièrement aux vents du Bran-Ô-Kor.

Le commandeur **Arkhos** est un chef de guerre courageux et charismatique. Il est convaincu que sa foi en Merin lui permettra de sauver la Création et d'amener les mortels à un nouvel âge d'or. Afin d'être digne de Merin, il se veut irréprochable et vertueux en tout point. Il ne supporte pas que l'Inquisition remette en cause sa dévotion et envoie régulièrement des espions dans son protectorat. Cela lui est d'autant plus insupportable qu'il cache un secret bien peu avouable : en collaboration avec Sered, il prépare le coup d'état visant à renverser l'Inquisition et à rendre ses pouvoirs à l'empereur. Il croit avoir l'aval de Proteüs mais n'a pas compris les véritables desseins de ce dernier. Dans cette entreprise, il espère également pouvoir bénéficier du soutien des orques, dont le nombre sera indispensable pour lutter contre les conscrits de l'Inquisition.

TEMPLE DE L'OUEST

Emblème : Un griffon stylisé enflammé.

Chapitre : Icquor.

Maître : Tarkhyn, commandeur templier.

Alliés de prédilection : Le royaume d'Alahan, la république de Lanever, les défenseurs de Tir-Nâ-Bor et les Barbares d'Avagddu.

Après la bataille de Kaïber et l'avènement de Scaëlin dans la forêt des Toiles, le Temple a jugé nécessaire d'intensifier sa présence militaire en Alahan. Par sa position et ses bonnes relations avec le royaume du Lion, le Temple de l'Ouest a été choisi pour cette mission. Une nouvelle forteresse du Temple a été bâtie dans la ville d'Icquor, en accord avec les Lions, et le commandeur de l'Ouest y a installé son quartier général. Cette position permet au Griffon de protéger le Lion autant que le Dragon tout en restant proche d'Ashinân et du Béhémot, deux régions dangereuses pour la Lumière.

À l'image des relations entre l'Akkylannie et l'Alahan, les rapports entre le baron local et le commandeur ont toujours été cordiaux, et l'entraide mutuelle. Ainsi, les templiers de l'Ouest ont bénéficié des enseignements mystiques du Lion et sont devenus des magiciens émérites au sein de l'ordre. Aujourd'hui, ils usent de techniques secrètes pour enflammer les épées et rendre les blessures encore plus terrifiantes. Même les templiers qui ne pratiquent pas l'incantation ont des connaissances sur les arts mystiques.

La mission du Temple de l'Ouest consiste à affronter le mal occulte et à anéantir les Ténèbres qui corrompent les terres occidentales. Il aide le royaume d'Alahan à se défendre contre le Bélier et l'Araignée, ainsi que contre tous les ennemis venant du Béhémot. Il sert également de point de ralliement aux frères de Hod qui explorent les laboratoires cachés en Alahan. Enfin, le quartier général offre l'asile à tous ceux qui le demandent, quelles que soient leurs origines. Situé au cœur de la ville d'Icquor, il ressemble plus à un monastère qu'à une caserne et abrite toujours le vieux dispensaire, ainsi qu'une bibliothèque et une imprimerie. C'est un lieu de savoir autant qu'une place forte, et la présence des templiers est appréciée dans la baronnie et dans tout le royaume.

Le commandeur **Tarkhyn l'Avisé** a tout de l'érudit, mais il est également connu pour être l'un des plus brillants stratèges de son temps. Une pièce entière a été transformée afin de répondre à la passion du commandeur, qui analyse les grandes batailles de l'histoire et utilise des figurines pour représenter les différentes unités sur des cartes d'état-major. Tarkhyn conserve dans cette pièce de nombreux traités militaires. L'Avisé a également étudié les arcanes de la magie et pratique l'hermétisme en plus de la théurgie. Il possède de nombreux alliés parmi les mages du Lion. Enfin, il sert d'ambassadeur officieux, court-circuitant l'ambassadeur officiel.

Une des grandes originalités de *Cadwallon* réside dans son mécanisme de jeu qui offre des situations inédites. La phase de déclaration en est un rouage essentiel qui, bien utilisé, permet de coordonner les actions du groupe entier. La chronologie commune à toutes les actions, quelle que soit leur nature (combat, divination, négociation...) en est un autre. Pour les rôlistes expérimentés comme pour les novices, voici quelques conseils pour les exploiter au mieux.



UN TEMPS POUR PARLER

La phase de déclaration par laquelle débute chaque round de *Cadwallon* (cf. *Manuel des joueurs*, p. 125) est un moment crucial. C'est en choisissant son attitude et en répartissant ses dés que chaque joueur forge sa stratégie pour le round et détermine, en partie, le déroulement de celui-ci. Outre cet aspect stratégique, le tour de parole est également un outil au service de l'ambiance installée par le MJ.

PRENDRE SON ENNEMI DE VITESSE... OU PAS

À *Cadwallon*, le MJ est un joueur presque comme les autres. Ainsi, les attitudes des PNJ et les dés dont ils disposent sont connus des joueurs. Lorsque le MJ répartit les dés des PNJ entre la réserve d'action (RA) et la réserve de réaction (RR), il le fait au vu et au su des joueurs. Au fur et à mesure de la phase de déclaration, la stratégie du MJ se révèle, et les joueurs peuvent éventuellement y réagir.

Un joueur attentif remarquera peut-être que tel ou tel PNJ dispose de peu de dés dans sa RA. En plaçant dans la sienne un nombre supérieur de dés, le joueur peut s'assurer de faire agir son personnage avant le PNJ en question. À l'inverse, s'il préfère que son franc ligueur attende pour agir que le garde lui passe devant, il doit placer en RA moins de dés que ce dernier.

Certains PNJ sont si puissants qu'il est impossible de les prendre ainsi de vitesse. Dans ce cas, le mieux est de placer un maximum de dés en RR et de prier pour survivre jusqu'au prochain round en ayant conservé des dés. Chacun son tour !



JOUER À LA CADWËE

AU BEN ENDEREIT- AU BEN MEMENT-

La phase de déclaration est déterminante pour la stratégie de n'importe quel joueur car elle détermine le moment auquel devra agir son personnage. Bien sûr, les actions conditionnelles permettent de réparer une erreur de jugement, mais elles restreignent la liberté d'action du personnage. En outre, comme le veut l'adage *cadwë*, elles ont un prix.

Pour garantir la liberté de son personnage et ne pas perdre « inutilement » de dés, un joueur doit s'assurer que son personnage est au bon endroit, et qu'il agira au bon moment. Il faut pour cela anticiper les actions des PNJ, mais également se coordonner avec les autres personnages. Inutile de se presser. S'il est parfois tentant de vouloir agir le premier en toutes circonstances, il est des situations où il vaut mieux attendre un peu, laisser l'ennemi s'enfermer dans un piège et frapper au bon moment !

À TREIS, EN Y VA !

Bien des romans et des films mettent en scène des aventuriers trop fougueux pour être efficaces. Force est de constater que certaines parties de *Cadwallon* reproduisent ce genre de cafouillages. Souvent comiques, ils mettent parfois à mal les points de vue des francs ligueurs. Voici comment les prévenir.

Tout d'abord, le MJ peut faire preuve de souplesse, notamment avec les joueurs les plus novices. Il est ainsi possible de permettre aux joueurs de communiquer librement entre eux durant la phase de déclaration afin qu'ils puissent se coordonner sereinement et répartir leurs dés de façon appropriée. En effet, comme expliqué plus haut, si un joueur veut agir après un autre, il doit placer moins de dés dans sa RA.

Cela dit, certains MJ, parce qu'ils ont affaire à des joueurs plus confirmés ou parce qu'ils désirent mettre en scène une situation « de vie ou de mort », n'autorisent pas leurs joueurs à communiquer aussi

librement. Dans ce cas, il ne faut pas hésiter à « perdre » un round pour que les personnages se regroupent, autorisant ainsi les joueurs à discuter entre eux. En outre, l'expérience de jeu et la complicité qui naîtra entre les joueurs sont cruciales. Avec le temps, certains joueurs se connaîtront si bien qu'ils pourront déduire la stratégie des uns et des autres rien qu'en examinant la répartition des dés et les positions sur le plateau de jeu.

... ET UN AUTRE POUR AGIR

Pour des raisons de présentation, le *Manuel des joueurs* distingue les règles d'exploration, de confrontation, d'incantation, de divination, d'interaction et de révolution. Toutefois, ces règles sont compatibles les unes avec les autres et peuvent se cumuler pour créer des scènes inédites. Mieux, il est fortement conseillé de procéder ainsi afin de surprendre les joueurs et de leur offrir des parties inoubliables !

CECK+AIL LUDIQUE

Tous les chapitres de règles de *Cadwallon* reposent sur les mêmes éléments fondamentaux : le plateau de jeu, les tests de talent et la structure d'une opposition. Tenter d'embrocher un adversaire, de mentir à un milicien ou d'étudier une rune oubliée est simulé de la même façon et prend, pour les personnages,

le même temps. Il est donc possible de mélanger ou de confronter ces différentes règles sans que cela ne crée de problème de gestion. Ainsi, les règles d'interaction peuvent être utilisées en plein combat, sans en interrompre le déroulement. Du point de vue des règles, « combat » et « négociation » n'existent pas ; il n'y a qu'une « opposition », qui englobe toutes les formes de conflit qui peuvent se dérouler à un moment donné sur un plateau de jeu.

Ainsi, du point de vue des règles, il n'existe pas de « scène d'exploration » et de « scène de confrontation ».

UNE PEINTE DE RÉALISME DANS UN MONDE FANTASTIQUE ?

Certains joueurs ergoteront peut-être sur la crédibilité de telle ou telle action. Ils s'interrogeront sur la vraisemblance d'une négociation en pleine bataille ou sur la capacité d'un érudit à déchiffrer un message codé en quelques instants. Certaines de ces interrogations sont légitimes, mais il faut se rappeler que, d'une part, les rounds n'ont pas de durée déterminée : un round où ne s'enchaîneront que des passes d'armes durera probablement une ou deux secondes, alors qu'un round qui aura vu plusieurs tentatives de crochetage durera probablement presque une minute. D'autre part, *Cadwallon*, à la manière de certains romans ou films hauts en couleur, n'a pas vocation à restituer la réalité, mais à offrir des aventures passionnantes. S'il faut parfois faire une légère



entorse au « réalisme » pour mettre en scène une situation tactique ou amusante, alors *Cadwallon* le fait. Enfin, le « réalisme » est un guide bien capricieux ; la réalité dépasse souvent la fiction !

QUELQUES CAS PRATIQUES

♦ Lorsque les francs ligueurs s'infiltrèrent dans une résidence surveillée ou le repaire d'un conspirateur, il est rare qu'ils ne soient pas repérés avant l'accomplissement de leur mission. Dans ce cas, il est probable qu'une partie de la ligue se battra contre les gardes, usant des règles de confrontation, pendant que les ligueurs les plus discrets continueront de progresser furtivement, usant des règles d'exploration. Il est même possible que certains tentent de rallier à eux des occupants de la demeure, en utilisant les règles d'interaction.

♦ Si les francs ligueurs tendent une embuscade à leurs ennemis, ils comptent bien utiliser les règles de confrontation. Dans un premier temps, cependant, ils recourront aux mécanismes d'exploration. En outre, si une patrouille de la milice se rapproche trop du lieu de l'embuscade, un ligueur tentera probablement de manipuler les miliciens pour détourner leur attention.

♦ Bien des négociations ne se limitent pas à des échanges polis entre gentilshommes. Souvent, les ligueurs dégainent leurs armes ou montrent les crocs pour intimider leurs interlocuteurs. Ces démonstrations de force dégènerent parfois en passes d'armes, et il faut alors recourir aux règles d'interaction, le temps que le calme soit ramené. La conversation, et l'usage des règles d'interaction peuvent alors reprendre. Du point de vue des règles, pourtant, tout cela fait partie de la même opposition...





MATÉRIEL DE JEU

L'échiquier de Cadwallon se joue à quatre sur un plateau de jeu carré de neuf cases de côté (disponible en téléchargement sur www.rackham.fr).

Chaque joueur a besoin des pièces suivantes pour jouer (elles peuvent être représentées par les figurines correspondantes de l'armée de Cadwallon) :

- Quatre miliciens cadwës ;
- Un porteur d'armes ;
- Un croque-mort cadwë ;
- Un assassin cadwë ;
- Un capitaine (Kélian Durak) ;
- Un régisseur (Vladar l'Arrogant).

Assurez-vous que chaque camp est facilement identifiable sur le plateau de jeu, en peignant les pièces ou les socles d'un même camp selon le même schéma de couleurs par exemple.

Le jeu nécessite également 36 figurines (des pantins morbides conviennent parfaitement), socles ou pions pour représenter les cadavres.

L'ÉCHIQUIER

L'échiquier de Cadwallon mesure neuf cases sur neuf. La case centrale est spéciale. Elle s'appelle « le Pouvoir ».

LE BUT DU JEU

Un joueur est éliminé lorsque son régisseur est éliminé. Le dernier joueur en jeu remporte la partie.



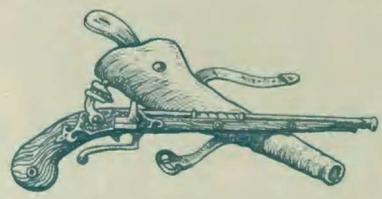
L'ÉCHIQUIER DE CADWALLON

PRÉSENTÉ LORS DU SECOND OPEN DE PARIS 2006, L'ÉCHIQUIER DE CADWALLON A REMPORTÉ UN TEL SUCCÈS QUE NOUS AVONS DÉCIDÉ DE VOUS LE PRÉSENTER DANS CRY HAVOC. CE JEU POUR QUATRE JOUEURS EST ABORDABLE DÈS L'ÂGE DE QUATORZE ANS. IL MET EN SCÈNE QUATRE RÉGISSEURS ET LEURS SUIVANTS QUI LUTTENT POUR PRENDRE LE POUVOIR À CADWALLON. SI LES RÈGLES DU JEU SONT SIMPLES, SA PROFONDEUR STRATÉGIQUE EST DIGNE DE LA CITÉ DES VOLEURS !



- Ⓡ : RÉGISSEUR Ⓜ : MILICIEN † : CROQUE-MORT
- Ⓒ : CAPITAINE Δ : ASSASSIN Ⓟ : PORTEUR D'ARMES

LE DÉPLACEMENT DES PIÈCES



Les joueurs jouent à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le plus jeune. Lorsque c'est son tour, le joueur doit déplacer une pièce.

Une pièce se déplace soit sur une ligne de l'échiquier, soit sur une colonne, soit sur une diagonale.

Une pièce ne peut ni traverser, ni s'arrêter sur une case occupée par une autre pièce. Elle ne peut pas traverser une case occupée par une pièce ennemie, mais peut s'y arrêter. Lorsque c'est le cas, elle élimine la pièce ennemie qui s'y trouve. Une pièce éliminée devient un cadavre, représenté par une figurine adéquate. Une case occupée par un cadavre est infranchissable.

Il existe plusieurs pièces différentes. Au début de la partie, chaque joueur dispose de quatre miliciens, d'un porteur d'armes, d'un croque-mort, d'un assassin, d'un capitaine et enfin d'un régisseur.

• **Milicien** : Un milicien se déplace d'une ou deux cases. Lorsqu'il élimine une pièce ennemie, le cadavre peut être placé sur n'importe quelle case vide du plateau.

• **Porteur d'armes** : Le porteur d'armes se déplace d'un nombre illimité de cases. Lorsqu'il s'arrête sur la case d'une pièce ennemie, il ne l'élimine pas. À la place, il la déplace sur n'importe quelle case vide de l'échiquier.

• **Croque-mort** : Le croque-mort se déplace d'un nombre illimité de cases. Il ne peut s'arrêter sur la case d'une pièce ennemie, mais peut s'arrêter sur une case occupée par un cadavre. Ce dernier est alors déplacé sur une case vide de l'échiquier.



• **Assassin** : L'assassin se déplace d'un nombre illimité de cases. Le cadavre d'une pièce qu'il élimine est placé sur la case qu'il occupait au début de son déplacement.



• **Capitaine** : Le capitaine se déplace d'un nombre illimité de cases. Il ne peut pas s'arrêter sur la case d'une pièce ennemie. En revanche, il élimine toutes les pièces ennemies placées sur les cases adjacentes (les cases situées aux quatre côtés) à la sienne. Leurs cadavres sont placés sur la case qu'elles occupaient.

• **Régisseur** : Le régisseur se déplace d'un nombre illimité de cases. Lorsqu'il élimine une pièce ennemie, le cadavre de celle-ci peut être placé sur n'importe quelle case vide de l'échiquier. C'est la pièce maîtresse du jeu : lorsqu'elle est éliminée, son joueur est éliminé.

LES RÈGLES PARTICULIÈRES

Lorsqu'un joueur élimine le régisseur d'un autre joueur, il prend sous son contrôle toutes les pièces de ce dernier encore sur l'échiquier.

Lorsqu'un joueur a son régisseur sur la case du Pouvoir (la case centrale du plateau), il joue après chaque autre joueur. Seul un régisseur peut y rester plusieurs tours. Si un joueur y place une autre pièce, il devra utiliser son prochain coup pour lui faire quitter cette case.



LA MORT DE L'ASTRONOME

LA MORT DE L'ASTRONOME EST UN SCÉNARIO CADWALLON POUR DEUX À CINQ PJ DE POTENTIEL 3 À 4. IL MET L'ACCENT SUR L'INTRIGUE ET L'INTERPRÉTATION ; LES SITUATIONS TACTIQUES SONT OPTIONNELLES ET LE RECOURS À LA VIOLENCE PEU RECOMMANDÉ. JOUEURS, RÉSERVEZ LA LECTURE AU MJ POUR PRÉSERVER LE PLAISIR DE LA DÉCOUVERTE ET DE L'AVENTURE.

L'INTRIGUE

Sauvis Hanset est un dilettante de la ville haute. Mal marié à une femme frivole et mondaine, il s'est refermé sur lui-même et consacre maintenant son existence à l'astronomie, sa grande passion. Profitant d'une occasion dans une échoppe poussiéreuse, il a acquis un télescope ancien. Quelle n'a pas été sa surprise en découvrant qu'il s'agissait d'un artefact qui permet d'observer les Royaumes élémentaires : le Téléidoscope. Excité à l'idée de partir un jour à l'aventure dans ces terres inconnues, il a fait part de sa découverte à deux amis mal intentionnés (Camarias Vergaut, un écrivain, et Sabiel Arazar, un émissaire du Scorpion). L'un et l'autre se sont entendus pour l'encourager à simuler sa mort à l'aide d'un clone. Il pourra ainsi disparaître et vivre une nouvelle vie auprès des Voyageurs, ces magiciens qui parcourent les Royaumes élémentaires en quête de gemmes. Sauvis est ravi ; ses complices, quant à eux, comptent bien profiter de son héritage et du Téléidoscope.

BU+ DU JEU

Le scénario commence à la résidence des Hanset. Lyonia, la maîtresse de maison, y organise une somptueuse réception. Les PJ y sont invités pour conter leurs aventures. La réception tourne court quand, au beau milieu de la nuit, le cadavre de Sauvis Hanset est découvert dans son observatoire privé.

Il est apparemment certain que l'astronome a été assassiné. Au fil de leur enquête, les PJ font la connaissance d'un adorable couple de gobelins, les Trompette, et de leur fils adoptif Rataki. Ils découvrent ensuite que le cadavre est celui d'un clone fabriqué par les Syhars. Ils percent également à jour la machination de Camarias Vergaut, l'écrivain qui a précipité Sauvis Hanset dans les pinces du Scorpion pour mieux s'emparer de son héritage. Il reste alors peu de temps aux PJ pour sauver l'astronome et le remettre dans le droit chemin. Ils se précipitent au port du Kraken pour arracher Sauvis des mains de Sabiel Arazar, l'émissaire du Scorpion.

Si les PJ piétinent dans leur enquête, le MJ peut faire intervenir Largrim, un cosmologue cynwäll qui observait Sauvis et suspectait un début de corruption ténébreuse.

INVITATION

Le scénario commence lorsque les PJ reçoivent un carton d'invitation qui les convie à une réception donnée en l'honneur du cinquantième anniversaire de Sauvis Hanset, un bourgeois de la ville haute.

Le MJ peut, s'il le souhaite, signaler la réception de ce carton d'invitation juste avant de commencer un autre scénario. *La mort de l'astronome* servira alors d'interlude ou de trame additionnelle. La soirée des Hanset est un bon prétexte pour faire avancer l'intrigue de l'autre scénario et/ou permettre aux PJ de rencontrer de nouveaux contacts dans la ville haute.

Pour encourager les PJ à se rendre à la réception de dame Hanset, le MJ peut avoir recours aux artifices suivants :

- **Ami commun** : Lyonia Hanset a entendu parler d'un des PJ par l'intermédiaire d'un contact commun. Ce dernier doit être susceptible de fréquenter la haute société (cf. *Manuel des joueurs*, pp. 234-243) : Célénia de Teren, Dame Carole, Elléole d'Ysme, Éric de Drakaër, Ériel, Gosse de Finelame, Mahôz, maître Ôm et Vestalia la Mystique font d'excellents amis communs. Le contact choisi fait partie de la liste des invités et presse le PJ de se joindre à lui.

SCÉNARIO CADWALLON

UN SCÉNARIO D'INTERPRÉTATION

La mort de l'astronome est avant tout un scénario d'interprétation. Les clés de l'énigme se trouvent dans les dialogues entre les joueurs et le MJ plus que dans de simples jets de Fouiller/DIS. Pour découvrir les secrets des Hanset et les véritables enjeux de la mort de l'astronome, l'intuition et la sensibilité sont ici plus utiles qu'une épée ou un pistolet.

Par conséquent, le MJ est encouragé à lire attentivement les descriptions et les conseils d'interprétation des protagonistes, afin de

jouer au mieux les rapports complexes qui les lient. Quelques notes, la chronologie et l'organigramme l'aident également à mettre en place les événements qui permettront aux PJ de comprendre leur véritable rôle dans le dénouement de l'intrigue : empêcher les Ténèbres de détruire une famille fragile.

C'est l'occasion parfaite de faire découvrir les joies de l'interprétation à des joueurs plus habitués aux situations tactiques !

Chers amis,



L'âge et la respectabilité n'ayant jamais empêché de se divertir, je serais heureuse de vous compter parmi les invités de la réception que la maison Hanset donne pour l'anniversaire de mon époux, Sauvis Hanset.

Nous vous donnons rendez-vous dans une semaine à notre résidence de Deakaïc, à dix-neuf heures.

Joignez-vous à nous pour cette soirée inoubliable !

Lyonia Hanset

Chers compagnons francs ligueurs,



J'ai l'honneur de vous convier à l'anniversaire de mon mari. Mon mari est un homme comblé et très imaginaire qui possède tout ce dont il pourrait avoir besoin. Les derniers trésors qu'il convoite sont ceux de l'aventure et du rêve.

Je serais ravie, et mon mari plus encore, que vous passiez honneur à notre demeure en partageant avec nous les récits de vos merveilleuses aventures.

Il va de soi que vous serez considérés comme des invités d'honneur et serez reçus comme tels.

Amicalement,

Lyonia Hanset

♦ **Étiquette** : Le PJ est issu de la ville haute, connaît les Hanset ou a fréquenté un membre de la famille dans sa jeunesse. L'un des quatre membres de la famille Hanset (Sauvis, Lyonia, Avriel ou Avrine), au choix du MJ, s'ajoute à ses contacts (niveau d'Intimité 2, nature de la relation au choix). Il répond à l'invitation par amitié ou par respect des convenances. Si le PJ est un humain ou un elfe doté de 3 ou plus en **Élégance** et que le contact choisi est Lyonia, le MJ peut prendre le joueur à part et lui demander s'il souhaite que son personnage soit l'amant de la maîtresse de maison.

♦ **Le conteur** : Cette option est réservée aux PJ les moins enclins à se présenter à une réception dans la ville haute. Lyonia Hanset leur offre le repas, le gîte pour la nuit et 100 ducats pour qu'ils racontent l'une de leurs aventures lors de la réception.

LE JEU DES PORTES

Le conseil du Magicien : Certains ne voient que ce qu'ils souhaitent voir.

L'avertissement du Magicien : Le fou, scrutant les étoiles, ne voit pas qu'il marche au bord du gouffre.

Le conseil de la Création : Si ta bonne étoile t'échappe, demande ton chemin au dragon.

L'avertissement de la Création : Le temps est compté et la Mort n'attend pas.

MORT-EL ANNIVERSAIRE

Les PJ se présentent à la soirée des Hanset. Cette scène est axée sur l'interprétation. Les PJ peuvent agir et réagir de leur propre chef ou en fonction de la chronologie des événements ci-dessous.

Si le besoin s'en fait sentir, le MJ peut utiliser une **Reversible Gaming Tile** pour rappeler la position des convives au cours de la soirée. Les protagonistes sont présentés en pages 44-47.

CHRONOLOGIE DES ÉVÉNEMENTS

L'ARRIVÉE DES PJ

À leur arrivée, les PJ sont reçus par Lyonia Hanset, qui les remercie de leur venue. Elle leur présente les membres de sa famille, Camarias Vergaut et les invités au fur et à mesure que ces derniers arrivent.

♦ **19 h 00**

La soirée commence. Lyonia Hanset, Sauvis Hanset, leur fille Avrine et leurs serviteurs sont sur les lieux. Camarias Vergaut se présente à l'heure pile.

♦ 19 h 00 - 19 h 30

Divers invités sans importance pour ce scénario arrivent et forment de petits groupes.

Sauvis Hanset fait bande à part et quitte poliment les conversations auxquelles il est convié.

Avriel, son fils, n'est pas encore là. Il termine une leçon d'escrime dans le fief Ogrokh.

Camarias Vergaut et Avrine Hanset parlent de poésie. La jeune femme est mal à l'aise mais fait bonne figure.

♦ 19 h 19

Rataki, amateur de belles choses bruyantes, s'introduit dans le jardin pour observer la réception. Jusqu'à 20 h 15, les P| ont l'occasion d'apercevoir sa tête de citrouille à la fenêtre : le follet féérique tente en vain de se faire discret. Si quelqu'un sort dans le jardin ou s'approche de son poste d'observation, Rataki part se cacher.

Largrim



♦ 19 h 20

Largrim arrive.

♦ 19 h 26

Sabiel Aazar arrive.

Dakhrata se poste dans une ruelle. Elle prend son repas en compagnie de son porteur d'armes et du clone de Sauvis Hanset. Ce dernier porte un long manteau, une écharpe et des lunettes afin de ne pas être reconnu. Ses autres vêtements sont identiques à ceux de Sauvis, l'original. Le clone attend l'heure de son intervention.

♦ 19 h 31

Avriel Hanset et son porteur d'armes arrivent au moment où les petits fours sont servis. L'orchestre commence à jouer.

♦ 19 h 35 - 20 h 00

Lyonia Hanset prend congé des P| et papillonne auprès de ses différents groupes d'invités. Avriel Hanset prend la suite de sa mère aux côtés des P|, s'assure qu'ils passent un agréable moment et les questionne avec enthousiasme sur leur vie de francs ligueurs.

♦ 20 h 00

Lyonia Hanset annonce la joute des conteurs. L'un après l'autre, les P| content aventures et anecdotes. Sauvis Hanset fait mine de les écouter et s'éclipse peu à peu derrière les invités. Après un instant de surprise mêlée de gêne, Lyonia Hanset prend les devants et encourage les P| à poursuivre leurs récits.

♦ 20 h 15

Sauvis Hanset



Au dernier rang, Sauvis Hanset regarde sa montre à gousset et pousse un long soupir. Il embrasse ses enfants et disparaît à pas feutrés pour rejoindre son observatoire. S'il est surpris (Guetter/DIS (6)), il prétexte une soudaine fatigue et prétend aller se reposer un peu.

Sabiel Aazar se poste à une fenêtre et observe discrètement le jardin. Si quelqu'un s'y trouve, il sort pour l'inviter à rejoindre la réception.

Rataki, effrayé par le regard singulier du Syhar, se réfugie dans un arbre.

♦ 20 h 30

Le dîner est servi. Tous les invités gagnent leur place et les discussions vont bon train. Certains questionnent les P| sur leurs récits tandis que d'autres se lancent dans des conversations personnelles. Lyonia Hanset, jalouse de l'intérêt que Camarias Vergaut porte à sa fille, entreprend de séduire un P| pour se venger.

Dakhrata se faufile jusqu'au jardin des Hanset, accompagnée du clone de Sauvis. Elle observe le jardin, sans remarquer Rataki.

♦ 20 h 35

Profitant de la confusion qui règne tandis que les convives gagnent leur place, Sabiel Aazar donne le signal à Dakhrata en posant sa main, doigts écartés, sur la fenêtre. Si on l'interroge sur ce geste, il prétend être nostalgique de sa terre natale, où les fenêtres n'existent pas.

La guerrière et le clone se fauflent jusqu'à l'observatoire sous les yeux de Rataki. Ils piétinent les parterres de fleurs amoureusement entretenus par Adagio Trompette et empruntent la fenêtre ouverte par Sauvis Hanset. L'astronome a préparé quelques affaires, dont son Téléidoscope et ses gemmes de mana, et les attend à l'intérieur.

♦ 20 h 40

Dakhrata tue le clone de trois coups de poignard volontairement peu précis, sous le regard inquiet de Sauvis Hanset. Elle s'échappe ensuite en compagnie de l'astronome.

Dakhrata



Toccata Trompette sort dans la rue pour chercher Rataki, se demandant où le garnement a encore disparu. Elle aperçoit deux personnes, un homme et une femme, qui montent précipitamment dans un fiacre. Elle n'y prête pas grande attention, pensant qu'il s'agit d'invités de la soirée des Hanset.



SCÉNARIO CADWALLON

Lyonia Hanset, exaspérée par le comportement de son mari, envoie sa fille Avrine le chercher pour le repas.



♦ 20 h 45

Avrine Hanset découvre le cadavre de son « père » et pousse un hurlement. Le NM monte d'un point.

Rataki, effrayé par le cri, rentre chez les Trompette au grand galop et saute dans les bras de sa « môman ». Plusieurs invités, dont Camarias Vergaut, sont témoins du remue-ménage que provoque sa fuite dans les bosquets du jardin. On appelle la milice.

Ce que Rataki sait : « M'sieur Hanset marchait dans le jardin avec une femme bizarre. Ils sont entrés par une fenêtre de l'observatoire et en sont ressortis un peu après, avec un gros paquet dans les bras. Ils sont sortis du jardin comme ils y étaient entrés, par là. Drôle de jeu. Et puis 'Vrine a crié... »

♦ 20 h 50

Plusieurs invités, dont Sabiel Arazar, expriment poliment le désir de rentrer chez eux. Largrim s'y oppose de vive voix, arguant que l'assassin se trouve peut-être dans l'assemblée. Il s'oppose fermement à Sabiel Arazar, qui est bien décidé à rejoindre l'ambassade. Les autres invités attendent la milice dans un silence de mort.

Le NM monte d'un point.

♦ 21 h 00

La milice pénètre dans la demeure pour constater le meurtre de Sauvis Hanset. Sur demande d'Avrielle Hanset, le capitaine de la milice réclame à titre officieux l'aide des PJ francs ligueurs pour mener cette enquête, s'ils ne l'ont pas déjà proposée.

♦ 21 h 20

Sauvis Hanset arrive à l'ambassade du Scorpion. Sauvis Hanset y passe la nuit sous la garde de Dakhtrata, heureux de ce que lui promet l'avenir.

♦ J+1, 6 h 00

Sauvis Hanset, Sabiel Arazar et Dakhtrata se rendent au port du Kraken.



♦ J+1, 7h05

Ils embarquent à bord de l'Ardir, un navire prêt à appareiller pour le Syharhalna. C'est la dernière occasion qu'ont les PJ de secourir Sauvis Hanset et ils devront sûrement avoir recours à la violence (voir plus loin).

♦ J+1, 11 h 59

Si les PJ ne sont pas intervenus, Sabiel Arazar réalise que Sauvis Hanset n'est pas le grand spécialiste des Royaumes dont Camarias Vergaut lui a vanté les mérites. Il le torture et le tue, puis jette son cadavre et son Téléidoscope à la mer. Le sinistre paquet est repêché deux jours plus tard dans le port du Kraken.

LA SCÈNE DU CRIME

L'observatoire de Sauvis Hanset, situé dans l'aile est de sa résidence, est une pièce circulaire de trois mètres de diamètre sur quatre de haut percée de nombreuses fenêtres. Un escalier en colimaçon monte le long des murs jusqu'à une petite plateforme. Le toit est une verrière renforcée constituée de plaques amovibles. Les murs sont couverts d'illustrations célestes. Sur le sol et les étagères s'empilent en désordre des livres et des instruments farfelus. Les ouvrages abordent divers sujets relatifs aux corps célestes, qu'ils soient mystiques ou réels : astronomie, astrologie, cosmologie, ésotérisme, occultisme, religion, etc.

Au centre de la salle gît le cadavre de Sauvis Hanset, baignant dans une mare de sang. Il a reçu plusieurs coups de poignard. Le sang a giclé sur les murs.

Après le choc initial, Avrine Hanset signale la disparition du Téléidoscope et de plusieurs écrins à gemmes. Son père possédait plusieurs gemmes, une de chaque Élément à l'exception des Ténèbres. Sauvis les a emportées avec lui dans sa fuite. Interrogée plus précisément à ce sujet, elle révèle que le vendeur est Largrim. Son père a récemment mis un terme à leur entente pour des raisons qu'elle ignore. C'est une bonne occasion pour présenter Largrim aux PJ.

La scène du crime comporte plusieurs indices. Pour trouver un indice, les PJ indiquent au MJ dans quelle zone leurs recherches s'effectuent, résolvent des tests de Fouiller/DIS (5) et prennent des paris. Pour chaque test réussi, le MJ livre un indice.

Le cadavre

♦ **Un pari :** Le corps de Sauvis Hanset est percé de trois coups de couteau, près de l'omoplate droite, dans le flanc gauche et enfin à la gorge. Ce dernier coup a sectionné la carotide, entraînant une hémorragie mortelle et spectaculaire. Les semelles de ses chaussures sont pleines de terre fraîche.

♦ **Trois paris :** Hormis ses blessures, le corps de Sauvis Hanset ne porte aucune cicatrice ou stigmat. Son nombril a une forme étrange, comme s'il avait été le réceptacle ou la prise d'un instrument mécanique (le cordon nourricier de la cuve du clone).

Si les PJ font part de cette découverte à la famille Hanset, c'est la stupéfaction générale. Lyonia Hanset refuse de croire les PJ.

La fenêtre

♦ **Un pari :** Le parterre de fleurs en contrebas est piétiné et plusieurs bosquets ont été dérangés. Des traces de pas d'adultes (Sauvis Hanset et Dakhtrata) se mêlent à ceux, plus petits, d'un enfant (Rataki).

Le jardin

♦ **Deux paris :** Un examen attentif des parterres de fleurs révèle que deux personnes ont traversé le jardin depuis la rue jusqu'à l'observatoire et en sont



reparties. Les pointures et l'empreinte des chaussures correspondent à l'aller et au retour.

Remarque au M] : Si Adagio Trompette est présent lorsque les P] examinent le jardin, il dévoile immédiatement cet indice.

Les livres

♦ **Un pari** : Plusieurs ouvrages parmi les plus récents, ceux qui sont posés à même le sol, sont des œuvres de Camarias Vergaut. De nombreux passages évoquant les Royaumes élémentaires sont surlignés.

L'observatoire

♦ **Un pari** : L'une des fenêtres donnant sur le jardin est entrouverte. Il n'y a pas de trace d'effraction.

♦ **Deux paris** : Une corbeille située sur la plateforme supérieure contient de nombreux brouillons chiffonnés. Ils font référence à un instrument baptisé Téléidoscope et aux observations effectuées avec. L'auteur mentionne des Royaumes élémentaires et les créatures extraordinaires qui y vivent. Parmi les télescopes présents dans la salle, aucun ne correspond à la description du Téléidoscope.

LA SALLE DE RÉCEPTION

LA SALLE DE RÉCEPTION (DALLE C05R)

- ♦ Lumineux ;
- ♦ Bruyant ;
- ♦ Peu odorant ;
- ♦ Attitude : ELEgance ;
- ♦ NM de départ : I

Le plateau est Très Fréquenté.

La soirée se déroule sur la dalle C05R. Le M] a besoin de figurines représentant Sauvis Hanset, Lyonia Hanset, Avriel Hanset, Avrine Hanset, Camarias Vergaut, Largrim et Sabiel Arazar. Il se munit également de figurines représentant les contacts additionnels qu'il souhaite inclure. Les autres invités peuvent être représentés par de simples pions.

Les différents protagonistes sont disposés au gré du M]. Pour des raisons d'interprétation, ils sont soumis aux règles suivantes :

- ♦ Sauvis Hanset se déplace toujours vers la pièce la moins peuplée ;
- ♦ Largrim se déplace toujours vers la pièce où se trouve Sauvis Hanset ;
- ♦ Lyonia Hanset se déplace vers la pièce où se trouve Camarias Vergaut ;
- ♦ Avrine Hanset évite ou quitte les pièces où se trouve Camarias Vergaut.

En marge des événements liés à l'intrigue principale et décrits dans la chronologie, le M] peut mettre en scène quelques intrigues secondaires pour donner une touche mondaine à la soirée et favoriser l'interprétation des P]. Voici quelques pistes.

Les pique-assiettes

♦ Des invités indéliçats se servent dans les plats avant que la maîtresse de maison ait annoncé le début du repas.

♦ Cachés sous les tables, des enfants tâtonnent de leurs petites mains à la recherche d'un délice sucré. Gaume, quatre ans, pose par mégarde la main sur les fesses d'un P] ou sur un objet précieux qui pend à sa ceinture. Le P] va-t-il dénoncer le gremlin miniature ou devenir son complice ? N'oubliez pas que Lyonia Hanset est mal à l'aise en présence de jeunes enfants.

♦ Marcauns, tailleur de la guilde des Couturiers, ne peut résister à la tentation de chiper une bouchée de son met préféré. Surpris par un domestique, il est soudain au centre de l'attention. La bouche pleine, il interpelle un P] pour une discussion à brûle-pourpoint sur la récente évasion d'Arakan le Duelliste (cf. *Cry Havoc* vol. 12). Le P] va-t-il permettre à Marcauns de sauver la face devant la haute société cadwée ? S'il y parvient, il s'en fait un ami. Notre gourmet lui propose discrètement de passer à sa boutique pour le remercier : il lui offrira un costume d'apparat de qualité supérieure et taillé sur mesure.

♦ Sarina, une poétesse désargentée de Montcéleste, a réussi à s'inviter à la réception. Affamée, elle vole de la nourriture. Un P] est témoin de son larcin. Va-t-il prévenir son hôte ? Comble du hasard, c'est une ancienne connaissance de Camarias Vergaut. Si Sarina est prise à parti devant tous, elle ne manquera pas de faire exploser son ressentiment à son égard : il n'y a pas si longtemps, il vivait comme elle dans la rue.

« Ce sera notre petit secret »



Lyonia
Hanset

Lyonia Hanset aime les relations d'un soir et mène une vie libertine à l'insu de son mari. Ses vues portent sur Camarias Vergaut mais elle n'éprouve aucun scrupule à aller chercher le plaisir là où il se trouve.

♦ L'un des P] fait partie de sa cour interdite. Il/elle devient l'objet de ses sous-entendus provocateurs, se trouve confronté(e) à ses rivaux/rivales et joue sur le fil du rasoir. Chez « ceux qui savent », les regards désapprobateurs se multiplient. Le moindre faux-pas peut être fatal. Que se passerait-il alors si la femme adultère lui annonçait qu'elle est enceinte de lui ou victime d'une maladie vénérienne ?

♦ Lyonia désire l'un des P]. Comme indiqué précédemment, elle aime les elfes et les humains dont l'Élégance est supérieure ou égale à 3. Paroles à double sens, proximité répétée, caresses plus ou moins osées, invitation à l'aparté : les ennuis commencent. Comment le P] va-t-il concilier bienséance et jeux amoureux ?

♦ Un P] s'écarte de l'assemblée pour une raison quelconque et surprend, peut-être à leur insu, Lyonia et un de ses amants mettant fin à leur relation. Comment va-t-il réagir ? Quel impact aura cette découverte dans l'enquête des P] sur le meurtre de Sauvis Hanset ?

Chantez, dansez !

♦ Un orchestre est présent à la soirée. Les artistes qui le composent sont tous issus de la ville basse. Face à l'opulence de la ville haute, ils sont soumis à la tentation du vol. Pour les P] issus de la ville basse, leurs intentions sont manifestes. Sans doute peuvent-ils prévenir un crime.

♦ Qui dit chant, dit danse ! Des jeunes gens de la bourgeoisie, un peu grisés par l'alcool, invitent les P] à danser. La valse favorise les discussions privées, la séduction et les jalousies...



Rataki
Trompette

Les facéties de Rataki

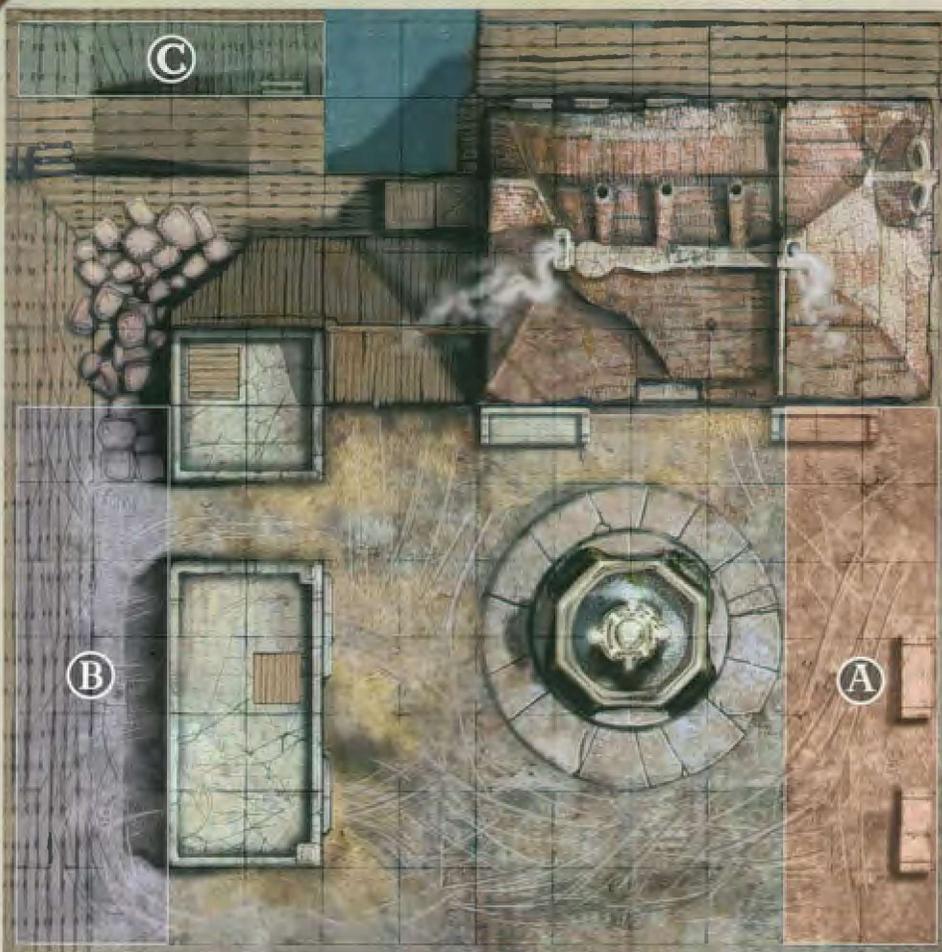
Rataki Trompette, le follet féérique, est un adorable cataclysme. Il est au cœur de l'intrigue. Si les P] se désintéressent de lui, voici quelques pistes pour le mettre en scène.

♦ Rataki est fasciné par l'une des possessions d'un P] : un vêtement, une arme, un bijou, etc. Il déploie des trésors d'ingéniosité pour s'en emparer : endosser un pitoyable déguisement pour passer au milieu des convives ou pousser des cris de crécelle en espérant qu'on le prenne pour un wolfen zombie, par exemple. Il n'a toutefois aucune intention belliqueuse et fuira à chaque fois que son plan « machiavélique » aura été éventé. Si Rataki se fait gronder, Avrine Hanset sortira de sa réserve pour prendre sa défense.

♦ Rataki élève dans sa poche un abominable crapaud que seul un dieu des Ténèbres aurait pu engendrer. Un instant d'inattention et le monstre lui échappe ; le voilà qui se réfugie dans les jupons de soie d'une dame, qui se met à hurler et bondir comme une fianna en pleine furie guerrière.

♦ Rataki offre des fleurs aux P]...

SCÉNARIO CADWALLON



LE QUAI DE L'ARDIR

L'action se déroule sur la dalle A10r. Le M| a besoin de figurines représentant Sauvis Hanset, Sabiel Arazar, et Dakhrata. Il se munit également de figurines représentant les PN| qui auraient pu se joindre aux P|. S'il souhaite donner un peu de fil à retordre à des P| combattants ou très puissants, il peut adjoindre une escorte à l'émissaire du Scorpion.

Les protagonistes sont disposés dans les zones indiquées sur le schéma :

- Zone A : Le M| y dispose Sauvis Hanset, Dakhrata, Sabiel Arazar (et sa suite) à sa guise.
- Zone B : Les joueurs y déploient leurs P| à leur guise.
- Zone C : Zone d'embarquement de l'Ardir.

Sauvis Hanset, Sabiel Arazar et Dakhrata quittent la dalle s'ils terminent un déplacement sur la zone C. On considère qu'ils ont embarqué sur l'Ardir. En cas de combat, les règles suivantes s'appliquent :

- Sauvis Hanset ne cherche pas à tuer ses adversaires et se rend dès qu'il est blessé. Si Largrim ou un membre de sa famille se trouve avec les P|, il cherche à éviter le combat.
- Sabiel Arazar ne cherche pas à tuer ses adversaires et se rend dès qu'il atteint le niveau de Blessure Grave.
- Dakhrata et la suite de Sabiel Arazar cherchent à éliminer leurs adversaires et se battent jusqu'à la mort.

LE QUAI DE L'ARDIR (DALLE A10R)

- Lumineux ;
- Calme ;
- Odorant ;
- Attitude : OPPORTUNISME ;
- NM de départ : I

Le plateau est **Fréquenté**.

La scène prend fin si l'une des conditions suivantes est remplie :

- Le NM atteint I3 ;
- Sauvis Hanset et Sabiel Arazar ont embarqué sur l'Ardir ;
- Les P| ont neutralisé leurs opposants.

ÉPILEGUE

- Si les P| parviennent à rattraper Sauvis Hanset, celui-ci leur fait part, avec une certaine émotion, de son désir de quitter sa vie monotone pour embrasser son véritable destin à travers les Royaumes élémentaires. Libre à eux, alors, de le laisser partir ou de le rendre à sa famille. S'ils sont accompagnés de Largrim, ce dernier propose à Sauvis d'exaucer son rêve par la grâce de la Lumière et non celle des Ténèbres. Il lui sauve ainsi la vie ;

- Si les P| ne parviennent pas à retrouver Sauvis Hanset, le corps de ce dernier est repêché quelques jours plus tard dans le port du Kraken. Il est affreusement mutilé. Le Télidoscope est vendu par un marin au marché aux puces (25 D). Jetez 2d6 pour chaque P|. Ajoutez 1 point au résultat par contact de la ville basse qu'il possède. Sur un résultat supérieur ou égal à 11, le P| aperçoit le Télidoscope en se promenant. S'il en a obtenu une description, il le reconnaît immédiatement ;

- Lyonia Hanset a une liaison secrète avec Camarias Vergaut qui se concrétisera, deux ans plus tard, par un nouveau mariage ;

- Avriel devient franc ligueur contre l'avis de sa mère ;

- Avrine, écoeurée par la situation, s'enfuit et devient bientôt rédactrice pour *L'Immobilis enchaîné*, un journal de Cadwallon. Un an et demi plus tard, elle publie un roman, *Enfant des étoiles*, dont le tirage éclipse sans peine celui des œuvres de Camarias Vergaut.

TABLEAU D'EXPÉRIENCE

Objectif	PE
Découvrir les pouvoirs du Télidoscope	+ 50 PE
Découvrir les motivations de Camarias Vergaut	+ 200 PE
Découvrir les motivations de Sabiel Arazar	+ 200 PE
Par indice découvert dans l'observatoire	+ 25 PE x niveau de pari
Avoir la certitude que le cadavre n'est pas celui de Sauvis Hanset	+ 200 PE
Retrouver Sauvis Hanset	+ 300 PE
Par intrigue secondaire admirablement jouée	+ 100 PE

LES PRÉFAGÉNISTES

Cette section présente les PN| de ce scénario. Leurs caractéristiques sont mises à disposition sur notre site : www.rackham.fr. Ces profils sont, bien entendu, utilisables pour d'autres parties de Cadwallon.

SAUVIS HANSET (2)

Cheveux grisonnants, en bataille, chemise froissée et ouverte sous une redingote marron, Sauvis Hanset ressemble à un artiste maudit ou à un inventeur dément. Ses yeux, cernés comme Kaïber, se retranchent derrière de petites lunettes rondes. Il porte des vêtements coûteux mais ne prend pas la peine d'emprunter l'attitude précieuse qui sied à sa condition sociale. Cela lui donne un air un peu rebelle qui n'est pas sans rappeler celui des adolescents de la ville haute.

LE TÉLÉIDOSCOPE

Le Téléidoscope a l'apparence d'un télescope d'un mètre cinquante de long pour vingt centimètres de large au niveau de sa plus grosse lentille. L'appareil est en acier d'excellente qualité, peint dans des tons bleu nuit et légèrement écaillé. Les accessoires, lentilles, pinces et objectifs, sont nombreux et rangés dans une petite mallette. Hormis la peinture, l'ensemble est en excellent état.

Le Téléidoscope peut être utilisé de deux manières : comme un télescope normal d'excellente qualité (+ 3 paris sur les tests relatifs à l'observation visuelle de la voûte céleste) ou comme un artefact.

Utilisé comme un artefact, il permet à son propriétaire de voir les Royaumes élémentaires comme s'il était un observateur invisible et doué de vol. Un utilisateur débutant (aucun rang de magie ou un rang dans un métier d'incantation) ne choisit pas les Royaumes qu'il observe. Un utilisateur expérimenté (deux rangs de métiers d'incantation ou mieux) peut choisir par la pensée le Royaume qu'il souhaite visiter, à condition qu'il connaisse son nom. L'observateur ne peut pas être repéré par ceux qu'il espionne.

Le Téléidoscope, s'il est finalement peu utile entre les mains d'un habitant d'Aarklash, peut s'avérer précieux entre les mains d'un Voyageur ou de tout autre être impliqué dans les relations complexes qui nouent les Royaumes entre eux. Après tout, il peut espionner son prochain sans peur d'être surpris !

Figurine conseillée : Magistrat du Griffon.

Conseils d'interprétation : Sauvis Hanset est un rêveur. Il fuit de manière assez gauche toute conversation hormis celles qui pourraient concerner l'astronomie ou ses enfants. À force de s'isoler dans les étoiles, Sauvis se sent mal à l'aise en société. Lorsqu'on lui adresse la parole, il semble dérangé en pleine méditation. Il échangerait volontiers les mets délicats préparés par ses servants contre du pain et de l'eau si cela lui permettait de consacrer plus de temps aux Royaumes élémentaires.

Historique : Sauvis Hanset est depuis toujours un individu solitaire et rêveur. Il s'est désintéressé très tôt d'Aarklash pour se consacrer à l'astronomie. Ses parents, désespérés de le voir toujours célibataire à trente ans, ont arrangé son mariage avec Lyonia. Leur passion a duré quelques années, le temps pour eux de concevoir deux enfants, avant de s'éteindre. Sauvis a profité de l'héritage familial pour transformer l'une des tours de sa résidence en observatoire, son refuge privé.

L'achat fortuit du Téléidoscope a bouleversé sa vie : il a découvert, à travers les lentilles de l'artefact, ces mondes auxquels il a toujours rêvé. Depuis, il a dépensé des sommes folles en ouvrages ésotériques et matériel saugrenu. Autodidacte de la magie, il n'a qu'une seule idée en tête : devenir Voyageur pour explorer les Royaumes élémentaires. Il a croisé la route de Camarias Vergaut et de Sabiel Arazar, qui lui ont promis une nouvelle existence loin de la monotonie de Cadwallon.

Relations avec les autres protagonistes : Sauvis Hanset n'aime pas la foule et n'apprécie pas que sa femme use de son anniversaire comme prétexte à ses jeux sociaux. Les seuls à qui il parle volontiers sont ses deux enfants, Avrine et Avriel. Il a sympathisé avec Camarias Vergaut, qui lui a permis d'en découvrir davantage sur les Royaumes élémentaires et l'a mis en rapport avec Sabiel Arazar. Il admire Largrim, un Voyageur, et entretient de bons rapports avec lui. Il regrette seulement que le Cynwäll soit si distant : il aurait aimé lui parler à cœur ouvert de ses découvertes et de ses projets.

Il a rompu ses relations avec lui après que Camarias Vergaut et Sabiel Arazar lui ont conseillé d'éviter tout contact avec Largrim. Selon eux, le Cynwäll pourrait être un obstacle à leur projet.

LYONIA HANSET (2)

La peau claire, les yeux bleus et les joues creuses, Lyonia Hanset arbore une longue chevelure brune bouclée et un sourire éclatant. Fidèle cliente des Couturiers, elle porte des bijoux extravagants et des vêtements à la dernière mode. Même si sa silhouette un peu maigre l'éloigne des canons de beauté, elle possède un charisme et une sensualité irrésistibles. Elle sait toujours trouver les mots justes, tant pour blesser que pour séduire, et ne peut s'empêcher de toucher ses interlocuteurs lorsqu'elle s'adresse à eux.

Figurine conseillée : Pythie d'Azël.

Conseils d'interprétation : Lyonia a une véritable présence et s'impose naturellement dans toutes les conversations auxquelles elle participe. Elle a un avis pertinent sur tout et ne se laisse jamais marcher sur les pieds. Elle aime séduire son auditoire et toucher les gens qui lui plaisent.

Lyonia est une femme extravertie et indépendante qui se sent prise au piège dans une cage dorée. Seule, elle s'ennuie ; elle ne se sent vivre qu'en société, à travers le regard des autres. Elle aime intriguer, séduire, et entretient une petite cour d'amants, dont un ou plusieurs PJ peuvent faire partie (voir plus haut). Elle laisse parfois échapper des phrases ambiguës au sujet de sa double (triple, quadruple...) vie et s'amuse follement de la gêne que cela suscite chez ses interlocuteurs les plus prudes. Lyonia est mal à l'aise en présence des très jeunes enfants.

Historique : Issue d'une famille de la ville haute, Lyonia a toujours fait preuve d'un tempérament farouche. Elle a été la dernière mariée, et à la dernière minute. Au début, elle est tombée amoureuse de ce rêveur de Sauvis Hanset mais s'est rapidement lassée. Depuis, elle laisse son mari dans les étoiles et cherche à s'épanouir autant que possible dans l'univers étriqué de la bourgeoisie de la ville haute. Cette liberté cachée connaît parfois de tristes revers : Lyonia a avorté deux fois de la progéniture de ses amants. Elle a eu pour cela recours aux services de Sulandra la Grise (cf. Manuel des joueurs, p. 242).

Relations avec les autres protagonistes : Lyonia Hanset est capricieuse dans ses relations. Ses amis les plus récents sont les plus précieux, les autres reçoivent de l'affection tant qu'ils sont utiles. Elle est fière de son fils, symbole de sa propre réussite sociale, et méprise sa fille, digne héritière de son père. Lyonia est depuis peu courtisée par Camarias Vergaut, un homme, un vrai. Elle est troublée par l'aura ténébreuse de l'écrivain et apprécie de plus en plus de l'avoir à ses côtés.

Lyonia Hanset pourrait tout à fait s'enticher d'un PJ elfe ou humain entre vingt et quarante ans favorisant l'Élégance et faisant montre de bonnes manières. Rien de durable, évidemment, Lyonia ne cherche qu'une passion éphémère.

À la mort de son mari, Lyonia est brutalement partagée entre choc et soulagement. Elle évalue très vite les nouvelles opportunités qui s'offrent à elle. Par la suite, elle nie tout élément tendant à prouver que le cadavre de l'observatoire n'est pas celui de son mari.



Avriel
Hanset

AVRIEL HANSET (3)

À vingt-trois ans, Avriel Hanset est l'un des plus beaux partis de la ville haute. Il a hérité de la beauté sauvage de son père et du charisme de sa mère. Il porte des vêtements de cuir et de tissu qui le laissent libre de ses mouvements sans nuire à son élégance naturelle. Il porte toujours en insigne les armes de Cadwallon.

Figurine conseillée : Répurgateur du Temple (accompagné d'un porteur d'armes).

Conseils d'interprétation : Enfant de Cadwallon et proche ami de la famille Drakaër, Avriel Hanset se considère comme un gentilhomme, loyal et fidèle à la cause de la Cité franche. Il se montre très courtois avec son prochain et possède un grand sens moral. Sans pour autant être maladroit, il fait parfois preuve

de naïveté avec les femmes qui tentent de le séduire. Avriel serait devenu franc ligueur si sa mère, inquiète, ne l'en avait empêché. De tous les hôtes de la soirée, il est celui qui montrera le plus d'intérêt pour les PJ et cherchera à sympathiser avec eux.

Historique : Avriel est le fils de Sauvis et de Lyonia Hanset. Il a reçu une excellente éducation, tant intellectuelle que physique. Il est devenu ami des Drakaër en fréquentant Éric à ses cours d'escrime.

Relations avec les autres protagonistes : Avriel refuse de voir à quel point sa famille est fragile. Il aime ses parents et sa sœur avec une désarmante sincérité et se montre prêt à tous les sacrifices pour arranger les choses lorsque des disputes éclatent. Il ne sait rien des liaisons de sa mère et ne se doute pas que son père est prêt à l'abandonner pour suivre ses propres ambitions. À la mort de ce dernier, il se montre profondément choqué et se persuade que le responsable du meurtre se cache parmi les invités. Si les PJ ont fait preuve de courtoisie à son égard, il leur demande leur aide pour résoudre cette affaire.

POUR VOUS SERVIR !

Il arrive parfois qu'un joueur soit momentanément indisponible. Il arrive également qu'un joueur potentiel se présente à l'improviste à votre session de jeu et se pique d'une passion immédiate pour Cadwallon. Dans toutes ces occasions où un personnage supplémentaire doit intégrer le groupe, temporairement ou pas, Avriel Hanset est là pour vous servir.

AVRINE HANSET† (1)

Avrine Hanset est une jeune femme de dix-sept ans austère et studieuse. Elle possède la fine silhouette et la bouche de sa mère, mariées au regard déterminé de son père. Elle attache ses cheveux raides en chignon et adopte une attitude sérieuse. Nul doute, cependant, qu'une nouvelle garde-robe et une attitude plus libérée feraient resplendir sa beauté juvénile.

Figurine conseillée : Duelliste du Griffon.

Conseils d'interprétation : Avrine Hanset cherche à être l'exact opposé de sa mère, ce qui l'a naturellement rapprochée de son père. Elle aime les animaux, les follets féériques et les jeunes enfants, dont elle préfère la compagnie à celle de ses semblables. Solitaire, passionnée de lecture, elle dévore tous les ouvrages qui passent à sa portée et possède une culture générale bien supérieure à la moyenne. Il arrive parfois qu'Avrine sorte de sa réserve et délaisse son masque sévère. C'est le cas lorsqu'une personne fait preuve d'esprit de manière inattendue ou parvient à l'émuouvoir. Elle révèle alors une personnalité sensible et romantique. Il va sans dire que la mort de son père la plonge dans le désespoir.

Historique : Avrine est la fille de Sauvis et Lyonia Hanset. Elle a reçu l'éducation des jeunes filles bourgeoises. Toutefois, elle préfère l'astronomie à la couture.

Avrine arrive en âge de se marier et les soupirants commencent à affluer.

Relations avec les autres protagonistes : Avrine est horrifiée par sa mère, dont elle a deviné les liaisons adultères, et craint par-dessus tout de lui ressembler. Elle aime profondément son père, partage sa passion pour l'astronomie et rêve de le réconcilier avec le monde. Elle est complice avec son frère et espère trouver un jour un mari qui lui ressemble. Elle se méfie de Camarias Vergaut et cherche à l'éviter par tous les moyens.



CAMARIAS VERGAUT† (2)

Camarias Vergaut a trente-deux ans mais en paraît dix de plus. Les gens sont vaguement mal à l'aise en présence de cet escogriffe vêtu de noir. Sa voix est plus grave et plus profonde que sa frêle apparence ne laisse présager. Son éternel sourire énigmatique donne l'impression qu'il connaît sur tout le monde d'inavouables secrets. Il possède quelques bijoux en argent sur lesquels sont gravés des symboles étranges.

Figurine conseillée : Chasseur de Ténèbres.

Conseils d'interprétation : Camarias Vergaut est un écrivain passionné par l'horreur, la mort et l'occultisme. Il n'est pas un séide des Ténèbres mais se sent à l'aise dans ce rôle qu'il s'est donné. Le succès lui est monté à la tête : il est consumé par une ambition dévorante et méprise tous ceux qui ne peuvent rien lui apporter.

Historique : Auteur de romans d'horreur, tels *La Bouche des abysses* ou *Les Danse-Ténèbres*, Camarias Vergaut est l'un des auteurs à la mode dans les cercles littéraires de Cadwallon. Son succès soudain lui a ouvert les portes de la ville haute.

Camarias est entré en relation avec des cultes ténébreux et s'inspire librement de leurs dogmes pour écrire ses œuvres. Cela ruinerait sa réputation s'il était découvert, aussi est-il prêt à négocier pour

éviter que cette information ne s'ébruite. Camarias Vergaut correspond régulièrement avec Sabiel Arazar, qu'il considère comme un ami.

Relations avec les autres protagonistes : Camarias a rencontré Sauvis Hanset lorsque ce dernier est venu lui poser des questions sur les Royaumes élémentaires qu'il décrit dans ses œuvres. Ils ont vite sympathisé et Camarias n'a pas eu grand mal à arracher le secret du Téléidoscope à son nouvel « ami ». Il s'est invité à la résidence Hanset à de nombreuses reprises pour lui prêter des livres de sorcellerie et observer les Royaumes ténébreux à travers le télescope magique.

L'écrivain a échafaudé un plan : il a mis Sauvis Hanset et Sabiel Arazar en relation. Sauvis va disparaître en accomplissant son rêve, laissant derrière lui une fortune et une belle place en ville haute. C'est la raison pour laquelle Camarias entreprend de séduire Lyonia Hanset. Cette dernière, toutefois, fait durer le jeu un peu trop longtemps au goût de l'écrivain, qui commence à reporter son attention sur la jeune Avrine. Ce revirement est susceptible de provoquer une terrible crise de jalousie chez Lyonia qui, pour se venger, se jettera sans hésiter dans les bras d'un PJ.

Possessions : Les PJ magiciens et fidèles peuvent accomplir un fait de Discipline pour identifier les symboles gravés sur les bijoux de Camarias Vergaut. Ils reconnaissent des symboles des Ténèbres librement détournés à des fins artistiques. Ces mêmes insignes servent d'artifice romanesque dans quelques-unes de ses œuvres en tant qu'icônes de dieux sanguinaires.

SABIEL ARAZAR (4)

Le bronze de la peau, l'accent sinueux et les manières impeccables, tout indique que Sabiel Arazar est d'origine syhare. Son visage longiligne et ses traits taillés à la serpe sont éclipsés par un regard à nul autre pareil, d'un vert marin intégral de l'iris à la pupille. Il porte quelques bijoux de cuivre partiellement dissimulés par des gants de cuir et une redingote neuve : Cadwallon est glaciale pour quelqu'un qui a vécu toute sa vie sous le soleil du désert.

Figurine conseillée : Sykho Volesterus.

Conseils d'interprétation : Sabiel Arazar est un étranger en terre cadwée. Il joue la carte de la courtoisie et de l'exotisme pour mieux dissimuler ses véritables intentions.

Sabiel Arazar est un Vrai-né. Issu de la caste suprême de son pays d'origine, il est habitué à se comporter de manière affable avec ses égaux et à mépriser ceux qui le servent. Il sait qu'il doit remplir une mission, ramener Sauvis Hanset en Syharhalna, et tout le reste n'a qu'une importance relative.

Historique : Sabiel Arazar fait partie de ces technomanciens syhars qui, en marge de l'étude de la médecine, se passionnent pour le surnaturel. Quelques-uns de ses articles sur les rapports qui peuvent lier science, foi et surnaturel ont été imprimés et distribués un peu partout sur Aarklash.

Relations avec les autres protagonistes : L'un des articles de Sabiel a été vanté par Camarias Vergaut et c'est ainsi qu'ils sont devenus correspondants. Camarias n'a pas tardé à parler de Sauvis Hanset à son ami oriental, dans des termes plus qu'élogieux : Sabiel est persuadé que l'astronome est un apprenti Voyageur. Son savoir et son pouvoir pourraient être d'un grand bénéfice à l'empire du Scorpion !

Sabiel a contacté Sauvis pour lui proposer son aide. Le technomancien a créé un clone à l'image de Sauvis et compte s'en servir pour simuler la mort de son nouveau protégé. Revenir au pays avec un expert si doué le couvrira de gloire.

DAKHRATA (3)

Dakhrata est une guerrière. Chauve, la peau couleur ardoise, elle porte en guise de vêtement une armure annelée fabriquée sur mesure et dans laquelle elle se déplace avec aisance.

Dakhrata n'est pas présente à la soirée.

Figurine conseillée : Sasia Samaris (à pied).

Conseils d'interprétation : Dakhrata est un clone de combat. Son vocabulaire est limité et elle ne parle que pour donner des informations utiles. Elle fait toutefois preuve d'une subtilité naturelle rare. Elle pourrait, avec le temps, adopter un comportement humain et découvrir l'univers des émotions. Tant qu'elle sera sous la coupe de Sabiel Arazar, cependant, une telle évolution est impossible.

Historique : Dakhrata est la garde du corps, l'assassin personnel et, occasionnellement, le jouet sexuel de Sabiel Arazar.

Relations avec les autres protagonistes : Dakhrata est loyale envers Sabiel Arazar au-delà de toute raison. Elle mourrait volontiers pour le protéger.

LARGRIM (4)

Largrim est un elfe cynwäll en excellente condition physique. Il porte des vêtements amples dans des tons gris-blanc et une longue écharpe rouge. Son visage est dissimulé par un masque de porcelaine aux motifs sinueux, blanc, noir et doré, qui dessinent un léger sourire. Il porte également un bâton sculpté dont la tête de quartz rappelle celle d'un dragon.

Figurine conseillée : Synchronime cynwäll.

Conseils d'interprétation : Largrim est un esprit curieux et vif. Il analyse son environnement et ses interlocuteurs en permanence, à l'abri derrière son masque. Les préoccupations du commun des mortels lui semblent parfois triviales, d'un point de vue logique. Certains pourraient trouver cette attitude hautaine et méprisante alors qu'il n'en est rien : Largrim est tout simplement un cosmologue expérimenté qui, en traversant les Royaumes élémentaires, a vu des choses et surmonté des périls dépassant l'imagination.

Historique : Largrim est un cosmologue, le membre d'une confrérie d'érudits qui cherche à explorer les Royaumes élémentaires. Il est également négociant pour le compte d'une fraternité de Voyageurs cynwälls. C'est dans le cadre de cette activité qu'il a rencontré Sauvis Hanset.

Relations avec les autres protagonistes : Le commerce des gemmes de mana a beaucoup en commun avec celui des pierres précieuses : la clientèle est rare, exigeante et aime nouer des relations exclusives. Sauvis Hanset a ainsi acheté une poignée de gemmes de mana à Largrim au cours de ces derniers mois et le Cynwäll a pu observer ses progrès en matière de magie. La dernière commande de l'astronome a été plutôt surprenante : il lui a demandé une gemme de Ténèbres, à lui, un Cynwäll. Le cosmologue, intrigué, est resté impassible et a fait mine d'accepter : il sait qu'un écrivain louche rôde autour de la famille Hanset et voudrait en avoir le cœur net. La livraison devait avoir lieu le soir de la réception des Hanset. Bien sûr, Largrim n'aurait jamais fourni un tel produit et envisageait d'avoir une sérieuse discussion avec Sauvis à propos des périls des Ténèbres. Sauvis, cependant, a annulé la commande la veille de la réception et a remercié le Cynwäll pour l'ensemble de ses services. Largrim pressent que quelque chose de grave va se passer. Une fois que le cadavre de Sauvis aura été découvert, il mènera sa propre enquête.

ADAGIO ET TOCCATA TROMPETTE (2)



Adagio et Toccata Trompette forment un adorable couple de retraités gobelins. Ils s'habillent de vêtements de bonne qualité mais un peu passés de mode. Adagio porte des lunettes, fume la pipe et parle avec un accent indéfinissable. Toccata, elle, est une goblinoise aux rondeurs « pleines de charme », qui sourit sans arrêt et sent les bonnes pâtisseries.

Adagio et Toccata ne sont pas présents à la soirée.

Figurine conseillée : Le baron Ozöhn (à pied) pour Adagio et la Babayagob pour Toccata.

Conseils d'interprétation : Les Trompette sont des gens sans histoire qui sortent rarement de leur grande maison. Chez eux, l'expression des sentiments est exacerbée : le beau est splendide et le laid est abominable. Ils profitent de leur retraite pour s'adonner à toutes sortes de passe-temps comme le jardinage ou la cuisine.



Historique : Les Trompette sont des gens tranquilles et respectables qui ont vécu et prospéré du commerce de fleurs à Cadwallon. Leurs dix-neuf (ou vingt ? ils ne savent plus très bien) enfants ayant quitté le giron familial, ils ont adopté Rataki, un follet féérique qui anime leurs journées et dont les bêtises mettent du piment dans leur existence.

Relations avec les autres protagonistes : Les Trompette sont les voisins des Hanset. Ils entretiennent des relations cordiales avec eux mais déplorent « l'infernale vacarme » des soirées de madame. Adagio s'occupe occasionnellement du jardin des Hanset.

RATAKI TROMPETTE (2)

Rataki est un follet féérique, une créature fantastique à tête de citrouille qui naît dans les jardins du Désir. Pas plus grand qu'un goblin, il est vêtu d'une redingote sur mesure déchirée et rapiécée en d'innombrables endroits. Seuls les dieux savent ce qui se trouve dans ses poches (indice : ça vit dans les marais).

Figurine conseillée : Follet féérique.

Conseils d'interprétation : Rataki est léger comme une feuille, gracieux comme un pétale de rose et aussi intelligent qu'un concombre. Il aime les choses qui brillent et qui font du bruit. Ses facéties sont hilarantes... Enfin, pendant quelques minutes.

Historique : Rataki a trouvé refuge dans les jardins de Drakaër et plus particulièrement dans celui des Trompette. Ces derniers l'ont trouvé si attachant qu'ils ont fini par l'adopter.

Relations avec les autres protagonistes : Rataki aide parfois Adagio Trompette à entretenir les jardins du voisinage. Il se trouve dans celui des Hanset la nuit où Sauvis disparaît et il voit tout ce qui s'y déroule. Rataki est effrayé par les étrangers. Il a lié une amitié enfantine avec Avrine Hanset, qu'il connaît depuis sa petite adolescence.

Rataki, enfin, s'entend à merveille avec Prince Charmant, son crapaud.

SCÉNARIO CADWALLON





LES ORQUES DU BÉHÉMOTH

« SI TU NE VIENS PAS AU BÉHÉMOTH, LE BÉHÉMOTH VIENDRA À TOI. » PRÉTEND UN PROVERBE ORQUE. DEPUIS QUELQUES MOIS, CADWALLON PEUT VÉRIFIER CET ADAGE : UNE PETITE COMMUNAUTÉ DE PROTECTEURS DE L'ARBRE-ESPRIT EST VENUE S'INSTALLER DANS SES MURS. BIENVENUE !

Le massif du Béhémoth est l'un des milieux les plus hostiles d'Aarklash. Seuls des orques avaient une chance de s'y établir.

Rassemblée en un unique clan, derrière les fortifications du col des Hurleurs, la tribu des orques du Béhémoth vit essentiellement de la chasse. C'est un rude combat quotidien, car le moindre animal de ces montagnes est un adversaire redoutable. Même les herbivores, comme l'ulunkor, sont capables de massacrer sans difficulté les chasseurs orques lorsqu'ils sont acculés. Dans le Béhémoth, la moindre imprudence est fatale !

Traditionnellement, la vie de la tribu s'organise autour de deux tâches essentielles : surveiller le territoire achéronien et chasser. Ces deux occupations ne laissent guère de temps libre aux orques...

La surveillance des mouvements de troupe achéroniens a toujours été une nécessité vitale pour les protecteurs de l'Arbre-Esprit. En effet, les rescapés des armées achéroniennes repoussées à Kaïber se replient souvent au pied des montagnes. Régulièrement, certains d'entre eux trouvent le col des Hurleurs. Toutefois, depuis que des fortifications ont été bâties en travers du col, ce péril est partiellement maîtrisé. La tribu maintient néanmoins sa surveillance : une véritable armée d'Achéron peut à tout moment tenter de forcer le col. Si cela devait arriver, les orques ne trouveraient le salut que dans une fuite rapide. Ils ne peuvent pas se laisser surprendre !

Pour survivre dans les montagnes, les orques du Béhémoth sont passés maîtres dans l'art de la chasse. Ils ont établi de nombreux campements dans la montagne pour les chasseurs qui suivent les troupes d'ulunkor, le seul gibier digne de ce nom dans le Béhémoth. Cette activité leur a même permis d'en domestiquer quelques-uns.

Jusqu'à une période récente, ces deux activités occupaient les deux tiers de la tribu. Au camp ne se trouvaient généralement que les blessés, les malades, les enfants et les anciens.

Toutefois, un récent accord avec Cadwallon a changé cela : la Cité franche fournit désormais des vivres à la tribu du Béhémoth en échange de guides.

LES PROTECTEURS DE L'ARBRE-ESPRIT

Les orques du Béhémoth vouent un culte à l'Arbre-Esprit, l'être le plus âgé d'Aarklash, témoin des ères passées et dépositaire de maints secrets. Les connaissances de cet arbre vénérable sont inestimables. La tribu du Béhémoth est investie d'une mission sacrée : empêcher les âmes avides de pouvoir d'accéder à l'Arbre-Esprit. Certains secrets ne doivent jamais tomber entre les mains des mortels, si bien intentionnés soient-ils.

Les orques peuvent désormais envisager l'avenir sereinement et penser au-delà de la simple survie.

SI TU NE VIENS PAS AU BÉHÉMOTH...

Les orques du Béhémoth, isolés sur les pentes enneigées de leur territoire, n'ont pas une position aussi facile, ni aussi assurée qu'ils le souhaiteraient. Leur tribu est assez puissante pour braver la montagne du Béhémoth et survivre dans les conditions difficiles qui règnent sur ses flancs, mais se trouve en difficulté lorsqu'il s'agit de faire face à la menace posée par les Achéroniens.

Un petit groupe d'orques du Béhémoth a été envoyé pour demander de l'aide à une puissance neutre : Cadwallon, avide d'or et non de terres.

Cette solution présente l'avantage de réconcilier tous les orques du Béhémoth. Beaucoup, en effet, ont vu d'un très mauvais œil l'implication de leur tribu dans le conseil de guerre qui s'est tenu à la forteresse des Faathi (cf. *Cry Havoc* vol. 14). Pour eux, la Concorde de l'Aigle est à même de se débrouiller seule, car elle possède des guerriers nombreux et des alliés empressés. Ce n'est pas le cas des protecteurs de l'Arbre-Esprit, qui ne devraient pas s'impliquer dans le Rag'narok de peur de mettre leur mission en péril (cf. encart). Les émissaires envoyés



« CELUI QUI CHEVAUCHE LE BÉHÉMOTH
VA LEIN SANS SE DÉPLACER. »
— PROVERBE ORQUE

après du conseil de guerre, quant à eux, affirment que l'Arbre-Esprit serait menacé si le Destin perdait la bataille. La Lumière ou les Ténèbres n'hésiteraient pas à attaquer les orques du Béhémoth pour s'attribuer les secrets de l'Arbre-Esprit.

La solution cadwée représente un compromis temporaire qui apaise les tensions dans la tribu. Les isolationnistes y voient l'occasion d'implanter ailleurs une petite communauté, qui survivrait à un éventuel désastre militaire et pourrait reprendre le flambeau si la tribu était anéantie. Les interventionnistes estiment que cette alliance offre aux orques du Béhémoth les ressources nécessaires pour participer à la guerre.

LE BÉHÉMOTH VIENDRA À TUI !

Ces derniers mois, les émissaires du Béhémoth ont établi des relations fructueuses avec des guildes et quelques groupes de mercenaire. Ils ont ainsi obtenu une aide financière et militaire de la Cité franche. Non seulement les Cadwës sont toujours prêts à contrecarrer leurs ennemis de toujours, les Achéroniens, mais les orques se sont en outre découverts des talents de négociateurs.

Ils ont échangé leur connaissance des montagnes du Béhémoth contre des matières premières et diverses denrées alimentaires. Plusieurs groupes de mercenaires, financés par de grandes guildes, envisagent d'organiser des raids éclair sur les mines d'Achéron qui bordent les montagnes du Béhémoth. Ces mines sont particulièrement riches, et un coup de main exécuté au bon moment pourrait s'avérer très rentable.

La Cité franche a déjà effectué un premier versement en expédiant des vivres. Elle a offert à la tribu du Béhémoth de quoi survivre une année entière. Les orques n'ont désormais plus besoin d'arpenter les montagnes en quête de nourriture.

Ces derniers mois, une trentaine d'éclaireurs orques du Béhémoth sont venus à Cadwallon pour former des mercenaires à la survie dans les montagnes, en attendant que les expéditions soient prêtes à y partir. Toutefois, ces orques ont un rapport purement instinctif à leur environnement et sont par conséquent incapables de dessiner des cartes. Ils doivent donc apprendre la langue et les manières de leurs commanditaires, car ils devront guider les mercenaires le moment venu. La petite communauté de protecteurs de l'Arbre-Esprit est maintenant durablement implantée dans la cité et croît lentement.

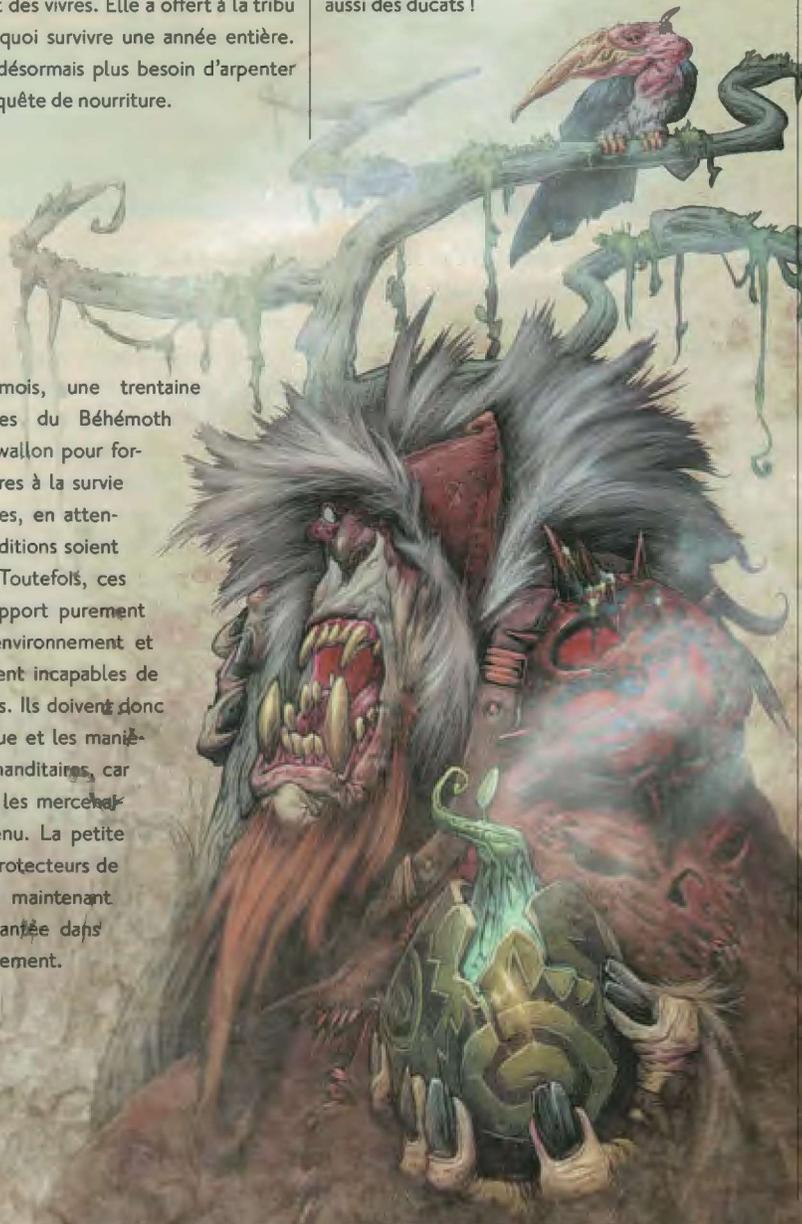
LE BÉHÉMOTH À CADWALLEN

« La soif d'or, la faim de pouvoir. Ni l'une ni l'autre ne peuvent s'apaiser. »

— Proverbe orque

Plusieurs familles d'orques du Béhémoth se sont installées à Cadwallon et ont donné le jour aux premiers enfants de leur peuple nés hors des montagnes. Cadwallon est l'enclave qui leur permettra de survivre si le Rag'narok anéantit leur tribu. Ils y ont apporté une graine de l'Arbre-Esprit, qu'ils ont plantée à Pétopolis. Si cette graine donne naissance à un arbre, l'avenir des protecteurs de l'Arbre-Esprit s'éclaircira notablement. En effet, s'il existe un endroit capable de survivre au Rag'narok, ce ne peut être que Cadwallon.

Certains Cadwës, toujours prompts à céder à l'attrait de la nouveauté, ont lancé la mode « Béhémoth » : habits de pierre, d'herbe tressée et tuniques matelassées couvertes de pièces métalliques, cannes en forme de gourdin et ombrelles à motifs enneigés. Cette tendance attire des importuns, mais aussi des ducats !



JOUER UN ORQUE DU BÉHÉMOTH À CADWALLON



Il est possible de jouer un orque, un troll ou un humain de la culture Arbre-Esprit. Voici les règles nécessaires pour créer un personnage issu de cette culture.

Les orques du Béhémoth se sont installés en 1 003 dans le quartier de Bourghiéron, près de Pétrópolis. Ils n'ont pas eu de mal à se tailler une place dans la communauté encombrée de ce lieu : les orques sont naturellement forts, sans compter les allées et venues de mercenaires expérimentés, qu'il ne fait pas bon contrarier.

En outre, avec la nouvelle mode « Béhémoth », de nombreux personnages aux poches chargées de ducats ont fait leur apparition dans les environs. Ils ont apporté avec eux une certaine prospérité, dont profitent les habitants du cru. De toute manière, la présence de quatre trolls du Béhémoth parmi la petite communauté ne laisse pas tellement de choix aux mécontents. « Faire de mauvais cœur, fortune », est devenu leur devise.

NOUVEAU CONTACT : ÉMONOM L'ANCIEN

Espèce : Orque.

Culture : Arbre-Esprit.

Métiers : Émissaire 3, soldat 2.

Savoirs : Administration 2, Contrée (Béhémoth) 2, Culture (Arbre-Esprit) 2, Faction (Guilde des Lames) 2, Fief (Bourghiéron) 2, Langue (Cadwë) 2, Langue (Orque) 2.

Signes particuliers : Brute épaisse, Endurance (D), Résolution/3.

Localisation : Pétrópolis (Bourghiéron).

Émonom est l'un des anciens envoyé par la tribu pour négocier les accords avec les Cadwës. Le changement de climat ne lui a rien valu. La maladie autant que son grand âge lui interdisent d'entreprendre le voyage de retour vers ses chères montagnes. Il s'est fixé à Cadwallon en espérant que son état de santé s'améliore assez pour lui permettre de mourir dans le Béhémoth.

SIGNES DISTINCTIFS

Les orques du Béhémoth sont des orques normaux et leurs signes distinctifs sont ceux fournis dans l'encart du *Manuel des joueurs*, page 18. Si vous utilisez une figurine d'orque du Béhémoth, vous pouvez cependant modifier sa taille et son poids moyens pour représenter sa stature impressionnante, même pour un orque :

Taille et poids moyens H/F : 1 m 85 (110 kg) / 1 m 80 (100 kg).

NOUVEAU SIGNE PARTICULIER : ENDURANCE

Accoutumé au froid glacial, un personnage doté de ce signe particulier est particulièrement résistant à la douleur. Il ignore les malus de l'état de santé « Blessure légère ». En revanche, il peut être sonné et est soumis au malus normaux associés aux autres états de santé.

Obligation : le joueur doit sans cesse se plaindre de la température excessive qui règne à Cadwallon.

NOUVELLE CULTURE : ARBRE-ESPRIT

Les orques du Béhémoth ont dédié leur vie à la protection de l'Arbre-Esprit. Certains d'entre eux pensent qu'une défaite majeure de l'Alliance du Destin mettrait cette mission en péril. Ils sont donc contraints de s'impliquer dans le Rag'narok. Ils le font avec la même application qu'ils mettent en toute chose, mais avec un pincement de regret pour leur farouche indépendance, qu'ils doivent laisser derrière eux. Un franc ligueur de culture Arbre-Esprit a compris l'importance vitale de protéger l'Arbre-Esprit et de le garder libre de l'influence des mortels. Il s'est dédié à la protection de l'indépendance sous toutes ses formes... Y compris celle de Cadwallon.

CULTURE :	Arbre-Esprit
HAR gne	+1
AD resse	-
EL gance	-
OP portunisme	-
SUB tilité	+1
DIS cipline	-
Talents culturels	Endurer/HAR Cogner/HAR Survivre/OPP
Savoir	Nature
Signe particulier	Endurance
Contact culturel	OR (Béhémoth uniquement)
Peuple du magicien	Orque
Voie culturelle	Magie instinctive
Voies possibles	Magie instinctive
Élément primaire	Neutre
Élément possible	Neutre

ÉLÉMENTS, CULTURE ET ATTITUDE

CULTURE DU MAGICIEN	SAVOIRS		TALENT INCANTER	
	MAGIE CULTURELLE	VOIE POSSIBLES	ÉLÉMENT PRIMAIRE	ÉLÉMENT POSSIBLE
Arbre-Esprit	Magie instinctive	Magie instinctive	Neutre (ADR)	Neutre (ADR)

