LES CHRONIQUES DE L'UNIVERS | RACKHAM

CRY HAVOC !

Prix: 9,90€
ISBN: 978-2-915556-66-7

9 782915 556667

CONFRONTATION : L'ÂGE DU RAG'NAROK : RAPPORT DE BATAILLE • LES BATAILLES DU RAG'NAROK • AT-43 : CAMPAGNE MONDIALE, PHASE 3 • AT-43 TACTICS : RED BLOK

CRY HAVOC ! [Vol. 18]

LES CHRONIQUES DE L'UNIVERS | RACKHAM

CRY HAVOC !

CONFRONTATION : L'ÂGE DU RAG'NAROK
Présentation et premier rapport de bataille de ce nouveau jeu !
Le Rag'narok aura-t-il raison de la forteresse de Kaïber ?

CADWALLON
Portrait : Lynan l'Inexorable, un Incarné inédit

AT-43
Les Karmans, de l'Élévation à l'opération Damoclès
Stark devient un pilote héroïque ! Toutes les règles en avant-première

CAMPAGNE MONDIALE AT-43
Phase 3 : Babel ne répond plus !
Les Avans envahissent les habitats therians

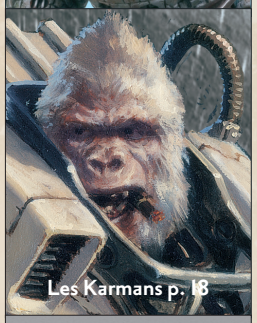
AT-43 TACTICS
Incarnez les dragonov kommandos de l'unité Crushing Blok
dans ce jeu tactique pour 4 à 7 joueurs

5 CARTES **EXCLUSIVES**

CH18 FR Couverture.indd 1 26/07/07 18:16:15

—Pour la gloire de Merin !
— Yllïïaaaaaaa !
Sur ces cris de guerre hurlés de toutes leurs forces, les wolfens et les Akkylaniens se mettent en marche. Le lieu, la date importent peu. Mille autres batailles résonnent des mêmes invitations au combat. Mille autres armées marchent les unes contre les autres. Avant que la journée soit finie, Aarklash baignera dans le sang des morts, bercée par les pleurs et les cris des blessés.
Le Rag'narok a commencé.

SOMMAIRE



CRY HAVOC VOLUME 18 • SEPTEMBRE/OCTOBRE 2007

ÉDITO 03

ACTUALITÉ 04

Code blanc, le premier roman *AT-43* 08

PREVIEWS :

Sortie d'octobre 12

Présentation des Karmans 18

COMMUNAUTÉ 20

ATELIER

Conversion : Bienvenue à bord, mon colonel 21

CONFRONTATION

Portrait : Lynan l'Inexorable, cavalier cadwë 24

Univers : Le Rag'narok, Terres de cauchemar 27

Aide de jeu : La Concorde de l'Aigle 36

Confrontation : l'Âge du Rag'narok, rapport de bataille 40

AT-43

Portrait : Stark & Copperhead 48

Jeu : *AT-43 Tactics* (Red Blok) 50

Mission : Le bunker de la dernière chance 60

Univers : Les Karmans 62

Campagne mondiale : Opération Damoclès, phase 3 66

INFORMATIONS

Boutiques 77

Abonnement et VPC 79

CARTES

Vortiran ophidien (*Hybrid*)
Syhé ophidien (*Hybrid*)
Sergeant Tymofiyeva (profil alternatif.Règles en page 20.) (*AT-43*)
Solar Flash (*AT-43*)
Nanobloc (*AT-43*)

Ces cartes ne peuvent pas être vendues séparément de *Cry Havoc*.

CRY HAVOC ! LES CHRONIQUES DE L'UNIVERS RACKHAM

Directeur de publication : Jean Bey.
Directeur du studio : Philippe Chartier.
Rédacteur en chef : Sébastien Célerin.
Graphistes : Gwendal Geoffroy, Matthias Haddad et Mathieu Harlaut.
Iconographe : Gwendal Geoffroy et Pascal Petit.
Secrétaire d'édition : Hélène Henry.
Correcteur : Yoann Passuello.
Rédacteurs : Jean Bey, Arnaud Cuidet, Jean-Baptiste Lullien, Grégoire Boisbelaud, Nicolas Raoult et Martin Terrier.
Illustrations : Paul Bonner, Gary Chalk, Nicolas Fructus, Édouard Guiton, Matthias Haddad, Karl Kopinski, Florent Maudoux, Paolo Parente, Adrian Smith et Richard Wright.
Illustration de couverture : Paul Bonner.
Sculpture des figurines : Benoît Cosse, Yannick Fusier, Nicolas N'Guyen, Stéphane NGuyen Van Gioi, Elfried Perochon, Stéphane Simon et Rafał Zelazo.
Peintres Rackham : Valentin Boucher, Vincent Fontaine, Xavier Giacomin et Martin Grandbarbe.
Peintres : Sébastien Picque.
Décors : Vincent Fontaine.
Photographies : Jean-Baptiste Guiton.

Remerciements à toute l'équipe RACKHAM.

Les figurines ont été créées par RACKHAM®. Elles sont issues des univers de CONFRONTATION® et de AT-43®, deux jeux publiés par RACKHAM®. AT-43®, CADWALLON®, CONFRONTATION®, CRY HAVOC !®, HYBRID®, RACKHAM®, RAG'NAROK® et WOLFEN® et leur logo respectif sont des marques déposées RACKHAM®. Toutes les illustrations, photographies, figurines et noms des figurines sont des créations exclusives appartenant à RACKHAM®.

Les informations contenues dans de cet ouvrage, incluant mais non limitées aux textes, noms, prix, emballages, conditionnements, illustrations et photographies, sont données sous réserve. Elles sont mentionnées exclusivement à titre de références et peuvent faire l'objet de modifications sans préavis. Les figurines RACKHAM® ne sont pas des jouets. Elles contiennent du plomb. Il est dangereux de les mettre à la bouche ou de les avaler. Les figurines RACKHAM® ne conviennent pas aux enfants de moins de 14 ans. Certaines figurines se composent de plusieurs éléments et nécessitent d'être assemblées et peintes. Les éléments de décors, la peinture ainsi que la colle ne sont pas fournis. Illustrations et emballages non contractuels. Les figurines métalliques RACKHAM® sont fabriquées en France.

AT-43®, CONFRONTATION®, RAG'NAROK®, HYBRID® et CADWALLON® sont des jeux publiés par RACKHAM®.

RACKHAM
44, rue de Lagny. 93 100 Montreuil-sous-Bois.
Tel : + 33. (0) 1.55 86 89 20. Fax : + 33. (0) 1.55 86 89 25
www.rackham.fr ww w.rackham-store.com

© Copyright RACKHAM®, 1996-2007. Tous droits réservés.

ATTENTION !
Certains articles dans ce numéro font appel à l'utilisation d'accessoires qui requièrent la plus grande vigilance : couteau de modéliste avec lequel on peut se blesser, colle cyanoacrylate qui « prend » très rapidement... Il est recommandé aux joueurs et collectionneurs les plus jeunes de ne jamais pratiquer les opérations décrites en l'absence d'un adulte et de toujours lire attentivement les recommandations fournies avec ce type de matériel.

Dépôt légal : septembre 2007
ISSN : 1772-371X

Cry Havoc ! est publié par Rackham sa au capital de 321 589.20 €
rcs Bobigny B 414 947 887
44, rue de Lagny 93100 Montreuil-sous-Bois
Représentant Légal : Jean Bey

Imprimé par Imprimerie Chirat (42540 SAINT-JUST-LA-PENDUE).
Imprimé en France.

CH18 FR pp 02-03.indd 2 14/08/07 16:41:46

édito

La nouvelle édition d'un jeu suscite toujours une vive émotion. *Confrontation : L'Âge du Rag'narok* n'échappa pas à cette règle lors de sa mise en ligne. Et ce fut profitable car les nombreux échanges au sujet des règles et des profils mis en ligne – les cartes de six armées sont d'ores et déjà en téléchargement sur le site ! – nous ont permis de finaliser la gamme des Army Book prévue pour ce nouveau jeu sur Aarklash.

Dès le prochain numéro de *Cry Havoc*, les armées qui ne bénéficieront pas d'ouvrage dédié en 2008 seront détaillées dans votre magazine. Ainsi les chanceux qui pourront compléter leurs armées avec la nouvelle gamme de figurines montées et peintes de *Confrontation* pourront défier des adversaires dignes de ce nom, même si ces derniers ont des armées en métal !

Que les fans d'*AT-43* se rassurent… Ils ne seront pas en reste. D'ici la fin de cette année, les quatre armées présentées dans les *Règles du jeu* seront disponibles et une partie des effectifs déployés sur Damoclès recevront une nouvelle affectation. L'univers est infini et les peuples qui se battent depuis le Trauma sont sur le point de voir leurs alliés se mobiliser pour un nouveau champ de bataille où les C3 auront leur mot à dire.

Depuis AT-43, nul n'échappe à la guerre !

ERRATA CRY HAVOC 17 : AT-43 TACTICS

P. 41 : Dans le tableau « Tirer sur le décor », les deux astérisques « ** » devraient être dans la case indiquant les points de Structure du container, et non ceux des nano-générateurs.

P. 44 : Sur le plan de la mission, il ne devrait pas y avoir de carte « Nanoperturbation », mais la carte « Therian node ».

P. 45 : La légende de la carte est erronée :

- : Omicron Kasyth (x 1)
- : Storm golem avec flamer (x 2)

P. 46 : Sur le plan de la mission, il manque un nanogénérateur qui devrait être placé dans le coin supérieur gauche, à l'emplacement pré-imprimé. Sur le plan de la mission, la sortie rouge est inutile. En outre, dans le texte de la mission, il manque une précision concernant les renforts de storm golems : ils apparaissent au contact du générateur qui les produit.

CH18 FR pp 02-03.indd 3 14/08/07 16:42:19

ACTUALITÉ **SEPTEMBRE**

CDEL 02

CHEVALIER DE CADWALLON

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

CHEVALIER DE CADWALLON (CARTE DE RÉFÉRENCE).

RANG: ÉLITE DE CADWALLON. MILICE DE CADWALLON.
50 P.A.

PRIX PUBLIC CONSEILLÉ : 15 €

Aux esprits chagrins qui demandaient à quoi pouvait servir un corps de cavalerie dans la Cité franche, le Duc répondit que les murs ne suffiraient pas toujours à préserver l'indépendance de Cadwallon. Il avait raison : pour protéger ses intérêts et venir en aide à ses alliés, Cadwallon doit de plus en plus souvent déployer ses troupes sur les champs de bataille du Rag'narok. Ses chevaliers, alors, sont fiers de porter ses couleurs et de se battre en son nom.

Que peut faire une armée sans une bonne cavalerie ? Les chevaliers de Cadwallon sont des troupes d'élite rapides (MOU 17,5) qui, pour 50 P.A., se distinguent par leur incroyable fiabilité et leur robustesse (DEF/RES 5/10). Ils ne sont cependant pas en reste côté offensif. Jugez plutôt : ATT/FOR 5/7, Brutal, Force en charge/12 et Charge bestiale. Pour couronner le tout, Désengagement/6 leur permet de quitter les mêlées sans tarder et de multiplier les opportunités de charge dévastatrice.

CDCR 05

GARDE DE KHAURIK 2

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

GARDE DE KHAURIK (CARTE DE RÉFÉRENCE).

RANG: CRÉATURE DE CADWALLON.
60 P.A.

PRIX PUBLIC CONSEILLÉ : 15 €

La garde de Khaurik est constituée des ogres dédiés à la protection du Duc de Cadwallon et aux biens placés sous sa juridiction. Elle jouit d'un prestige étonnant auprès des nations de tous les horizons d'Aarklash, quelles que soient leurs voies d'alliance. Cela n'a rien d'étonnant quand on mesure la force et la loyauté de ces ogres voués corps à âme à la Cité des voleurs !

Votre armée a besoin d'une brute, une vraie ? Les ogres de la garde de Khaurik sont faits pour vous ! Mouvement 12,5, Attaque/Force 5-12, Défense/Résistance 4/11, Peur 7, Brute épaisse, Dur à cuire, Fanatisme ; Enchaînement/1 couronne le tout en permettant à ce coffre-fort sur pattes d'accomplir le miracle de la multiplication des pains. Désignez-lui une unité ennemie nombreuse et compacte, puis contemplez le carnage…

TNGM 02

SUCCUBE 2

1 FIGURINE ET 2 CARTES POUR *CONFRONTATION®*, *RAG'NAROK®* ET *CADWALLON®*.

SUCCUBE (CARTE DE RÉFÉRENCE), **LES SUCCUBES** (CARTE EXPLICATIVE), **IMPUISSANCE ET PETITE MORT** (SORTILÈGES À 10 ET 15 P.A.).

RANG: INITIÉ IMMORTEL DES TÉNÈBRES.
40 P.A.

PRIX PUBLIC CONSEILLÉ : 12 €

Filles des Ténèbres, les succubes sont des démons à l'apparence féminine qui tourmentent les mortels et se nourrissent de leur énergie vitale. Elles ont pour cela recours à la séduction et aux maléfices du typhonisme. Leurs victimes, littéralement ensorcelées par leur beauté démoniaque, se laissent emporter dans un tourbillon de plaisir. Passée l'ivresse cependant, seules demeurent une âme consumée et l'âcre odeur du soufre.

Les succubes sont des Immortels des Ténèbres et peuvent être jouées avec toutes les armées des Méandres des Ténèbres : l'Alliance ophidienne, les clairvoyants de Caer Maed, l'empire du Syharhalna, les limbes d'Achéron et les possédés des Gouffres. Dotées entre autres d'Enchaînement/1 (ATT/FOR 4/8, DEF/RES 6/6) et de Vol, elles sont également guerrières-mages (POU 3, Initié des Ténèbres/Typhonisme). Les succubes sont fournies avec deux sortilèges de typhonisme.

CDCR 06

GARDE DE KHAURIK 3

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

GARDE DE KHAURIK (CARTE DE RÉFÉRENCE).

RANG: CRÉATURE DE CADWALLON.
60 P.A.

PRIX PUBLIC CONSEILLÉ : 15 €

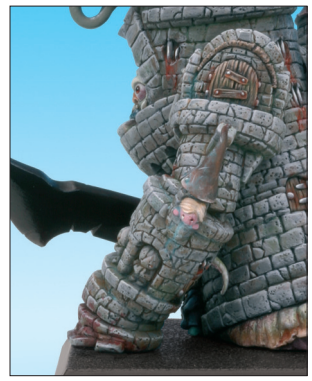
Les ogres de Khaurik ont fort à faire pour protéger le Duc de Cadwallon et ses biens dans la Cité des voleurs. Leur gabarit impressionnant, en effet, ne suffit toujours pas à dissuader les téméraires de tenter le casse du siècle. Ils se sentent alors obligés, en retour, de leur casser les dents, et encore, ça c'est dans leurs jours de bonté !

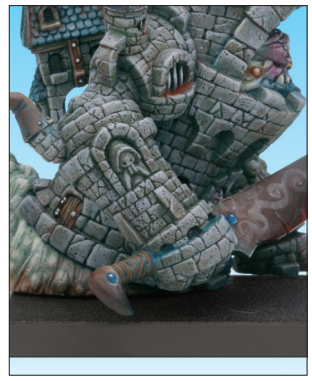
La pièce maîtresse de votre adversaire se retranche derrière un grand bouclier et une armure complète ? Si son attirail semble être à l'épreuve des balles, il ne l'est pas d'un garde de Khaurik. Doté comme ses frères d'un profil de brute massive (Attaque/Force 5-12, Défense/Résistance 4/11, Peur 7, Brute épaisse, Dur cuire, Fanatisme), le garde de Khaurik 3 se distingue par Coup de maître/1. Après avoir infligé un jet de Blessures (Force 18 !) à son ennemi, votre garde de Khaurik n'aura plus qu'à trouver un autre jouet un peu plus solide pour s'amuser.

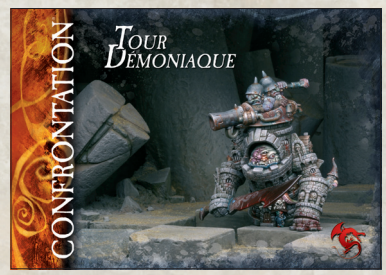
CH18 FR pp 04-07.indd 4 2/08/07 11:14:56

TOUR DÉMONIAQUE

NAINS DE MID-NOR







NMBO 03

Les possédés des Gouffres jaillissent des profondeurs et fourbissent leur technologie maléfique pour se lancer à l'assaut de leurs adversaires. Les tours démoniaques, armées des effroyables canons-démons, crachent le feu des abysses, brisent les fortifications et carbonisent leurs ennemis. Aarklash brûle !

La tour démoniaque a de quoi faire frémir : en un seul combattant, elle combine la force de frappe d'une créature et la puissance de feu de l'artillerie lourde. Un terrible monstre, doté d'ATT/FOR 5/11, DEF/RES 2/12, PEUR 8, Possédé, Tueur né et Régénération/5 ; mais aussi une arme redoutable, le puissant canon-démon/FOR 12, portée 30-60-90 (TIR 4, artillerie lourde/zone). Il ne manquait plus que Harcèlement pour permettre à cette abomination de progresser sur le champ de bataille tout en crachant des salves d'une puissance inimaginable !

CETTE BOÎTE CONTIENT 1 FIGURINE ET 1 CARTE POUR *CONFRONTATION*, *RAG'NAROK* **ET** *CADWALLON* : **TOUR DÉMONIAQUE** (CARTE DE RÉFÉRENCE).

RANG : CRÉATURE DE MID-NOR. 120 P.A.
PRIX PUBLIC CONSEILLÉ : 40 €

UNIT BOX : NAKOVALNY

RED BLOK

RBCI 01

En Hadésien, un proverbe décrit les positions désespérées : « être entre le marteau et l'enclume ». Mais quelquefois on peut être pris entre l'enclume et l'enclume…
– Anonyme.

Le recon strider « Nakovalny » est un chasseur de fantassins. La cadence de ses deux light MGauss est telle qu'elles donnent l'impression de projeter de véritables cônes d'acier ! Sa vitesse de déplacement lui permet de changer rapidement de position, pour frapper là où l'infanterie est tenue en échec. Cette merveille technologique fait partie des dernières réalisations de l'industrie révolutionnaire et est équipée d'appareils ultramodernes.

CETTE BOÎTE CONTIENT :
1 FIGURINE, 1 CONTAINER ET 2 CARTES POUR *AT-43*.
PRIX PUBLIC CONSEILLÉ : 30 €

CH18 FR pp 04-07.indd 5 2/08/07 11:15:06

UNIT BOX : ASSAULT GOLIATHS

THERIANS

THTA 02

/type.troupes/assault goliath/accès grille : autorisé : overseer.512/descriptif_technique

Les assault goliaths sont des systèmes de combat autonomes basés sur un châssis de type 3.1 et conçus pour toutes les formes de combat. Cette polyvalence génère des performances inégalées. Leur interface tactique révolutionnaire permet de tirer le meilleur de leurs capacités grâce à un gain d'autonomie exceptionnel : les assault goliaths n'ont pas besoin d'overseer !

Cette Unit Box contient une unité de trois assault goliaths, dont un leader. Dotés d'un armement lourd et particulièrement polyvalent, ces fantassins offrent une puissance de feu très importante. Ils sont capables de venir à bout de n'importe quelle unité d'infanterie, grâce à leur sonic gun, ou de blindés, grâce à leur nucleus gun.

CETTE BOÎTE CONTIENT :
UNE UNITÉ DE 3 FIGURINES
ET 2 CARTES POUR *AT-43.*

PRIX PUBLIC CONSEILLÉ : 30 €

HERO BOX : COLONEL STARK & COBRA

U.N.A.

UNCH 03

Nous n'abandonnons personne !
– Colonel G. Stark.
Le colonel G. Stark est l'un des officiers des U.N.A. les plus courageux. Vaillant, compétent, charismatique, il mène ses hommes en première ligne, face au danger. Servir sous les ordres de Stark, c'est l'assurance d'être épaulé jusqu'au bout par son commander.

Le colonel G. Stark est un officier et un héros de l'armée des U.N.A. À bord de Copperhead, son marcheur de combat Defender Cobra, il constitue une menace permanente pour les blindés et pour l'infanterie ; à pied, il peut intégrer n'importe quelle unité de steel troopers. Dans les deux cas, c'est un commandant de génie : non content de prévoir à l'avance la séquence de son adversaire, il immunise pratiquement ses troupes à la désorganisation et à la déroute.

CETTE BOÎTE CONTIENT :
UNE UNITÉ DE 3 FIGURINES
ET 4 CARTES POUR *AT-43.*

PRIX PUBLIC CONSEILLÉ : 45 €

CH18 FR pp 04-07.indd 6 2/08/07 11:15:16

HERO BOX : SERGEANT TYMOFIYEVA

RED BLOK

RBCH 02

Non, je ne me livre pas au pillage : c'est de la veille technologique.
– Le sergeant Tymofiyeva répondant à un officier.

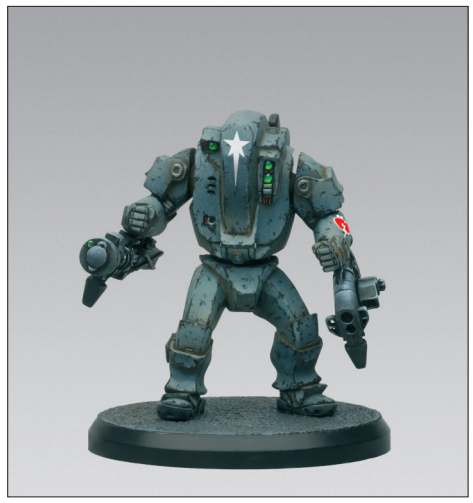
Le sergeant Tymofiyeva est un officier et un héros des Forces révolutionnaire. À pied, elle peut prendre la tête de n'importe quelle unité d'infanterie de Rang I. Aux commandes de Kozni, elle peut diriger une unité de marcheurs de combat Nakovalny. Dans les deux cas, c'est un officier efficace, capable également de perturber les communications et la stratégie ennemie grâce à ses compétences « Brouillage » et « Parasitage ».

CETTE BOÎTE CONTIENT :
1 FIGURINE ET 2 CARTES POUR *AT-43.*

PRIX PUBLIC CONSEILLÉ : 10 €

UNIT BOX: JAM TACARMS

U.N.A.



UNTA 04

Chaque fois que vous tirez avec ces munitions, vous brûlez une année de votre solde ! Mais l'ennemi grille mille ans de solde chaque fois que vous faites mouche !
– Entendu au camp d'entraînement WSBC2, session C.

Cette Unit Box contient une unité de trois jam TacArms, dont deux TacArms standard et une TacArm leader, chacune équipée d'un jammer et d'un missile launcher. L'une d'entre elles peut être promue sergeant. Particulièrement résistantes, ces TacArms sont capables de percer les blindages les plus épais grâce à leur formidable armement antichar. Elles sont inutiles contre l'infanterie, mais gagnent en contrepartie une puissance de feu sans égale contre les blindés : même les engins les plus lourds les craignent.

CETTE BOÎTE CONTIENT :
UNE UNITÉ DE 3 FIGURINES ET 2 CARTES POUR *AT-43.*

PRIX PUBLIC CONSEILLÉ : 30 €

CH18 FR pp 04-07.indd 7 2/08/07 11:15:29

AT-43 : un univers original !

AT-43 *connaît un succès tel qu'il a conduit le Studio à repenser le développement des jeux et des univers Rackham. Bien que la publication des différents Army Book étoffe régulièrement l'univers, il était temps de faire vivre autrement l'histoire d'*AT-43. *Et quoi de mieux qu'un roman pour explorer un monde de l'intérieur ? Code blanc sera ce premier voyage littéraire que vous proposent Mathieu Gaborit (cf. Cry Havoc vol. 01) et Jean-Baptiste Lullien !*

Extrait du chapitre V

La halte dura un petit quart d'heure avant que l'alerte ne soit donnée par Elferson. Postée à une intersection voisine, elle venait de repérer plusieurs échos suspects sur son radar.
« Ça s'approche doucement sur nos trois heures. À sept ou huit kilomètres heure, captain. Sept échos dont un bien gros. Peut-être un golgoth mais j'en doute. S'ils gardent le cap, ils seront sur nous d'ici cinq minutes. »
Sur ordre de Jack, le silence se fit à l'intérieur de la tour. Puis, il s'adressa à ses hommes par quelques signes brefs de la main. Les steel troopers se postèrent aussitôt aux meurtrières du rez-de-chaussée tandis que les deux pilotes se précipitaient jusque dans leur Fire Toad, parqués à l'extérieur.
Joan se glissa près de Bill qu'on avait affecté à une meurtrière.

I

« Tu sais où est la caméra ? chuchota-t-elle.
—Déconne pas, Jo'. S'il te chope, c'est terminé.
— Personne ne regarde. Il n'en saura rien.
— C'est Tremens qui la garde avec lui. Dans son sac à dos.
— Si ça bouge, je veux des images.
Le visage de Bill se crispa :
— Enfin Jo', qu'est-ce que ça peut faire ? T'es venue pour ta fille, non ? »

Joan emprunta l'escalier qui menait au premier étage. Plusieurs appareils morphos, trop lourds pour être transportés, gisaient sur le sol, en partie désossés. Joan se fraya un passage dans un fouillis de câbles et s'accroupit près d'un sas éventré qui lui offrait une perspective idéale sur la voie principale.
L'objectif de la caméra glissa un moment sur les ruines environnantes avant de se fixer sur l'ennemi.

II

CH18 FR pp 08-10 • ROMAN.indd 8 2/08/07 11:18:55

Il progressait lentement dans leur direction : six golems escortant un workbot qui ressemblait à une énorme grue munie de trois pieds imposants. Son pas lourd faisait vibrer le sol, ébranlait le revêtement de la voie et les parois autour de Joan. Une protubérance cornue située sur le châssis constituait visiblement le point névralgique de l'engin.

Joan balaya la scène d'un large mouvement panoramique. Elle procéda à une série de réglages pour obtenir une image plus nette d'un golem en approche. Les battements de son cœur s'accélérèrent. Pour la première fois, elle pouvait presque toucher l'ennemi du doigt. Quel contraste avec les répliques de classe G, ces créatures maladroites et synthétiques que leurs instructeurs utilisaient sur le terrain pour les familiariser avec la réalité theriane...

Une réalité qui désormais gelait son esprit. Ses mains se mirent à trembler : elle glissa l'index sous le ventre de la caméra pour actionner le

III

stabilisateur. Elle se leva doucement pour obtenir un meilleur angle de vue.

Zoom sur la gueule de la créature : un masque primitif ou un crâne privé de sa mâchoire supérieure, percé de deux orbites couleur rubis. Identique en tout point à celui présenté par l'instructeur Dighton dans la salle de conférences :

« Un storm golem, les gars. Un joli petit concentré de nanotechnologie dans un format humanoïde, parfaitement autonome et conçu spécifiquement pour vous pourrir la vie. Ça court vite et c'est le standard de leur infanterie. Vous ne quitterez pas ce camp sans pouvoir me dessiner ce salopard les yeux fermés. Je vais la faire courte : en configuration classique, il vous arrose avec son nanoblaster. Portée réduite mais munitions semi-intelligentes. Ça vous colle au cul tant que vous êtes debout. C'est pire au contact : les lames que vous voyez sur celui-là ont un degré de perforation estimé à quatre-vingt cinq pour cent. En clair, votre armure a quinze pour cent de chance d'encaisser le choc. Ou, pour être

IV

encore plus clair, vous avez quinze pour cent de chance de survivre au premier coup. Des questions ? »

Les Fire Toad avaient disparu dans l'ombre d'une construction éventrée.

Joan cramponna sa caméra et se concentra sur le golem qui ouvrait la marche. L'ennemi n'était plus qu'à une dizaine de mètres. Les White Stars demeuraient invisibles.

Un premier golem dépassa leur position sans manifester la moindre réaction.

Dix secondes s'écoulèrent. L'ennemi sortirait bientôt de son champ de vision.

Le golem de tête couvrit cinq mètres de plus avant de faire halte. Les cinq autres golems entourèrent aussitôt le workbot et s'immobilisèrent à leur tour.

Joan sentit l'air devenir électrique. Dans l'œilleton de la caméra, l'image se brouilla, parasitée par une intense activité électromagnétique.

« Merde », murmura-t-elle.

V

Un golem venait à l'instant de faire volte-face, l'arme pointée dans sa direction.

Elle se jeta sur le côté en attrapant la caméra et se recroquevilla, tétanisée par le hurlement du sonic gun. Un poing invisible broya, dans un concert de crissements métalliques, les bords de l'ouverture par laquelle elle avait filmé. Le monde s'emplit de coton et devint étrangement muet.

« Merde ! » hurla silencieusement Joan en se tassant sur elle-même, la caméra serrée contre la poitrine.

Dehors, le combat commençait.

Les steel troopers ripostèrent d'une salve nourrie de laser rifles. Les tirs frappèrent les deux golems les plus proches de la tour. La tête du premier éclata tandis que le second, pratiquement coupé en deux, tituba avant de s'effondrer. Au même moment, les TacArms bondirent pour atterrir au milieu de l'ennemi. Elferson menait la danse, brandissant une powerlance. D'un revers, elle

VI

CH18 FR pp 08-10 • ROMAN.indd 9 2/08/07 11:19:07

faucha un nouvel adversaire, tandis que ses coéquipiers engageaient deux autres Therians. Avant qu'ils n'aient l'occasion de riposter, les deux Fire Toad émergèrent de leur abri et ouvrirent le feu. Une écharpe de fumée dessina, pendant quelques secondes, la trajectoire des tirs de leur laser antichar. Les trois derniers golems explosèrent, dispersés en une pluie de fragments mécaniques à demi-fondus.

...

VII

Extrait du chapitre VII

Joan mit son arme à la bretelle et défit lentement les attaches de son masque. L'air était suffocant. Elle pouvait respirer mais elle doutait de pouvoir y survivre très longtemps. La température devait avoisiner les quarante degrés. Son armure lui cisaillait les cuisses et les épaules. Elle essuya avec soulagement la sueur qui lui piquait ses yeux.

Le storm golem se déplaça d'un pas hésitant sur la gauche. Son bras, prolongé par le nanoblaster, frémit. Son crâne pivota comme s'il avait entendu quelque chose. Il s'ébranla, marcha jusqu'à Tremens et posa les trois lames de son reaper blade sur la poitrine du sergeant

Joan n'avait aucune chance de sauver Tremens. Si le Therian décidait d'attaquer, elle doutait même de pouvoir saisir son arme et de tirer avant qu'il ne soit sur elle.

Les lames du golem s'enfoncèrent brutalement dans la plaque d'armure qui couvrait le torse de sergeant. Joan entendit un cri et s'aperçut

VIII

avec étonnement qu'il était sorti de sa gorge. Tremens, lui, était resté parfaitement immobile.

En dépit de la peur qui voilait son regard, il lui fit signe de ne pas intervenir. Le golem éventra l'armure, puis ouvrit un sillon rouge sang dans le tissu de la chemise d'uniforme.

Tremens, les lèvres scellées, fixait le golem avec une intensité douloureuse, comme si son regard pouvait retenir le bras de la machine - et cela semblait être le cas. La blessure n'était pas profonde, alors que les reaper blades aurait facilement pu couper le sergeant en deux. Le golem continuait de tailler son torse avec une délicatesse écoeurante, suivant soigneusement le tracé de la cicatrice qui le traversait. Pourtant, Joan doutait qu'un Therian puisse éprouver de la curiosité ou un quelconque plaisir sadique à faire souffrir un être humain.

Rien de tout cela n'était normal. Il se passait là quelque chose de malsain, comme si une subtile relation entre le sergeant et son tortionnaire s'était établie. En contemplant les orbites rougeoyantes du golem, fixées sur les blessures qu'il infligeait à

IX

Tremens, Joan pensa à un entomologiste fasciné par une espèce inconnue, sur laquelle il se livrait à une nécessaire vivisection. Ce fut le dégoût qui la sortit de sa fascination. Tout son instinct de journaliste lui hurlait que l'attitude du Therian était anormale, que quelque chose d'inédit était en train d'arriver. Mais quoique ce fut, il fallait que cela cesse.

Avec un naturel parfait qu'elle ignorait posséder, la jeune femme épaula son arme et fit exploser la tête du golem.

...

X

CH18 FR pp 08-10 • ROMAN.indd 10 2/08/07 11:19:11

Entretien avec J-B Lullien

Ces extraits de Code blanc sont également l'occasion de mieux connaître l'un de ses auteurs, Jean-Baptiste Lullien.

Le Dragon Rouge : Comment as-tu découvert Rackham et ses jeux ?

Jean-Baptiste Lullien : Par quelques amis, qui appréciaient *Confrontation*. J'ai été étonné de voir combien ce jeu pouvait passionner même des joueurs très occasionnels. Je me suis penché sur la table, pour regarder à quoi ressemblaient ces petites figurines tant vantées. J'avais joué à ce genre de jeux pendant mon adolescence, mais je n'en étais pas un grand amateur. Toutefois, lorsque j'ai vu les pièces produites par Rackham, j'y ai vu un petit quelque chose en plus. Ce n'étaient pas des bouts de plomb sans âme, produits en masse. Quelqu'un s'était penché dessus et les avaient sculpté avec… avec art, tout simplement. Chaque figurine semblait avoir une histoire à raconter.

DR : Quelle armée joues-tu ?

JBL : Le Lion, parce que je suis un grand amateur de cavalerie et que le chevalier d'Alahan est, à mon avis, la meilleure cavalerie d'Aarklash. Mais j'ai commencé avec les gobelins et les orques, dont je conserve un très bon souvenir.

DR : Comment t'es-tu approprié l'univers ? Quelles ont été tes premières sensations d'écriture sur *Code blanc ?*

JBL : Cela n'a pas été très difficile : lorsque je suis arrivé chez Rackham, la première chose que l'on m'a demandé de faire a été de coucher par écrit l'univers. Je participais aux réunions préparatoires et retranscrivais ensuite toutes les idées qui y étaient échangées. Depuis, il m'arrive même d'avoir du mal à me sortir de la tête les laser rifles, les marcheurs de combat et les overseers therians pour me replonger dans l'ambiance *heroic fantasy* d'Aarklash…

Jean-Baptiste Lullien, alias John B. Appleton, est né en 1973. Il a commencé par collaborer à la création du système du jeu de rôle *Agone* (un jeu inspiré des premiers romans de Mathieu Gaborit). Il a poursuivi dans cette voie en écrivant, pour le même jeu, les très remarqués *Codex : Ogre* et *Codex : Géant*.
Par la suite, Jean-Baptiste Lullien a collaboré aux nombreuses aventures éditoriales de *Guildes : La Quête des origines*, *Guildes : El Dorado* et *Nephilim : Révélation*. Il a également été l'un des traducteurs de *Fading Suns* et a écrit des scénarios inédits pour le *D20 System*. Enfin, il est l'auteur de la seule campagne francophone pour *Deadlands : Hundred Miles & Years*. En janvier 2006, il a rejoint le studio Rackham pour développer l'univers d'*AT-43*.

L'univers d'*AT-43* m'a immédiatement parlé et j'ai plongé dedans la tête la première. De ce point de vue, l'écriture de *Code blanc* a été un véritable bonheur. Certes, j'appréhendais un peu de travailler avec Mathieu, un auteur dont le talent m'a toujours impressionné, mais cela finalement n'a pas été difficile du tout. Sans doute justement, n'en déplaise à ce grand timide-et-modeste, parce que c'est un auteur talentueux.

DR : Quel est l'enjeu d'un roman reposant sur l'univers d'un jeu de figurines ? Quelles contraintes ce contexte impose-t-il ?

JBL : Il faut rester fidèle à l'ambiance qui se dégage du jeu et ne pas trahir les sensations qu'ont les joueurs lors d'une partie. Tous les personnages du roman sont issus d'unités militaires jouables ; ils ne doivent pas accomplir des choses dont ils seraient incapables en jeu.

Cela dit, je n'ai pas eu l'impression que cela constituait une contrainte ; au contraire, cela s'est même révélé une aide précieuse. Dans toutes les scènes de bataille, le jeu m'a soutenu, en me permettant d'envisager les effets d'une salve de laser rifles ou d'un tir de sonic gun. De même, la description des combattants a été un jeu d'enfant : je savais à quoi ils ressemblaient, ils existent sous forme de figurines ! Dans le même ordre d'idées, la composition des unités et des compagnies est expliquée en détail dans les Army Book. Je n'ai donc pas eu à réfléchir à tous ces aspects.

Grâce au jeu, le cadre était solidement établi, et comme j'ai largement participé à sa rédaction, je possédais ce cadre à fond. J'ai ainsi pu me concentrer sur la forme.

DR : Où résidait la difficulté d'un roman *AT-43* **?**

JBL : D'abord, dans le fait d'écrire à quatre mains avec un auteur chevronné comme Mathieu. Il fallait respecter son style, homogénéiser nos deux manières d'écrire – et il n'était pas question de niveler par le bas ; j'ai dû fournir un effort particulier pour être à la hauteur.

Ensuite, le roman de guerre est un genre difficile lorsqu'il est écrit du point de vue choisi par *AT-43*, celui de petites unités qui livrent bataille sur le terrain, loin des cartes de l'état-major. Le lecteur doit participer à la guerre avec les combattants, et non y assister de loin avec les généraux. Il y a un équilibre subtil à trouver entre la dose efficace de combat et d'action et la dose indispensable de description et d'information. L'un des enjeux et des défis de ce roman résidait là.

DR : Tu as des projets avec Rackham ? Envisages-tu d'écrire à nouveau sur *AT-43* **? Et sur** *Confrontation* **?**

JBL : En tant que salarié, bien entendu. Pour le reste, cela demeure en suspens. Une chose est sûre, j'ai écrit avec une profonde jubilation sur cet univers que j'apprécie beaucoup. D'ailleurs, j'ai déjà proposé un synopsis pour un nouveau roman dans cet univers. J'ajouterai qu'un certain nombre de pistes restent ouvertes à la fin de *Code blanc* ; j'aimerais bien participer à leur exploration. Mais cela reste très hypothétique. Voyons déjà quel accueil recevra le livre !

CH18 FR pp 08-10 • ROMAN.indd 11 2/08/07 11:19:16

HERO BOX : COLONELS ODIN O-1 ET MANON O-2

RED BLOK

Peinture réalisée par le Studio RACKHAM *à partir des figurines de production.*

RBCH 03

Odin : Nous sommes l'avenir de notre espèce.
Manon : Obéir à l'avenir, c'est être réaliste.
– Odin et Manon, Petites Pièces morales.

Le projet O. Deux faux jumeaux naissent en cuve. Noms de code O-1 et O-2, baptisés Odin et Manon, leur quotient intellectuel est de l'ordre de deux cent cinquante. À l'âge de dix ans, ils achèvent leurs études de médecine. À douze ans, Manon et Odin passent les examens des écoles d'officiers et obtiennent des notes si élevées que l'ARC les nomme directement colonels. Pendant leur temps libre, les jumeaux conçoivent un poste de pilotage double pour un Kossak et apprennent, seuls, à piloter l'engin… Qui les arrêtera ? Certainement pas l'ennemi !

Les colonels Odin O-1 et Manon O-2 sont des officiers et des héros des Forces révolutionnaire. À pied, ils constituent une unité de commandement sans égale, capable de réparer les blindés à un rythme infernal. Aux commandes d'Urod, leur marcheur de combat Kossak, ils deviennent irrésistibles.

CETTE BOÎTE CONTIENT :
UNE UNITÉ DE 3 FIGURINES
ET 2 CARTES POUR *AT-43.*

PRIX PUBLIC CONSEILLÉ : 45 €

UNIT BOX : STRIELITZ KOLOSSUS

RED BLOK

Peinture réalisée par le Studio RACKHAM *à partir des figurines de production.*

RBTA 02

« Nous moissonnons et nous fauchons pour engranger la victoire révolutionnaire ! »
– Célèbre slogan révolutionnaire, lors de la campagne de recrutement d'AT-4.

Les strielitz kolossus terrassent les ennemis de la Révolution par le fer et par le feu. Un grenade launcher dans une main, un flamer dans l'autre, ils font trembler leurs adversaires d'une juste terreur. Irréfutable témoignage de la réussite du Red Blok, les unités de strielitz kolossus sont d'une efficacité sans réplique : ce qu'elles ne peuvent calciner, elles le pulvérisent. Elles fauchent l'infanterie et moissonnent les scaphandres de combat avec une effroyable désinvolture. Les strielitz kolossus sont des chasseurs de fantassins, à l'aise à toutes les distances et contre toutes les catégories d'infanterie.

CETTE BOÎTE CONTIENT :
UNE UNITÉ DE 3 FIGURINES
ET 2 CARTES POUR *AT-43 .*

PRIX PUBLIC CONSEILLÉ : 30 €

CH18 FR actu2 pp 12-14.indd 12 2/08/07 11:19:54

UNIT BOX : RPG SOLDATY

RED BLOK

Peinture réalisée par le Studio RACKHAM *à partir des figurines de production.*

RBRE 03

Un bon blindé est un blindé éventré et en flammes.
– Manuel de formation élémentaire
des RPG soldaty, première version.
Exception : un blindé avec une étoile rouge.
– Manuel de formation élémentaire
des RPG soldaty, deuxième version.

Équipés d'une SMGauss (submachine gun à effet Gauss), les RPG soldaty font des merveilles contre l'infanterie, grâce à des salves d'une densité sans égale. Leur arme spéciale, le redoutable rocket launcher « Marushka », leur permet de menacer les plus imposants blindés. Pour plus de possibilités tactiques, l'un des RPG soldaty peut devenir sergeant.

CETTE BOÎTE CONTIENT :
UNE UNITÉ DE 8 FIGURINES
ET 3 CARTES POUR *AT-43.*

PRIX PUBLIC CONSEILLÉ : 30 €

ATTACHMENT BOX : RPG SOLDATY

RED BLOK

Peinture réalisée par le Studio RACKHAM *à partir des figurines de production.*

RBRE 04

« Dans le doute, tire encore. »
– Consigne populaire parmi les RPG soldaty.

Voici des officiers de tous les grades pour mener les RPG soldaty à la victoire. Ils dirigent leurs hommes d'une main de fer et obtiennent d'eux une obéissance qui force le respect de toutes les forces armées de l'univers. Pour que rien n'arrête vos unités de RPG soldaty, voici également des armes spéciales et des spécialistes supplémentaires. On n'en a jamais trop pour défendre la Révolution !

CETTE BOÎTE CONTIENT :
6 FIGURINES
ET 7 CARTES POUR *AT-43.*

PRIX PUBLIC CONSEILLÉ : 30 €

CH18 FR actu2 pp 12-14.indd 13 2/08/07 11:20:06

ATTACHMENT BOX: ASSAULT GOLEMS

THERIANS

Peinture réalisée par le Studio RACKHAM *à partir des figurines de production.*

THEL 06

*/type. troupes/cac.****
*/accès EMI grid : autorisé : overseer.****
/affectation_overseer
Bienvenue, Overseer. Je suis votre système tactique. J'espère que vous apprécierez les nombreuses batailles dans lesquelles j'aurai le plaisir de vous seconder. Vous avez été autorisé à constituer une unité étendue de systèmes d'attaque de type 2 « assault golem ».

Cette Attachment Box comprend un overseer assault golem avec nucleus rifle et reaper blades, deux assault golems avec nucleus gun et trois assault golems avec flamer. Grâce à ces choix supplémentaires, vos fantassins therians bénéficient d'un véritable commandement et d'un plus grand choix d'armes spéciales. Flamer ou nucleus gun, déluge de flammes ou frappe chirurgicale, adaptez vos méthodes à vos adversaires.

CETTE BOÎTE CONTIENT :
UNE UNITÉ DE 6 FIGURINES
ET 7 CARTES POUR *AT-43.*

PRIX PUBLIC CONSEILLÉ : 30 €

CH18 FR actu2 pp 12-14.indd 14 2/08/07 11:20:16

L'ÂGE DU RAG'NAROK
CONFRONTATION®

En janvier dernier, Cry Havoc vous annonçait de grands bouleversements pour Aarklash et Confrontation. La nouvelle édition de Confrontation sort dans quelques jours, précédant une nouvelle gamme de figurines en plastique montées et peintes. Qu'en sera-t-il de son développement dans les années à venir ? Cry Havoc vous dit tout !

Le jeu *Confrontation : l'Âge du Rag'narok* est présenté dans un livre portant son nom et sous-titré *Règles du jeu*. Cet ouvrage réunit les règles qui ont pu être testées, discutées et améliorées cet été grâce à l'ensemble des internautes qui ont consulté la béta du jeu sur www.confrontation.fr. Cette première mondiale – aucun éditeur de jeu de figurines n'avait mis en ligne la nouvelle édition de son jeu quatre mois avant sa publication – a été très profitable au jeu car ses concepteurs ont pu ainsi ajouter un grand nombre de précisions nécessaires aux débutants comme aux joueurs expérimentés.

Règles du jeu

Cette nouvelle version de *Confrontation* a surpris car ce jeu est désormais un jeu d'unités qui peut se jouer avec quelques pièces ou avec de véritables régiments. En outre, il propose différents modes de jeu issus de dix années de développement. Les joueurs les plus anciens reconnaîtront dans le mode « Maraudeur » la pioche fun de la deuxième édition du jeu lorsqu'il n'existait que dans sa version d'escarmouche.

Pour en savoir plus sur les règles, le meilleur moyen est encore de les consulter gratuitement sur www.confrontation.fr !

CH18 FR pp 15-17.indd 15 2/08/07 11:21:05

Quelques pages de la section Univers de *Confrontation, l'Âge du Rag'narok : Règles du jeu.*

ALLIANCES

Aarklash est toujours divisée par les combats incessants que se livrent les alliances du passé. Néanmoins, trois éditions de *Confrontation* et deux de *Rag'narok* ont bouleversé ce monde en guerre. Il est temps de dévoiler son nouveau visage.

VOIES DE LA LUMIÈRE

Lion :

• Le Lion d'or réunit les Lahnars, flamboyants, charismatiques et valeureux. Ses héros affrontent l'ennemi face à face et ont à cœur de servir d'exemple pour les autres peuples.

• Le Lion d'argent réunit les Ylliaars, qui connaissent les bienfaits de la discrétion et du secret. Qu'ils soient sages ou aventuriers, ses héros savent modifier leur apparence ou masquer leur présence pour mieux triompher des ennemis de la Lumière.

Griffon :

• Le Griffon de Lumière rassemble les quatre temples cardinaux de l'Ordre du Temple. Les soldats de cet ordre religieux s'efforcent d'être honorables et bons dans leur lutte contre les Ténèbres.

• Le Griffon de Feu ne recule devant rien pour détruire les ennemis de l'Empire et de la Lumière. Ses soldats, les frères de Hod et les agents de l'Inquisition, agissent avec une détermination sans faille.

Dragon :

• Le Dragon de la Vérité est l'armée qui s'engage depuis toujours dans les batailles de la Lumière. Présente aux quatre coins d'Aarklash, elle est composée de guerriers prêts à tout pour défendre les idéaux de la Lumière.

• Le Dragon du Secret est le gardien des secrets de Lanever. Cette armée est composée de régiments mécaniques soutenus par des magiciens et par les mystérieux trièdres, des unités de trois combattants d'exception.

Sanglier :

Chaque forteresse possède ses propres traditions séculaires et ses spécialités militaires. Fom-Nur, Kâ-In-Ar, Kal-Nam, Kar-An-Tyr, Lor-An-Kor, Naël-Tarn et Ogh-Hen-Kir sont autant de forteresses et de factions. Naturellement, pour ses habitants, chaque forteresse est largement supérieure aux autres.

Sphinx :

• Les Gardiens sont en quête des secrets des dieux ainsi que des armes qui mettront fin à la menace des Ténèbres. Sous les ordres des mystérieux Éternels, leurs armées de constructs parcourent la Création.

• Dépositaires d'une culture et d'un savoir martial millénaire, les Héritiers tentent de retrouver leur place sur Aarklash. Protégés par les constructs de leurs pères, ils mettent en œuvre leurs connaissances étendues de la magie et de la guerre.

MÉANDRES DES TÉNÈBRES

Bélier :

• Le Bélier d'Achéron réunit la noblesse des Obscurs, les membres des familles – Brisis, Mantis, Hestia et Vanth – qui gouvernent la baronnie depuis des siècles.

• Le Bélier des Ténèbres réunit tous ceux qui ont rejoint la baronnie d'Achéron lors de sa fondation ou ses années récentes : la Maison du Fléau, ainsi que les familles Lazarian, Sarlath et Tanit.

Scorpion :

• Le Scorpion combattant rassemble les laboratoires fortifiés. Ses compagnies sont imprenables. Les clones qui en sont issus sont de redoutables guerriers.

• Le Scorpion alchimique regroupe les laboratoires aux machines complexes, théâtres des expériences les plus audacieuses. Les clones qui en sont issus sont à la pointe de la perfection alchimique, peut-être l'ultime chaînon avant l'être parfait.

Hyène :

• La Hyène de l'Armageddon se prépare à lancer l'offensive qui fera basculer le Rag'narok.

• La Hyène sanguinaire rassemble des bandes errantes, assoiffées de carnage et de liberté. Détruisant les idoles, jetant à bas l'ordre établi, elles sèment le chaos et ne laissent que désolation dans leur sillage.

Araignée :

Les Akkyshans ne sont pas une armée chaotique et désordonnée. Au contraire, ils respectent un ordre social très strict, qu'ils reproduisent sur le champ de bataille. Au bas de la hiérarchie se trouvent des hordes d'esclaves, asservies par la magie noire. Ces esclaves sont sacrifiés sans remords et offrent leur vie sans hésitation. Au-dessus, en deuxième ligne sur le champ de bataille, se trouvent les mâles et les bêtes qui servent les matriarches. Tapis dans les ombres, ces animaux monstrueux et ces guerriers assoiffés de sang attendent le bon moment pour frapper. Ils sont néanmoins sacrifiés, eux aussi, sans remords : ils alimentent souvent les rituels de celles qui les commandent, les sorcières de la Veuve. Ainsi le veut la loi de la toile d'Ashinân !

Serpent :

• Le Serpent vicié est dominé par des passions violentes et sanguinaires, qui font de ses guerriers des êtres sans pitié. À chaque combat, ils s'abreuvent aux sources de la souffrance.

CH18 FR pp 15-17.indd 16 2/08/07 11:21:20

• Le Serpent draconien revendique l'héritage millénaire de la civilisation ophidienne. Ses compagnies se battent pour accumuler connaissances et expérience. Pour eux, le savoir s'écrit avec le sang des esclaves, sur des millions de pages qu'ils entassent dans des bibliothèques souterraines.

Chemin du Destin

Loup :

• Les meutes sédentaires délimitent un territoire qu'elles gardent et défendent farouchement contre tout intrus. Elles y érigent de grands cercles de pierres levées en l'honneur d'Yllia. Ces lieux renferment également les dépouilles de leurs ancêtres ainsi que des artefacts d'une grande puissance.

• Les meutes nomades suivent les troupeaux dont elles se nourrissent. Elles perpétuent la tâche originelle des wolfens : contrecarrer l'Artisan et traquer ses serviteurs.

Scarabée :

• Le Scarabée nocturne réunit les Daïkinees proches des fayes. Ces Songeurs se souviennent des origines d'Aarklash. Pour eux, les dieux sont des êtres de chair et de sang qu'ils ont côtoyés, il y a des siècles, et qui sont la clef du futur du continent.

• Le Scarabée diurne est l'armée des Daïkinees qui n'hésitent pas à quitter la forêt éternelle pour livrer bataille. Ses elfes cherchent des alliés parmi les autres peuples des Chemins du Destin pour constituer des compagnies qui ne reculent devant aucun sacrifice pour l'emporter. Ces Éveillés osent braver les interdits de leur peuple pour se saisir de la puissance des temples et des artefacts que recèle le continent.

Arbre-esprit :

• L'Esprit du Bran-Ô-Kor rassemble les orques venus des domaines désertiques de l'est. Héritiers d'antiques traditions magiques, ils privilégient la force physique et spirituelle par-dessus tout. Ils connaissent la puissance du naphte et sont les éleveurs traditionnels des brontops, des montures massives et puissantes.

• L'Esprit du Béhémoth rassemble les orques venus des hautes montagnes de l'ouest. Gardiens de l'Arbre-esprit, ils privilégient l'endurance et, inspirés par le dieu Élokani, croient dur comme fer au glorieux destin de leur peuple. Ils connaissent les secrets de la forge et maîtrisent des techniques de combat dévastatrices.

Rat :

• Le Rat de No-Dan-Kar rassemble les clans restés fidèles aux anciennes traditions de l'empire. Fourbes et cupides, ils s'agitent avec frénésie pour acquérir le plus de richesses et de gloire. Ils sont les maîtres du naphte et l'utilisent sans aucune retenue.

• Le Rat de Zoukhoï accueille tous les clans fidèles au nouvel empereur. Ces gobelins pratiquent avec ferveur un art de la guerre rigoureux et ordonné. À la fourberie, ils préfèrent la ruse et usent de celle-ci pour triompher d'ennemis plus puissants qu'eux.

Aigle :

• L'Aigle d'Aarklash rassemble les guerriers issus de ce continent. Certains ont vu leur civilisation détruite par les humains, d'autres ont souffert du Rag'narok. Tous ont appris le Shen et ont rejoint l'Aigle pour sauver Aarklash.

• L'Aigle de Shenroth rassemble les guerriers issus de ce Royaume et tous les exilés que rassemble la Concorde. Parmi eux se trouvent de nombreux immortels, élémentaires et créatures magiques. Ils sont préoccupés par les bouleversements mystiques provoqués par le Rag'narok.

LES CRÉATURES DES GOUFFRES

En des temps anciens, les gobelins étaient les esclaves des nains. Lorsqu'ils se rebellèrent, les seigneurs nains envoyèrent cinq guerriers dans les profondeurs de la terre dans le but d'exterminer le dieu Rat et sa fratrie, responsables du soulèvement des gobelins. Ces nains échouèrent dans leur quête et ne furent que quatre à revoir la lumière du jour : l'un d'entre eux, Mid-Nor, demeura dans les profondeurs…
On raconte que les guerriers nains se retrouvèrent confrontés à une hydre monstrueuse. Terrifiés, ils trahirent leur serment et prirent la fuite. Mid-Nor, lui, se battit longtemps contre ce dieu à neuf têtes, au point que ce dernier en fut impressionné. Au moment où l'hydre allait l'achever, elle lui offrit de passer un pacte. En échange de son allégeance, elle lui donnerait le pouvoir de se venger de la couardise de ses frères. Mid-Nor eut ainsi le pouvoir de créer des hordes de créatures monstrueuses qui hantent encore les souterrains d'Aarklash.

Cadwallon

Cadwallon est une cité indépendante des alliances qui se livrent bataille sur le continent d'Aarklash. Cette cité franche qui est au cœur du jeu de rôle tactique qui porte son nom dispose d'une armée avec sa milice et des combattants des guildes. Ces dernières sont associées à certaines des armées alliées au sein des Voies de la Lumière, des Méandres des Ténèbres ou des Chemins du Destin.

Army Book

Toutes les armées bénéficieront d'un livre, appelé « Army Book », présentant de nombreuses informations à leur sujet. Ainsi, la lecture de ces ouvrages vous permettra de mieux connaître l'histoire du peuple – dans le cas d'une nation – ou de l'espèce – pour les armées liées à des êtres fantastiques, comme les orques ou les wolfens – des armées de *Confrontation*.

Chaque Army Book proposera une bannière d'armée générique, ainsi que quatre factions bénéficiant chacune de bannières distinctes et surtout d'options de jeu inédites en accord avec le contexte dans lequel évolue la faction. En outre, les Incarnés les plus célèbres de chacune de ces factions seront présentés. Chacun des Army Book s'achève sur une section « Carnet de voyages », qui réunit les trésors et les secrets de l'armée : artefact, grimoire, litanie, etc., à laquelle s'ajoute un chapitre de règles inédites pour le jeu de rôle tactique *Cadwallon* !

Plusieurs Army Book seront consacrés aux armées les plus populaires, notamment à celles qui bénéficieront de nouvelles figurines montées et peintes en plastique. Ainsi, les Griffons et les Loups sont chacun divisés en deux factions : le Temple et l'Inquisition pour les uns, les nomades et les sédentaires pour les autres.

En attendant que tous les Army Book paraissent, *Cry Havoc* alimentera les armées qui attendent leur ouvrage de référence. Dès le prochain numéro, retrouvez les règles des nains de Mid-Nor et des Keltois sessairs !

Confrontation : l'Âge du Rag'narok confirme la richesse de son univers original en plus de proposer un système de jeu évolutif qui saura vous faire passer des heures de jeu inoubliables.

ARMÉES EN LIGNE

Les nouveaux profils pour *Confrontation* sont peu à peu mis en ligne depuis que la béta des règles est disponible sur www.confrontation.fr.

CH18 FR pp 15-17.indd 17 2/08/07 11:21:51

KARMANS

« Souvenir, compréhension, vision. Passé, présent, avenir. »

Les Karmans, guerriers philosophes en quête de liberté et de paix, s'engouffrent dans le conflit qui embrase l'univers. Ils ont analysé la marche du cosmos et vu son futur…
En AT-43, l'Opération Damoclès a précipité l'univers sur la voie de la guerre et du chaos. Les Karmans s'y impliquent pour accomplir leur destin : guider les autres peuples sur le chemin de la victoire et de la sagesse !

Trois voies s'ouvrent devant les Karmans, trois factions se sont formées.

- Les sages de Libra veulent avant tout payer la dette des Karmans envers les Therians, qui leur ont donné l'intelligence. Ils sont les défenseurs de leur monde d'origine, Karma.

- Entre l'attente et l'action, les arbitres de Nova interviennent sur tous les champs de bataille pour imposer la vérité des Karmans.

- Les guerriers du Flux, enfin, recherchent l'action avant tout et mènent leur peuple au cœur de la guerre !

Les Karmans connaissent leur destin. Leur philosophie est la plus adaptée pour guider les peuples moins éclairés vers la plénitude et la sagesse. Le temps de la discussion est passé et désormais, les guerriers karmans prennent les armes pour imposer la paix… Ou la mort !

CH18 pp 18-19 •DOUBLE KARMANS.indd 18 2/08/07 11:25:44

Libra

MÉDITER...

Préserver la pureté de la philosophie karmane est leur responsabilité. Cela passe par le remboursement de la dette contractée auprès des Therians. Parfois même en luttant contre eux ! Leurs méditations les mènent toutes inéluctablement à la guerre, car ce sont des philosophes et des guerriers.

ORGANISATION

Libra dirige avec sagesse la société karmane. Ses groupes armés obéissent à des philosophes en charge d'assurer la paix sur leur monde d'origine. L'opération Damoclès leur a cependant montré qu'il était temps de payer leur dette aux Therians et ses guerriers ont massivement embarqué pour le monde-usine !

TROUPES

Libra défend la nature sauvage et indomptée des Karmans. Cette faction préfère la vie aux machines et compte donc sur les meilleurs guerriers de leur espèce, les wendigos. Quelques véhicules de combat légers et moyens tels les « Dirt trike » ou les véhicules de transports blindés « Jungle buggy » viennent soutenir les troupes.

Nova

INTERVENIR

Les arbitres de Nova observent l'univers et les peuples qui s'y développent. À ceux qui s'égarent, ils apportent conseils et délivrent sanctions. Aux autres, ils offrent attention et, plus rarement, assistance. Ou du moins, offraient. Car, depuis la contre-offensive humaine, la roue de l'Histoire s'est emballée et l'heure de l'observation est passée !

ORGANISATION

Nova regroupe les aventuriers et les explorateurs karmans dans une structure d'entraide et de collecte d'informations destinée à surveiller la marche de l'univers. Toutefois, la situation requiert souvent une intervention directe. Les arbitres de Nova coordonnent les opérations de la flotte de combat karmane dans les systèmes solaires les plus éloignés de Karma.

TROUPES

Nova privilégie l'équilibre.

Ses K-warriors sont donc toujours soutenus par de puissantes unités de véhicules blindés de toutes sortes. Ainsi, ce que les uns ne peuvent maîtriser est attaqué par les autres, et inversement. Toutes les armes ont leur place dans l'équilibre karmique et militaire de Nova !

Flux

AGIR !

L'attente, l'observation, tout cela appartient au passé. Pour les guerriers de Flux, il est impossible d'atteindre la plénitude cosmique par la contemplation ; il faut se battre pour elle ! Peser les conséquences et surveiller les retombées de leurs actes n'est plus qu'une motivation secondaire. Seuls comptent le combat et la victoire !

ORGANISATION

Les guerriers du Flux se sont organisés en armée et sont partis dans l'espace à la recherche des champs de bataille où se décide l'Histoire. Ils en ont trouvé un : Damoclès, une petite planète artificielle sur laquelle les puissants Therians sont tenus en échec par un peuple primitif. Si les Avans ont pu changer la marche de l'Histoire, c'est bien que la guerre permet de s'élever spirituellement !

TROUPES

Flux croit en la machine.

Cette faction utilise tout le métal sur lequel elle peut mettre les mains, avec une préférence marquée pour tout ce qui pèse lourd et tire fort : le king mammoth, par exemple. Cependant, les wendigos ne sont pas en reste dans la bataille, s'en donnant à cœur joie à l'aide de leurs zz-rifles !

CH18 pp 18-19 •DOUBLE KARMANS.indd 19 2/08/07 11:26:03

PROGRAMME SENTINEL

Parce que le jeu est avant tout une activité sociale, beaucoup de joueurs apprécient de pouvoir rencontrer un grand nombre d'adversaires ou d'alliés. Certains choisissent de participer activement à l'initiation de nouveaux joueurs ou à la création d'activités régulières autour de leur jeu favori. Afin de soutenir ces joueurs – et les boutiques qui proposent ses jeux – Rackham vous propose de participer à son programme Sentinel !

Pour le plaisir du jeu

Le programme Sentinel s'adresse à ceux qui souhaitent s'investir pour élargir et animer la communauté de joueurs Rackham. C'est dans les boutiques qu'il est le plus facile d'agréger des groupes de joueurs réguliers, c'est pourquoi le programme se concentre sur elles pour l'organisation d'animations en tout genre – démonstrations, tournois, ligues…

Être Sentinel, c'est donc d'abord se rendre dans les boutiques proches de chez soi pour y montrer et y faire vivre les jeux Rackham. L'objectif que nous nous fixons aujourd'hui est que chaque boutique qui vend des jeux Rackham puisse profiter d'au moins une animation Sentinel chaque mois ; mais chaque Sentinel définit son niveau d'activité mensuel en fonction de ses disponibilités et des boutiques dans lesquelles il peut se rendre. Le choix des animations à mettre en place se fait en collaboration avec les boutiques visitées, qui sont les plus à même de déterminer ce qui dynamisera leur communauté de joueurs : des démonstrations pour faire connaître un nouveau jeu ou une nouvelle armée à leur clientèle, un tournoi pour proposer un challenge à des joueurs réguliers, etc.

Rackham et les Sentinels

Être Sentinel, c'est naturellement aussi recevoir un soutien de la part de Rackham dans le cadre de cette activité. Les Sentinels sont tenus au courant à l'avance des futures sorties et évolutions des différents jeux afin de pouvoir les présenter efficacement. Ils reçoivent de plus un exemplaire de chaque nouveau jeu Rackham afin de pouvoir en faire des démonstrations dès sa sortie.

De façon plus générale, ils sont en communication permanente avec Rackham via une section de nos forums qui leur est dédiée, et peuvent ainsi nous poser toutes leurs questions en rapport avec leur activité.

Les Sentinels reçoivent de plus un T-shirt Sentinel, ainsi qu'une figurine *Confrontation* exclusive. Enfin, ils sont rémunérés pour leur(s) activité(s) mensuelle(s) et un contrat de travail est établi à cette fin.

Si vous souhaitez partager votre passion pour les jeux Rackham, et que le programme Sentinel vous intéresse, rendez-vous sur www.rackham.fr/sentinel/ ou écrivez à jeuorganise@rackham.fr si vous avez des questions !

ANASTASIYA TYMOFIYEVA VUE DANS *CRY HAVOC* !

Les Sentinels ne sont pas les seules à recevoir des cadeaux. Toujours à la pointe de la « veille technologique », *Cry Havoc* vous offre en cadeau d'abonnement une figurine alternative du sergeant Tymofiyeva du Red Blok ! La carte de cette figurine est disponible dans ce numéro ; les capacités de jeu dont elle dispose sont les suivantes :

Sergeant Tymofiyeva : 50 P.A.
Kozni : 230 P.A.

Parasitage : L'usage de Parasitage est déclaré lors de l'activation de l'unité du sergeant Tymofiyeva. Le joueur choisit au hasard une carte dans la séquence de son adversaire, sans la regarder, et la replace où il le souhaite dans la séquence d'activation.
Brouillage : Le sergeant Tymofiyeva dispose de la capacité « Brouillage ». Chaque combattant doté de cette capacité fait perdre I PC à chaque compagnie adverse lors la phase stratégique. La réserve de PC d'une compagnie ne peut pas être réduite en-dessous de la valeur de PC de son commander.
Pilote héroïque : Lorsque Kozni est détruit, la figurine du sergeant Tymofiyeva à pied est déployée à la place qu'occupait son engin. Elle constitue une unité à elle seule mais peut rejoindre une unité amie (cf. *AT-43 : Règles du jeu*, p. 77).
Le sergeant Tymofiyeva peut être l'officier de n'importe quelle unité de fantassins de Rang I.
Le sergeant Tymofiyeva dans Kozni peut être l'officier de n'importe quelle unité de Nakovalny.
Contrairement aux officiers normaux, elle s'ajoute à l'effectif déjà présent. Son coût est ajouté à celui de l'unité.

CH18 FR pp 20•communauté.indd 20 2/08/07 11:28:34

BIENVENUE À BORD, MON COLONEL

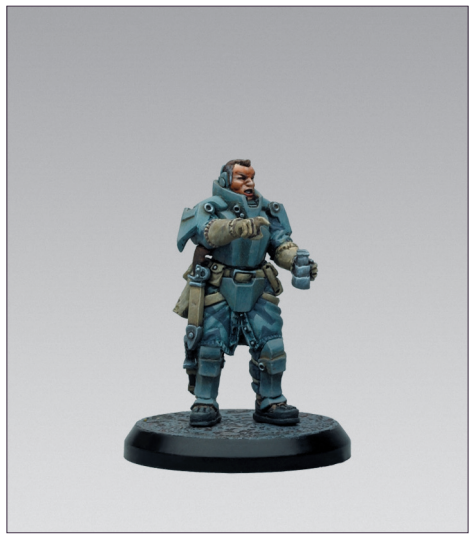
Les envahisseurs therians et les révolutionnaires du Red Blok reçoivent des renforts ; les fiers White Stars sont quant à eux rejoints par le colonel Stark. Cet article vous permettra de personnaliser la figurine de son marcheur de combat, Copperhead, afin de faire apparaître le colonel aux commandes. Les caractéristiques de cette nouvelle version du colonel G. Stark sont présentées en avant-première dans ce *Cry Havoc* en page 48.

UNE CONVERSION SIMPLE

Le but de cette conversion est de pouvoir mettre le colonel Stark aux commandes de son Cobra tout en conservant la possibilité de le jouer à pied, avec la même boîte. Il s'agit donc de décoller proprement le tronc de la figurine de Stark et d'aménager l'écoutille supérieure d'un Cobra afin d'y loger son buste.

1/ Stark

Le corps de la figurine du colonel Stark, comme la majorité des fantassins humains d'*AT-43*, est composé de deux sections – les jambes et le tronc – qu'il est possible de séparer. Pour cela, il suffit de glisser un couteau de maquettiste* entre la ceinture avec les sacoches et le plastron de l'armure. Si les deux éléments ont été assemblés avec trop de colle, il faut couper proprement la figurine en deux. Dans ce cas, il sera par la suite nécessaire d'insérer une tige dans le tronc et les jambes, sans la coller, pour réunir les deux morceaux.



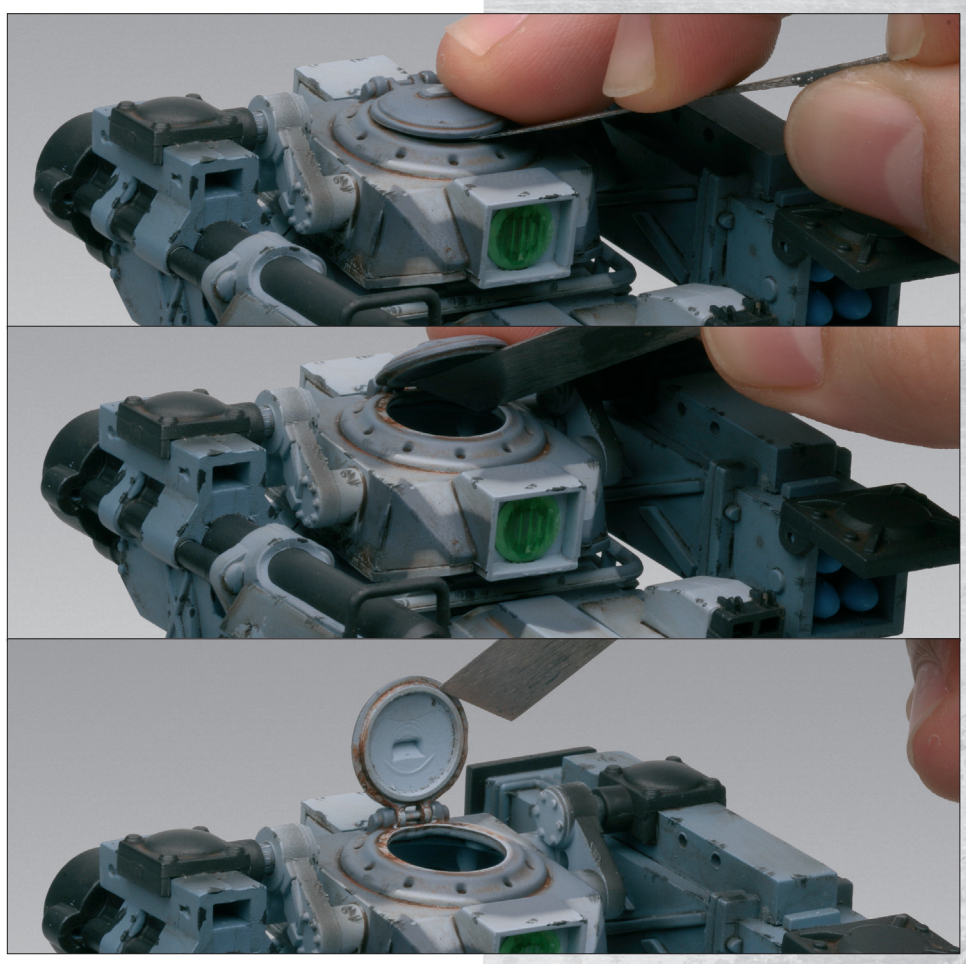
* Respecter les précautions d'usage.

2/ Tourelle

L'écoutille supérieure du Cobra n'est pas fixée avec de la colle : ce sont les différentes couches de peinture qui la maintiennent fermée. Pour l'ouvrir, il suffit donc d'insérer délicatement le bout d'un couteau de maquettiste* entre l'écoutille et la tourelle, à l'opposé des charnières. Il faut ensuite faire levier doucement afin de ne pas casser la pièce. Si la peinture résiste, il est possible d'en enlever un peu en passant la spatule sur les côtés.

3/ Support et ceinture

Une fois l'écoutille ouverte, il faut fabriquer le support qui permettra de placer Stark aux commandes. Ce support comporte à son sommet une reproduction simplifiée de la ceinture de Stark, afin que la jonction entre le tronc du colonel et la structure du Cobra soit discrète.



CH 18 pp 21-23.indd 21 2/08/07 11:30:37

Pour réaliser ce support, il faut découper un tube de laiton ou de plastique d'une longueur de 11 à 12 mm et de 6 mm de diamètre. Ensuite, à l'aide de mastic de modélisme*, la ceinture de Stark est reproduite. Cette « sculpture » est facile car il n'est pas nécessaire de s'attarder sur les détails. Deux points importants sont néanmoins à prendre en compte.

Premièrement, il faut faire attention à la hauteur intérieure de la tourelle : la ceinture doit être sculptée de manière à ne pas gêner la fermeture de l'écoutille. Deuxièmement, le diamètre du tube est important. Le support doit pouvoir être inséré dans la tourelle, bien sûr, mais il y a ici une petite difficulté. L'écoutille possède sur sa face intérieure un arceau sphérique, qui permet de la maintenir en place lorsqu'elle est fermée. Il faut donc laisser 1 à 2 mm d'écart entre la face interne de la tourelle et la ceinture afin que cet arceau ne bute pas sur le support lorsque Stark n'est pas aux commandes et que l'écoutille est fermée.

« Nous n'abandonnons personne ! »
– Colonel G. Stark.

Pour la sculpture de la ceinture, un anneau de mastic épais et régulier est tout d'abord déposé autour du tube. La boucle est réalisée ensuite. Pour ce faire, deux rectangles aux angles arrondis sont légèrement gravés l'un autour de l'autre dans l'anneau de mastic. Après cette étape, de petites « briques » de mastic sont ajoutées pour représenter les sacoches. Il est aussi possible de sculpter un holster surmonté de la crosse d'un pistolet.

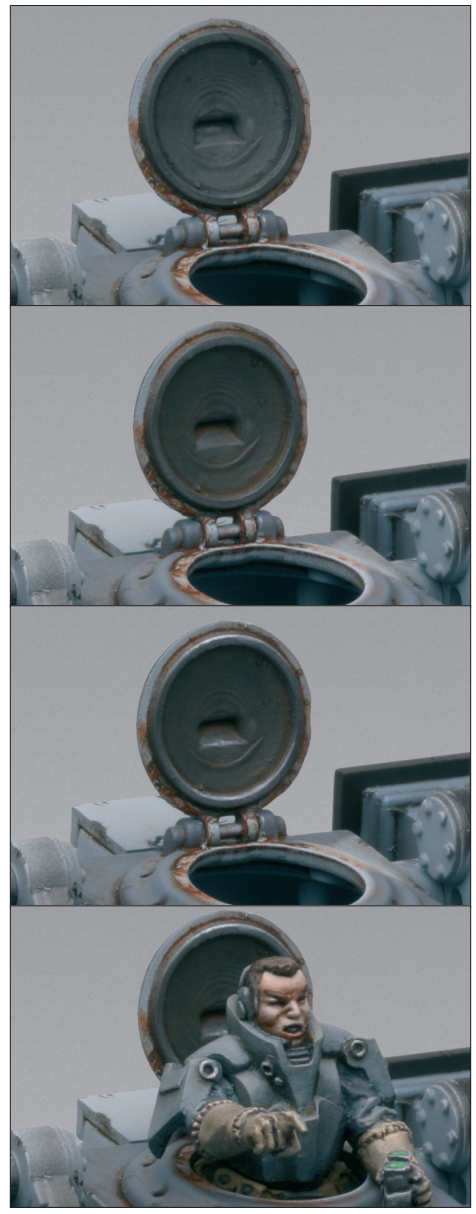
À cette étape de la conversion, il est possible d'affiner la sculpture. Toutefois, cela n'est pas indispensable : la ceinture, à l'intérieur du cockpit et couverte par le tronc de Stark, est peu visible.

PEINTURE

Le travail de peinture à proprement parler est restreint. Il réside principalement dans la mise en couleur du support. Pour le reste, il s'agit de faire des raccords là où la peinture industrielle a été abîmée lors des étapes précédentes.

1/ La trappe

L'intérieur de la trappe reçoit pour base un mélange de *Noir damné* et de *Gris des Ténèbres* (25/75). Un lavis de noir est ensuite appliqué. La deuxième étape est un jus de rouille, composé d'un mélange 50/50 de *Cuir naturel* et de *Feu de Merin*. L'arceau est alors repris avec le mélange de base, puis avec du *Gris tranchant*. Pour finir, un éclat blanc est déposé sur le côté intérieur du bas de l'arceau et sur le côté extérieur du haut de ce même arceau. Un dernier éclat est appliqué sur l'arête du renfoncement au centre de l'écoutille.



Quelques couleurs utiles

* Respecter les précautions d'usage.

CH 18 pp 21-23.indd 22 2/08/07 11:30:52

2/ Support, plastron et jambes de Stark

Le plastron est retouché en bleu U.N.A., c'est-à-dire un mélange 5/45/50 de *Noir damné*, de *Gris des Ténèbres* et de *Gris acier*. Le tube de laiton est simplement peint en *Noir damné*.

La ceinture sur le support est basée avec un mélange 40/40/20 d'*Or oublié*, de *Gris fauve* et de *Terre d'Avagddu*. Un lavis de *Terre d'Avagddu* est appliqué ensuite, puis les éclaircissements sont faits avec un mélange 20/80 d'*Or oublié* et de *Gris fauve*. La boucle de ceinture et la crosse du pistolet sont peintes comme l'intérieur de l'écoutille.

Les jambes de Stark sont travaillées de la même façon au niveau de la ceinture, afin de faire disparaître les traces de la conversion.

Pour finir, le support est collé à l'intérieur de la tourelle.

Cette conversion assez simple vous permettra de jouer Copperhead avec Stark à ses commandes, sans vous priver pour autant d'un Cobra standard et du colonel à pied. De surcroît, elle est du plus bel effet sur les tables de jeu.

LEXIQUE

Baser : Première étape consistant à appliquer un aplat de couleur sur une zone. Par-dessus du pré-peint, un seul passage est suffisant, au lieu de trois pour une figurine non peinte.

Éclaircir les arêtes : Technique permettant de faire apparaître les différentes zones et volumes sans qu'il soit besoin de faire des dégradés Il faut utiliser une peinture fluide, d'une teinte plus claire, et effleurer les arêtes avec le plat du pinceau. En appuyant la tranche du pinceau sur le relief, il est relativement facile de suivre chaque arête. Toutes les parties saillantes sont traitées de la sorte. Il peut être intéressant de différencier les arêtes baignées de lumière des autres en utilisant des teintes légèrement différentes.

Lavis : Technique permettant de créer des dégradés de couleur. Pour cela, la couleur d'assombrissement est mélangée à beaucoup d'eau afin d'obtenir un jus d'une consistance proche de l'eau. Ce jus est passé assez rapidement sur les zones de la figurine qui doivent être assombries. En séchant, l'eau s'évapore et laisse les pigments dans les creux, créant une zone d'ombre. À refaire plusieurs fois pour un résultat parfait.

CH 18 pp 21-23.indd 23 2/08/07 11:31:26

LYNAN L'INEXORABLE

Cadwallon ne possède pas d'armée régulière, mais elle compte de très nombreux soldats, employés par les diverses factions de la cité. Lynan l'Inexorable est l'un de ces combattants. À la tête de la cavalerie lourde de Bourghiéron, sa réputation grandit chaque jour davantage. Alors que le Rag'narok embrase Aarklash, beaucoup voient en ce jeune exilé l'un des champions de la Cité franche.

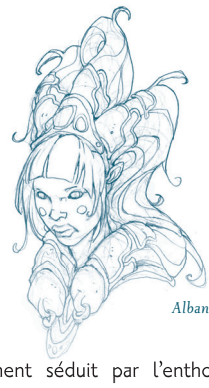
Troisième fils d'un chevalier de la baronnie d'Icquor, Lynan d'Épher était promis à un avenir des plus ordinaires. Bercé depuis sa tendre enfance par les légendes barhanes, il aspirait pourtant à une destinée héroïque. Il se sentait prêt à chercher la gloire sur les remparts de Kaïber s'il le fallait. Ce fut cependant une autre opportunité qui se présenta à lui.

Le seigneur de son père était lié à des nobles barhans de Cadwallon. Ces derniers, très attachés à leur patrie d'origine, cherchaient à recruter de jeunes compatriotes dans leur prestigieuse école de cavalerie.

Dès qu'il l'apprit, Lynan quitta sans tarder la demeure paternelle. Son seul bien, outre sa monture, était une lettre de recommandation auprès de Silnus de Drakaër (cf. *Secrets* vol. 02, p. 83). Étrangement, en quittant le royaume d'Alahan il poursuivait les idéaux barhans : une cause à servir, un seigneur à défendre.

Arrivé à Cadwallon, là où bien des exilés découvrent les dures réalités que dissimule la flamboyante réputation du Joyau de Lanever, Lynan fut accueilli à bras ouverts par Silnus, premier conseiller du fief de Drakaër. Il fut rapidement intégré à l'école de cavalerie légère de Lanever, où il retrouva de jeunes Barhans comme lui. Contrairement à ces derniers toutefois, Lynan n'entendait rien aux rivalités politiques qui rythmaient la vie de la cité.

Albanne de Drakaër (cf. *Secrets* vol. 02, p. 88) venait de prendre les rênes du fief. Déjà, elle s'opposait à son oncle et conseiller, Silnus. Elle souhaitait en effet administrer Drakaër pour servir les intérêts de Cadwallon et non ceux de la couronne d'Alahan. En accueillant de nombreux Barhans dans l'école qui formait les futurs officiers du fief, Silnus cherchait donc à saper l'influence de sa nièce. Lynan, dans son ignorance, faillit ruiner cette manœuvre.



Albanne de Drakaër

Immédiatement séduit par l'enthousiasme et la noblesse d'Albanne, Lynan devint un fervent défenseur de ses choix politiques, sans réaliser qu'il s'opposait ainsi aux intérêts de son protecteur. Il convertit même certains de ses camarades, créant involontairement des frictions entre les élèves. Exaspéré, Silnus encouragea les camarades de Lynan à lui faire entendre raison.

CH18 FR pp 24-26.indd 24 2/08/07 11:35:27

Les recrues les plus traditionalistes décidèrent de régler la querelle à la manière barhane : trois semaines après son arrivée à Cadwallon, Lynan était défié en duel par un autre élève des baronnies. Les deux adversaires se rencontrèrent au champ d'honneur. L'affrontement n'était pas à mort, mais les jeunes Barhans se laissèrent emporter par leur fougue. La lance de Lynan frappa son adversaire à la tête et lui perfora le crâne dans un bruit d'os broyés. Horrifié par son geste et ses conséquences, Lynan s'enfuit de Drakaër et erra dans la cité, ignorant où se réfugier.

Le bon sens lui soufflait de disparaître dans les fiefs les plus mal famés de la ville basse, pour se faire oublier. Mais Lynan n'était pas venu à Cadwallon pour se cacher comme un vulgaire criminel. Il était venu chercher la gloire, et il ne la trouverait pas parmi la plèbe anonyme.

Rongé par ses incertitudes, Lynan ne prêtait aucune attention aux quartiers où le menait le pas de sa monture. Il fut tiré de ses pensées par le bruit d'un combat. Dans un élan chevaleresque, il se précipita vers le lieu de l'affrontement.

Au milieu d'un champ en friche, une femme encapuchonnée affrontait des créatures qui surgissaient des ténèbres. L'heure n'était plus au doute : tous les principes de Lynan lui commandaient d'intervenir. Éperonnant sa monture, il se jeta dans la bataille tel un fier chevalier de légende. Sous ses coups, les monstres tombèrent les uns après les autres. Mais d'autres créatures jaillissaient, toujours plus nombreuses, comme si le sol les vomissait. Soudain, une vague de noirceur tomba sur la scène et Lynan fut jeté au sol. Le monde se mit à tourner autour de lui et il crut sentir la caresse de mains de femme sur ses cheveux. Sa dernière vision fut celle de deux yeux verts, d'une profondeur infinie, qui le regardaient sombrer…

Il ne sut jamais combien de temps s'était écoulé avant que la milice le retrouve, couché sur le bord de la route des Vouivres, dans Bourghiéron. Lorsqu'il se réveilla, dans une cellule, il serrait dans sa main une carte froissée du tarot de Cadwallon. La lame représentait un chevalier ailé au milieu d'un théâtre de marionnettes. Le chevalier avait les yeux fixés sur une femme au regard cruel qui semblait tirer les ficelles. À la vue de cette simple carte, Lynan fut submergé par une sourde mélancolie. Au fond de lui-même, il sentait qu'il devait retrouver cette femme qu'il avait aperçue. Sa vie prenait un tour nouveau : Lynan venait de s'incarner.

Il avait cependant des problèmes plus pressants qu'une vague intuition provoquée par une carte de tarot. Il venait en effet d'être impliqué dans l'ouverture d'un portail vers Creufond. Les miliciens l'escortèrent donc devant Adalban Ghiéron, chef militaire du fief de Bourghiéron (cf. *Secrets* vol. 02, p. 85). Lynan n'eut aucune peine à le convaincre de son ignorance complète des phénomènes magiques, et par conséquent de son innocence. À la fin de l'entretien, poussé par une mystérieuse impulsion, le jeune Barhan offrit ses services aux Ghiéron. Adalban accepta sans hésiter. En prenant Lynan sous sa protection, il espérait créer une cavalerie lourde, comme seule la puissante guilde des Lames pouvait se targuer d'en posséder à Cadwallon. Il comptait sur cette force pour calmer les visées expansionnistes de ses voisins du fief du Kraken. Dès le lendemain, le jeune Barhan rejoignit Camp vaillant.

Pendant des mois, Lynan y suivit un entraînement harassant, bien différent de son bref passage à l'école de cavalerie légère de Lanever : celui des Vouivres, l'élite des soldats de Camp vaillant. Intégrer cette troupe d'élite comblait enfin ses rêves d'enfant. Mais ce qui le poussait désormais, ce qui lui donnait la force de surmonter toutes les épreuves, c'était le souvenir de cette femme mystérieuse et la promesse menaçante de la carte de l'Amoureux. Un an après l'arrivée du jeune exilé à Camp vaillant, l'entraînement des premiers cavaliers de Bourghiéron commença, avec Lynan à leur tête. Ce dernier y gagna bientôt une certaine notoriété dans les milieux influents de Cadwallon.

Peu après sa nomination, Lynan revit la mystérieuse inconnue lors d'une réception. Il l'avait à peine aperçue, mais il reconnut immédiatement le vert insondable de ses yeux au milieu de la foule. Toute la soirée, il l'observa, fasciné, tandis qu'elle virevoltait au milieu des hommes hypnotisés. Et dans les murmures scandalisés autour de lui, il saisit un nom : Ahsa Ruyar.

Troisième fils d'un chevalier de la baronnie d'Icquer, Lynan d'Épher était promis à un avenir des plus ordinaires.

Depuis ce soir-là, la vision de la courtisane Ahsa Ruyar obsède le jeune officier. L'existence même d'une telle femme, sortie du ruisseau, devenue cartomancienne et peut-être nécromancienne, pour arriver jusqu'aux salons les plus huppés de Cadwallon, semble inconcevable au Barhan ; et pourtant elle prospère parmi les riches et les puissants et aucun de ses désirs ne semble pouvoir être contrarié.

Lynan sait que sa destinée est liée à celle de cette femme, comme si un maléfice pesait sur lui. Souvent, il arpente les rues d'Arcadia pour comprendre ce qui lui est arrivé. La réponse qu'il obtient des Élémentaires et des Immortels qu'il interroge est toujours la même : à cause de cette femme, il est devenu « l'incarnation du Désir ». Lynan ignore ce qu'ils entendent par là. Mais, au fond de lui-même, il est terrifié par cet appel qu'il ressent, car il est désormais persuadé que ses propres désirs se réalisent d'eux-mêmes. Pour y faire face, Lynan cherche frénétiquement à s'enchaîner à des obligations et à des responsabilités toujours plus lourdes. Depuis peu, il en est venu à craindre qu'un jour la belle Ahsa ne vienne le trouver pour exiger qu'il mette à son service son unité de cavalerie. Chaque entraînement lui laisse un goût de cendres dans la bouche, car il sait qu'il ne pourra pas lui dire non.

CH18 FR pp 24-26.indd 25 2/08/07 11:35:40

LA CITÉ FRANCHE
CADWALLON

Nom : Lynan ..... Ligue : .....
Origine : Exilé ..... Espèce : Humain .....
Culture : Lion ..... Motivation : Incarnation .....
Don(s) : Bravoure, charge bestiale .....
Signe(s) particulier(s) : Chance, Incarné .....
Métier(s) : Cavalier 4, Officier 2 .....
POT : ..7.. PE : ..... / .....

TAI : Moyenne (3)
MOU : ..4..
PUI : ..3.. d6
PEUR : ..-..
DEF : ..3..
MAÎ : ..3..

POINTS DE VIE

	Sonné	
INdemne		
B. Légère		-1
B. Grave		-2
B. Critique		-3
INCapacité		(-4)

PROTECTION
PRO : ..5.. Mod : ..-1..

RÉSERVE D'ACTION

HARGNE

Censurer	
Charger	
Cogner	
Démolir	
Endurer	
Exulter	
Forcer	
Impressionner	1d6
Incanter :	
Intimider	
Nager	
Piloter	
Se reprendre	1d6
Soumettre	
Trancher	
.....	
.....	
.....	
.....	

HAR + 2

ADRESSE *

Actionner Ouvrir/Fermer	1d6
Actionner :	
Actionner :	
Assembler :	
Assembler :	
Crapahuter	
Enchanter	
Évoquer	
Feindre	
Grimper	
Incanter :	
Méditer	
Sortir une arme, une gemme	1d6
Tirer	
Transpercer	
Trifouiller	
Viser	
Voguer	
.....	

ADR + 2

ÉLÉGANCE

Accoutrer	
Changer de position	1d6
Chevaucher	
Dominer	
Examiner :	
Fanatiser	
Incanter :	
Invoquer	
Parer	
Prêcher	
Riposter	
Se fendre	
Se relever	1d6
Séduire	
Voltiger	
.....	
.....	
.....	
.....	

ÉLÉ + 3

OPPORTUNISME

Abjurer	
Achever	1d6
Canaliser	
Dérober	
Dissimuler	
Distraire	
Embobiner	
Esquiver	
Incanter :	
Jeter un coup d'œil	1d6
Lutter	
Magouiller	
Se cacher	1d6
Se ressourcer	
Saboter	
Survivre	
Traquer	
.....	
.....	

OPP + 2

SUBTILITÉ

Argumenter	
Consacrer	1d6
Crypter	
Désarmer	
Empoisonner	
Etudier :	
Etudier :	
Identifier	
Incanter :	
Négocier	
Parler	0d6
Prédire	
Provoquer	
Réparer	
Ressentir	
Sermonner	
Sublimer	
.....	
.....	

SUB + 5

DISCIPLINE

Améliorer	
Analyser	
Commander	
Confondre	
Coordonner	
Défendre	
Fouiller	
Guetter	
Incanter :	
Prier	
Recharger un arc	1d6
Recharger une arbalète	2d6
Recharger une arme à feu	3d6
Soigner	
.....	
.....	
.....	
.....	

DIS + 2

ARMES DE TIR	PUI	Fréquence	Portée	Rec.	TAI	Diss.
	d6					
	d6					
	d6					
	d6					

ALLONGE

		7				
7	6	6	6	7		
6	4	2	4	6		
6	3		3	6		

ARMES DE MÊLÉE	Mod. Par.	DOM	Type	Allonge	TAI	Diss.
Épée	—	+2	T	1	3	-1
Lance de cavalerie	—	+6	P	3	3	-5
Bouclier	+2	-1	C	0	T	n.a.

* Attitude dominante

SAVOIRS

Administration : Cadwallon		Fief : Bourghiéron	
Administration :		Fief :	
Contrée : Alahan		Fief :	
Contrée :		Langue : Barhan	
Culture :		Langue :	
Culture :		Étiquette (Diplomates)	
Faction :		Culture (Lion)	
Faction :		Stratégie	
Faction :			

CONTACTS

NOM	Intimité	Localisation	Page
Eric de Drakaër (SUB)	2		
Adalban Ghiéran (DIS)	2		
.....	....		
.....	....		
.....	....		
.....	....		
.....	....		
.....	....		

MATÉRIEL

	Poids		Poids
Épée	2	.....	....
Lance de cavalerie	5	.....	....
armure de plaques	25	.....	....
Bourse	--	.....	....
Sac à dos	2	.....	....
Uniforme	--	.....	....
Cheval	--	.....	....
Selle	2	.....	....
.....	....	.....	....
.....	....	.....	....

Ducats : 125

TOTAL (Kgs) : 36
Encombrement : 0

NOUVEAU MÉTIER : CAVALIER

Rang 1 : Charger/HAR, Chevaucher/ELE, Trancher/HAR (ou Cogner/HAR ou Transpercer/ADR), Faction.

Rang 2 : Crapahuter/ADR, Intimider/HAR, Parer/ELE.

Rang 3 : Identifier/SUB, Trancher/HAR (ou Cogner/HAR ou Tirer/ADR ou Transpercer/ADR).

Rang 4 : Analyser/DIS, Guetter/DIS, Stratégie.

Rang 5 : Charge irrépressible. Lorsqu'il participe à une opposition en chevauchant une monture, le cavalier peut traverser librement les cases occupées par un personnage qui n'est pas un allié, à condition que la Taille de sa propre monture soit supérieure à celle de ce personnage. La figurine subit alors un jet de dégâts d'une puissance égale à la différence de Taille.

Rang 6 : Commander/DIS, Riposter/ELE.

Équipement : Armure ; bouclier ; bourse ; sac à dos ; une épée, une masse d'armes ou une lance ; monture ; selle ; uniforme ; 50 ducats et (3) arme (type au choix).

CH18 FR pp 24-26.indd 26 2/08/07 11:35:45

LE RAG'NAROK

TERRES DE CAUCHEMAR

Au-delà des frontières naturelles de l'ouest s'étendent des domaines mystérieux, où l'horreur et la beauté se succèdent en un clin d'œil. Au nord, la Forêt éternelle des elfes est déchirée en trois : trois terres et trois fleuves, où s'affrontent depuis toujours le Destin, la Lumière et les Ténèbres. Au sud, la forteresse de Kaïber garde l'étroite frontière qui sépare le jour de la nuit. En cet endroit crépusculaire, la guerre que se livrent les champions de la vertu et les princes du vice semble sans issue. Porté par les ailes de la mort, le Rag'narok a remonté les fleuves des elfes et franchi les montagnes du Béhémoth. Un vent de fureur a transformé les contrées de l'ouest en terres de cauchemar. L'équilibre immémorial est rompu !

Le Rag'narok fait rage sur tous les fronts (cf. *Cry Havoc* vol. 14, 15 et 17). Ce numéro explore l'un d'entre eux et sera complété par d'autres articles. Chacun de ces fronts évolue simultanément aux autres. La collection de ces articles offre une vision d'ensemble de la vague guerrière qui emporte Aarklash.

Cet article détaille les événements qui se déroulent entre 1 003 et 1 008, de la forêt de Quithayran jusqu'à la baronnie d'Achéron. Ces domaines isolés du reste d'Aarklash sont les champs de bataille des armées du Bélier, du Dragon et du Scarabée.

De nombreux autres peuples prennent part aux combats, en particulier l'Arbre-Esprit, la Hyène et le Lion.

Les manœuvres politiques et les batailles du Rag'narok entraînent des bouleversements irrémédiables dans cette région. Les guerres qui font rage depuis des siècles redoublent de violence. L'équilibre précaire entre Destin, Lumière et Ténèbres est rompu. Dans les Terres de cauchemar, la guerre ne connaît aucune loi et les prédateurs des Ténèbres rôdent en toute impunité.

LES ALLIANCES

LES CHEMINS DU DESTIN

Pris au piège entre la Lumière et les Ténèbres, le Destin lutte de toutes ses forces pour s'échapper des Terres de cauchemar. En vain : ce sanctuaire longtemps préservé est désormais en proie au Rag'narok. Se cacher est devenu inutile : la guerre est inévitable. L'Arbre-Esprit et le Scarabée prennent les armes, le cœur plein de rage.

L'Arbre-Esprit est le premier à subir les conséquences du Rag'narok dans cette région. Les campements des orques du Béhémoth se trouvent aux limites des champs de bataille, où le Bélier et le Lion s'affrontent pour le contrôle de la passe de Kaïber.

Aux toutes premières heures du Rag'narok, le conflit atteint une telle ampleur que les orques sont emportés dans la tourmente : Achéroniens et Barhans se déchaînent sur leurs terres sans se soucier des pertes collatérales. Fidèles au Destin, les orques refusent de prendre parti et se replient à mesure que les combats s'étendent. Enfin, acculés dans le col des Hurleurs, ils sont contraints de se battre pour préserver leurs derniers domaines de chasse. La riposte ne se fait pas attendre : les régiments de la

Lumière et des Ténèbres reçoivent l'ordre d'exterminer tous les orques qu'ils croisent. Certains officiers du Lion acceptent parfois de les épargner, mais ces indulgences ne durent pas.

Après la bataille de Nelrid-Thôl (cf. *Cry Havoc* vol. 8), où les orques affrontent simultanément des détachements du Bélier et du Lion, le chef Vijkhal le Brave réalise que le destin de l'Arbre-Esprit est scellé. Les oracles d'Elokani, l'esprit du vent, confirment ses craintes. En 1 004, il choisit un nouveau destin pour sa tribu : les orques abandonnent le Béhémoth et entament une longue marche vers Avagddu, où la forteresse volante de l'Aigle vient de s'échouer après une violente bataille aérienne (cf. *Cry Havoc* vol. 14). L'exil est semé d'embûches : le Bélier coupe toute retraite et le Lion refuse le droit de passage aux orques. L'Arbre-Esprit livre d'innombrables combats avant de rallier l'Aigle en 1 005 (cf. *Cry Havoc* vol. 16).

Les guerres du passé ont autrefois déchiré la Forêt éternelle, sanctuaire des elfes, en trois domaines. Chacun de ces territoires est lié à un principe : les elfes originels, les Daïkinees, suivent leur Destin en Quithayran, sous l'emblème du Scarabée ; les elfes cynwälls, liés au Dragon et à la Lumière, se sont exilés en Lanever ; les elfes akkyshans, répugnants rejetons des Ténèbres unis sous le symbole de l'Araignée, se sont emparés d'Ashinân (cf. *Rag'Narok*).

Le Scarabée est intimement lié à la forêt de Quithayran : les elfes vieillissent s'ils s'éloignent de ce sanctuaire à la beauté sauvage. Le destin des Daïkinees dépend des fayes qui vivent là et de la richesse naturelle de la forêt, qui leur offre une complète autonomie. C'est pourquoi, depuis des siècles, le Scarabée protège son royaume avec passion.

Frappés par la malédiction de Scaëlin (cf. *Rag'narok*), les Daïkinees refusent d'admettre que cet ancien maléfice transforme leur éternité en lente agonie. Fiers de leur instinct et de leur vitalité, ils ne se sentent pas concernés par le Rag'narok et refusent de s'y impliquer.

Toutefois, les dieux en ont décidé autrement : entre 1 000 et 1 005, un nombre important de Daïkinees s'incarnent. Ces champions divins, inconscients pour la plupart de leur destinée, unissent les maraudeurs de Quithayran en une véritable armée capable de livrer bataille hors de la forêt. La fréquence des incarnations atteint son point culminant en 1 003, lorsque de nouveaux événements changent radicalement l'attitude isolationniste du Scarabée.

Au printemps, le Bélier envoie ses hordes sur l'Ynkarô, le fleuve qui sépare Ashinân de Quithayran. Les Daïkinees sont confrontés à des légions de morts-vivants menées par les maisons Lazarian et Tanit. Les eaux du fleuve sont souillées par les Ténèbres. La forêt elle-même se métamorphose lentement en un paysage de cauchemar, à côté duquel Ashinân ressemble à un paradis. Horrifiés par le spectacle, de nombreux elfes et fayes sortent de leur isolement et montent à l'assaut. D'autres, liés corps et âme à la forêt, succombent à la corruption des Ténèbres en même temps que les arbres.

Durant cette période, les Daïkinees reçoivent le soutien inattendu des Impurs, les demi-elfes qui se livrent à la piraterie sur l'Ynkarô. Les griefs qui opposent la Hyène au Scarabée depuis des années sont oubliés devant la menace commune. Toutefois, la noblesse daïkinee refuse de négocier avec des sang-mêlés. À Laureken, la capitale, elle sabote la rencontre destinée à sceller l'alliance entre les deux peuples, qui dégénère en massacre.

La Hyène et le Scarabée se battent alors chacun de leur côté jusqu'en hiver, lorsque les nations du Destin invitent les Daïkinees à participer à leurs négociations secrètes (cf. *Cry Havoc* vol. 14). Malgré ses promesses de soutien aux forces du Chacal, le Scarabée peine à trouver des alliés contre la corruption qui le ronge. La Hyène n'est intéressée que par la destruction et le Sanglier, têtu, campe sur ses positions. Seuls l'Aigle et le Loup répondent à son appel.

Peu après, la Hyène trahit le Destin pour rejoindre les Ténèbres. Les Impurs déclarent aussitôt une guerre sans merci aux Daïkinees.

En 1 004, l'alliance de la Lumière entre en jeu dans les batailles de l'Ynkarô. Les elfes cynwälls, appuyés par une poignée de dragons, remontent le fleuve à bord de nombreuses nefs de guerre. Nuahm tombe entre leurs mains après une courte bataille. Les Daïkinees, déjà pris à partie par les séides des Ténèbres, ne peuvent empêcher les Cynwälls de creuser les fondations d'une grande forteresse sur leurs propres terres. Le Dragon a beau déclarer qu'il souhaite uniquement empêcher les Ténèbres de s'approprier les ressources de Quithayran, cette ingérence provoque la colère du Scarabée. Les Daïkinees se livrent à d'innombrables actes de sabotage.

Entre 1 004 et 1 005, la pression exercée par les Ténèbres commence néanmoins à diminuer, grâce aux contre-offensives des deux armées. Le calme ne revient pas pour autant : la guérilla menée par les Daïkinees contre « l'envahisseur » cynwäll s'intensifie. Le Dragon déclare officiellement la guerre au Scarabée et tente d'annexer Quithayran, au nom de la préservation de ses ressources magiques. Le conflit qui s'ensuit est extrêmement violent, mais il ne dure pas : en 1 006, le Bélier lance de nouvelles attaques partout sur Aarklash par le biais de portails de Ténèbres, les Portes de l'enfer (cf. *Cry Havoc* vol. 15).

De 1 003 à 1 008, le Scarabée éprouve les pires difficultés à sortir de l'enclave dans laquelle il s'est retranché. Encerclé par ses ennemis, il s'efforce de multiplier les contacts extérieurs. Les fidèles et les magiciens daïkinees s'aventurent toujours plus loin dans les Royaumes élémentaires, en quête d'un remède au mal qui ronge leur sanctuaire. Ils réalisent alors qu'Aarklash n'est pas l'unique champ de bataille du Rag'narok et que la guerre déchire toute la Création. Il leur apparaît

CH18 FR pp 27-35.indd 28 2/08/07 11:37:10

primordial de protéger les Royaumes élémentaires. À partir de 1 006, la cause du Scarabée prend une nouvelle forme : empêcher la Lumière et les Ténèbres d'anéantir l'Air, l'Eau, le Feu et la Terre.

Les Méandres des Ténèbres

En été 1 003, le dévoreur Velrys se rend à Laureken, capitale de Quithayran. Il souhaite officialiser l'alliance entre la Hyène et le Scarabée contre le Bélier. Le magicien demi-elfe est loin de se douter que sa décision est influencée par son sabre, la Fureur d'Ynkarô : l'arme, enchantée par le serpent immortel qui protège le fleuve, tempère l'influence de la Hyène sur son existence. En possession de la Fureur d'Ynkarô, Velrys est maître de sa destinée. Bien qu'étant considéré comme un être cruel et sans pitié, il souhaite sincèrement protéger la forêt et œuvrer pour une noble cause.

Morgar, son père, désapprouve cette décision mais encourage son fils aîné à forger sa propre expérience ; il le fait tout de même escorter par une colonne d'Impurs menée par son fils cadet, Scrupule.

L'accueil que réserve la noblesse daïkinee aux Impurs est catastrophique. Les nobles redoutent que les demi-elfes parviennent à influencer le roi et à faire changer les traditions millénaires, fondement de leur pouvoir. L'émissaire de la Hyène et son escorte sont traités avec le plus grand mépris et ne sont pas autorisés à rencontrer le roi.

L'humiliation et les insultes font perdre patience aux Impurs ; lorsqu'un elfe ordonne à Velrys de rendre la Fureur d'Ynkarô aux Daïkinees, les véritables défenseurs du fleuve, Scrupule s'interpose et éventre plusieurs nobles. Le combat se transforme vite en bain de sang.

Les dévoreurs prennent l'avantage dans les premières minutes de la bataille, mais ils sont repoussés par les renforts menés par Maneös. Après quelques passes d'armes avec la championne des guerriers scarabées, Velrys et Scrupule parviennent à s'échapper, sans même avoir aperçu le roi.

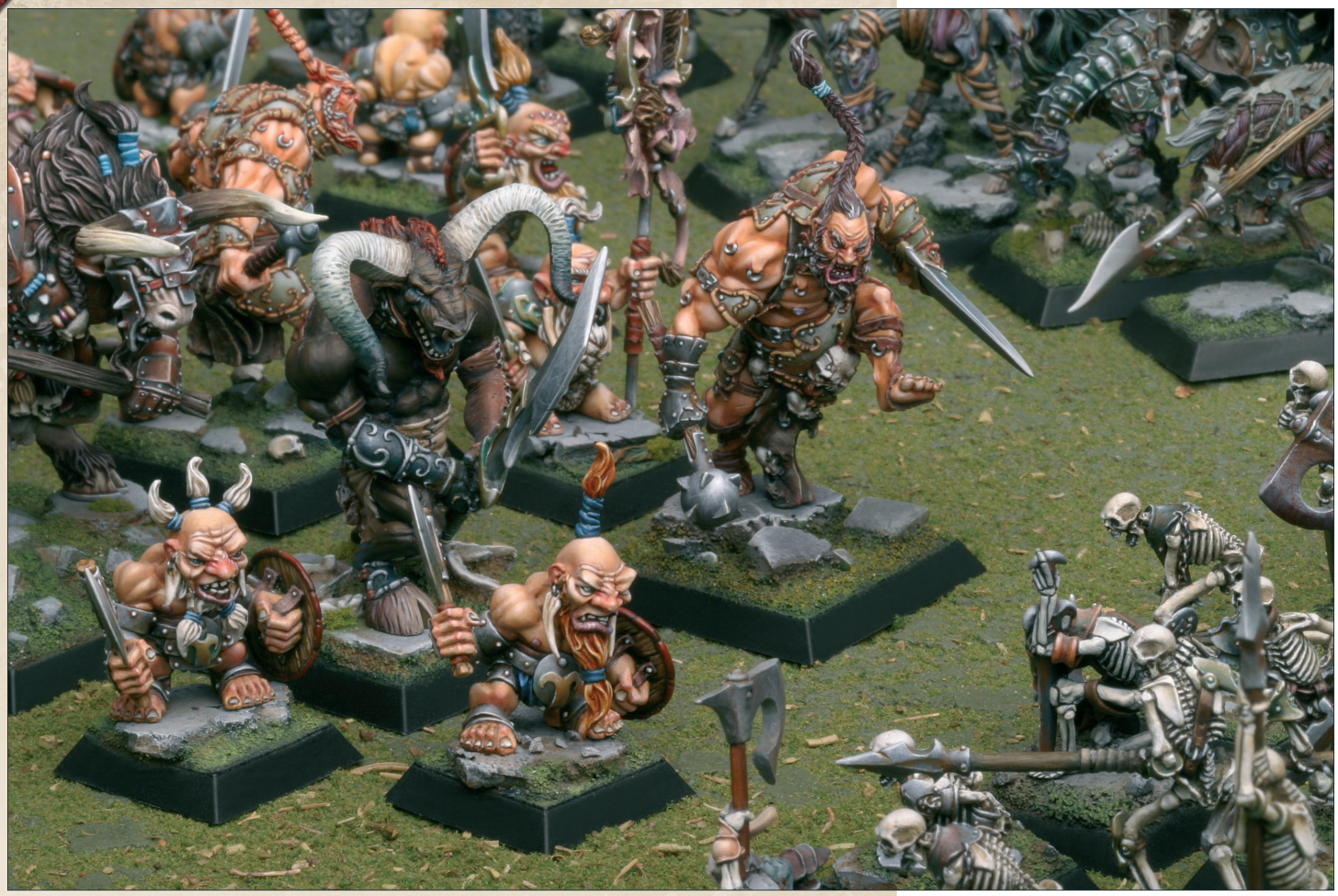
La colère et la peine engendrées par le mépris des Daïkinees hanteront pour toujours le prince des Impurs. Cet épisode a des conséquences dramatiques pour Aarklash : l'écho de la bataille de Laureken, relayé par les Impurs, résonne aux oreilles de tous les dévoreurs et précipite leur trahison. En hiver de la même année, Velrys en personne se présente au conseil des Ténèbres et scelle l'alliance de la Hyène avec les Méandres des Ténèbres. Ce faisant, le prince des Impurs parvient à mettre un terme à la corruption ténébreuse qui souille l'Ynkarô. Il négocie en effet le retrait intégral des hordes du Bélier jusqu'aux rives du Leâk-Shear, plus près des terres de la Lumière. Les Impurs remplacent le Bélier sur les rives de l'Ynkarô. Ils se montrent impitoyables envers le peuple daïkinee qui les a rejetés.

Après la défaite d'Achéron en 1 001, lors de la seconde bataille de Kaïber (cf. *La Faille de Kaïber*), tous croyaient que ce peuple serait l'un des premiers à disparaître dans le Rag'narok. Grave erreur : le Bélier ne peut pas mourir, il est la Mort.

Entre 1 001 et 1 006, les Limbes d'Achéron œuvrent en coulisse et multiplient les subterfuges. Architectes machiavéliques d'innombrables batailles, les seigneurs des morts coordonnent en secret les opérations de leurs alliés partout sur Aarklash. Simulant la faiblesse, le Bélier se contente d'expédier quelques régiments pour aider ses alliés. Toutefois, les nécromanciens sont présents sur tous les fronts. Après chaque bataille, ils animent les cadavres et reconstituent petit à petit l'armée des morts. La revanche du Bélier est en marche.

Parallèlement, les Obscurs d'Achéron dépêchent des agents dans les rangs de leurs adversaires, notamment le Griffon et le Lion, pour semer la corruption et le vice.

Enfin, les Achéroniens déclenchent simultanément plusieurs opérations d'envergure, loin de leurs frontières, pour éloigner les forces de la Lumière de la forteresse de Kaïber.



En 1 001, la forteresse volante de la maison Sarlath traverse la chaîne du Béhémoth en direction d'Avagddu. Elle inflige une cuisante défaite aux héros de Kaïber qui tentent de l'arrêter dans la gorge du Dragon (cf. *Cry Havoc* vol. 6). Asura de Sarlath déchaîne alors la puissance des molochs sur une vaste zone, qui va du Béhémoth jusqu'à Tar-Haez. En 1 004, il affronte la Concorde de l'Aigle dans les cieux d'Avagddu : la bataille des forteresses volantes marque un nouveau chapitre dans le Rag'narok. C'est le point de départ de la convergence de tous les peuples vers le nord du continent.

En 1 003, les maisons Lazarian et Tanit déploient leurs troupes le long du fleuve Ynkarô, avec un important support militaire de l'Araignée. Les secrets magiques qu'ils découvrent dans le sanctuaire du Scarabée et la corruption qu'ils y sèment manquent de renverser le cours du Rag'narok dans cette région, malgré l'alliance inattendue de la Hyène et du Scarabée. Toutefois, les plans des Ténèbres empêchent Iandorias Lazarian et Selith Tanit d'établir un dominion si loin de l'influence d'Achéron : Feyd Mantis leur ordonne, dès l'été, de redéployer une partie de leurs troupes sur les rives du Leâk-Shear pour harceler le Dragon. Le ralliement de la Hyène aux Ténèbres, en 1 004, permet au Bélier de se consacrer totalement à son nouvel adversaire et de l'empêcher d'étendre durablement son influence militaire dans la région.

Ces manœuvres militaires au nord du continent, ainsi que celles des contrées orientales (cf. *Cry Havoc* vol. 14 et 15) dispersent l'alliance de la Lumière. Croyant la menace du Bélier écartée, ses généraux commettent l'erreur de dégarnir la forteresse de Kaïber. Seuls restent pour la défendre les Cynwälls et quelques régiments du Lion. À l'aube de 1 004, ces derniers sont distraits par l'exode des orques du Béhémoth sur les terres d'Alahan (cf. *Cry Havoc* vol. 17). Les Obscurs se préparent à fondre sur Kaïber.

Mais en 1 005, le Dragon prend le Bélier au dépourvu en déployant l'armée des Auréens, une légion de constructs créée autrefois par le Sphinx. Avec une surprenante audace, le Dragon passe à l'offensive. En quelques jours, cette armée infatigable traverse les deux cents kilomètres qui séparent Kaïber de la cité d'Achéron. Les pères d'Achéron envoient en toute hâte les légions des maisons Brisis, Hestia et Vanth pour stopper l'inexorable avancée de cette armée qui ne connaît ni la faim et la soif, ni la peur. Le siège d'Achéron dure plusieurs mois : les deux armées se livrent à un ballet d'offensives et de contre-offensives autour de la cité d'Achéron et des plaines de cendres environnantes.

Ces événements précipitent la deuxième phase du plan du Bélier. Les Obscurs intensifient leur collecte de ressources. À partir de l'été 1 006, les pères d'Achéron ouvrent des portails de Ténèbres partout sur Aarklash (cf. *Cry Havoc* vol. 17) : ces « Portes de l'enfer » vomissent des hordes infernales qui sèment le chaos et la destruction derrière les lignes du Destin et de la Lumière. L'Akkylannie, bien que frappée par plusieurs des assauts mystiques du Bélier, souffre moins que les autres nations du continent Les dévoreurs, ivres de carnage, ont en effet éliminé la plupart des émissaires du Bélier qui les accompagnaient lors de la Croisade intérieure (cf. *Cry Havoc* vol. 17), si bien que les rituels d'ouverture des portails ne peuvent pas toujours être accomplis.

En quelques heures à peine, les Obscurs établissent des têtes de pont partout ailleurs. Les premières Portes de l'enfer s'ouvrent près de Kallienne, capitale du Lion, et de Kaïber, bastion de la Lumière. Tandis que Feyd Mantis, Armariel de Brisis et le Grand Crâne se battent sur le domaine du Lion (cf. *Cry Havoc*

CH18 FR pp 27-35.indd 30 2/08/07 11:37:34

vol. 17), Kaïan Draghost, Rhéa de Brisis et Kaïn le Fléau massacrent les défenseurs de Kaïber. Les renforts venus de Daneran et de Lanever sont repoussés ; les régiments de constructs stationnés dans les terres d'Achéron sont encerclés et anéantis. Bientôt, l'étendard d'Achéron flotte sur la forteresse.

Jusqu'alors confiné dans la prison naturelle du Béhémoth, Achéron est désormais libre de frapper où il le souhaite. Le Bélier a ouvert les portes de l'enfer sur Aarklash.

LES VOIES DE LA LUMIÈRE

Aux premières heures du Rag'narok, l'alliance de la Lumière confie au sage Dragon, perché sur les cimes des montagnes de Lanever, la mission de protéger l'ouest d'Aarklash. À la suite du rituel de l'Aube (cf. *Rag'narok*), les autres membres de l'alliance ont fort à faire avec les armées des Ténèbres qui mettent les contrées orientales à feu et à sang.

Cette tâche est un véritable défi pour le Dragon. Ses effectifs sont moins importants que ceux des autres nations de la Lumière. Même s'il peut compter sur la puissance des dragons et l'endurance des constructs hérités des Anciens, surveiller une telle poudrière relève de l'exploit. Le Dragon ne peut compter sur aucun allié dans cette partie reculée du continent, pas même sur Cadwallon qui préserve coûte que coûte sa neutralité dans les conflits.

Début 1003, les Cynwälls assistent, impassibles, aux assauts du Bélier sur les rivages de l'Ynkarô. Au fil des mois, cependant, leur concentration vacille : les Ténèbres gagnent peu à peu la forêt de leurs origines. Lorsque le Bélier déplace ses hordes sur les rives du Leâk-Shear, aux frontières de Lanever, le Dragon laisse éclater sa colère et lance des frappes préventives d'une redoutable efficacité.

La situation devient critique entre les derniers mois de 1003 et les premiers mois de 1004, lorsque les dévoreurs passent dans le camp des Ténèbres et se retournent contre leurs anciens alliés daïkinees. Le Bélier se regroupe et multiplie ses manœuvres. Le Dragon ne peut empêcher les Achéroniens de se livrer au raid et au pillage sur ses terres. À la frontière, les conflits mineurs dégénèrent en guerre ouverte. Le Dragon sort alors de sa méditation et déclenche plusieurs opérations d'envergure.

La première a pour but d'ériger une forteresse à Nuahm, sur les rives de l'Ynkarô, afin d'endiguer la corruption des Ténèbres. Les Cynwälls jugent les Daïkinees incapables contenir le Bélier. Considérant l'urgence de la situation, le Dragon déploie ses troupes en Quithayran sans demander l'accord du Scarabée. Les généraux de Lanever, toutefois, ont mal estimé la situation : d'une part, le terrain est plus favorables aux embuscades qu'aux batailles rangées. D'autre part, les Daïkinees considèrent l'arrivée de leurs « sauveurs » comme une invasion.

Les ennuis commencent : avec leurs armures de métal, les guerriers de la République progressent difficilement dans la forêt. En outre, les Daïkinees et les dévoreurs sont passés maîtres de la guérilla : les chantiers de la forteresse de Nuahm subissent d'innombrables actes de sabotage, parmi lesquels l'assassinat du général en charge des opérations. En 1006, après la chute de Kaïber, le Dragon abandonne complètement ses projets de construction.

Bien qu'elle puisse sembler ratée, l'intervention du Dragon a au moins un effet bénéfique : elle donne au Scarabée le temps d'assembler une véritable armée pour faire face à la menace du Rag'narok. Les elfes, qu'ils soient liés au Destin ou à la Lumière, sont toujours les protecteurs de la Forêt éternelle.

La deuxième opération du Dragon vise à découvrir les secrets des Anciens, enfouis sous son domaine et dans ses sanctuaires. Grâce aux découvertes du quêteur Mehöl et aux révélations de Kulden, le gardien du Sphinx qui habite son esprit (cf. *Cry Havoc* vol. 5 et 6), la science cynwäll fait des progrès considérables. Sous la tutelle de l'héliaste Anhareg, la technologie des constructs progresse à une vitesse stupéfiante.

Les découvertes d'Anhareg permettent à la république de Lanever de renforcer considérablement son armée en 1005, grâce au renfort de milliers de constructs antiques : les phalanges auréennes. Le Dragon peut ainsi mettre en œuvre son troisième projet, le plus agressif et le plus ambitieux : anéantir le Bélier. Peu importent les rapports des stratèges de l'alliance de la Lumière : avec les batailles du Leâk-Shear, les Cynwälls pressentent que les Obscurs représentent encore une grave menace. Leurs doutes se confirment lorsque leurs services secrets découvrent que les rapports en question ont été falsifiés par des agents d'Achéron.

Une partie des phalanges auréennes se met en marche, appuyée par des héliastes et des escadrons de dragons. Elle se rend à Kaïber puis, en 1005, marche sur la Baronnie Maudite. Elle franchit sans peine les plaines de cendres et surprend l'armée du Bélier dans sa capitale.

Le siège d'Achéron ne dure que quelques mois : la destruction des constructs envoyés en Achéron et la chute de Kaïber, en 1006, ouvrent un nouveau chapitre du Rag'narok dans les Terres de cauchemar.

L'espoir demeure pour la Lumière, cependant. Les secrets des Anciens sont révélés lorsque Mehöl met un terme à sa quête, en 1007.

Lorsqu'il revient auprès des siens, un enfant du Sphinx l'accompagne.

CH18 FR pp 27-35.indd 31 2/08/07 11:37:43

Les batailles du Rag'narok
1 – La gorge du Dragon
2 – Nemkan
3 – Ynkarô
4 – Leâk-Shear
5 – Laureken
6 – Nuahm
7 – Achéron
8 – Kaïber
8 – Porte de l'enfer

CH18 FR pp 27-35.indd 32 2/08/07 11:37:52

CHRONOLOGIE

1000
. . . . . Rituel de l'Aube, début du Rag'narok (cf. *Rag'Narok*)

1001
. . . . . Deuxième bataille de Kaïber (cf. *La Faille de Kaïber*)
Bataille de la gorge du Dragon (cf. *Cry Havoc* vol. 6)

1002
. . . . . Bataille de Nemkan

1003
Printemps . . . . . Rituel du Destin, arrivée de la forteresse des Faathi (cf. *Cry Havoc* vol. 10)
Déploiement des Achéroniens sur l'Ynkarô
Bataille de l'Ynkarô
Été . . . . . Déploiement des Achéroniens sur le Leâk-Shear
Bataille de Laureken
Hiver . . . . . Conseil de guerre des Chemins du Destin
Conseil de guerre des Méandres des Ténèbres

1004
. . . . . Exil des orques du Béhémoth
Bataille des forteresses volantes
Bataille de Nuahm

1005
. . . . . Siège d'Achéron

1006
. . . . . Les Portes de l'enfer
Troisième bataille de Kaïber
Fin du siège d'Achéron

1008
. . . . . Retour de Mehöl avec l'enfant du Sphinx
Traité de Cadwallon

LES BATAILLES

LA BATAILLE DE NEMKAN (Arbre-Esprit contre Lion)

La bataille de Nemkan, qui se déroule en 1 002 dans les montagnes du Béhémoth, reste pendant longtemps un mystère. Une armée de vétérans de Kaïber, soutenue par des templiers du Griffon, marche en direction de la passe de Nemkan. Elle a pour mission de détruire un avant-poste achéronien, installé par la maison Sarlath et repéré quelques jours plus tôt par des éclaireurs. Personne n'en revient vivant. Une reconnaissance révèle pourtant que l'avant-poste a bel et bien été détruit. La vérité éclate quelques mois plus tard, après la capture d'un pisteur du Béhémoth : les orques ont patiemment attendu l'issue de la bataille, puis ils ont exterminé les vainqueurs. Les environs de Nemkan constituent pour eux une importante réserve de chasse, qu'il était vital de protéger. Les historiens barhans consigneront la bataille de Nemkan comme le premier conflit opposant le Lion à l'Arbre-Esprit.

LE JARDIN DE CHAIR (Achéron contre Scarabée)

Lorsqu'ils déploient leurs hordes sur les rives occidentales de l'Ynkarô, au printemps 1 003, les dynastes de la maison Lazarian d'Achéron ne se montrent pas immédiatement hostiles. Une patrouille daïkinee surprend même landorias Lazarian, le père de la maison en personne, en conversation avec une petite assemblée de fayes. Les sentinelles épouvantées s'enfuient et reviennent peu après avec une armée assemblée à la hâte. Le nécromancien a disparu, mais partout la nature a été transformée par les Ténèbres. La forêt est devenue un jardin de chair, vibrant et macabre. Les Daïkinees y affrontent mille horreurs avant de se résoudre à commettre un crime impardonnable : incapables d'arracher les fleurs du mal, ils y mettent le feu.

LA BATAILLE DE L'YNKARÔ (Achéron contre Hyène et Scarabée)

Sur l'Ynkarô, dans les premiers mois de 1 003, les conflits sont nombreux entre le Bélier et l'alliance tacite unissant la Hyène et le Scarabée. L'un d'entre eux, la bataille de l'Ynkarô, est particulièrement important. Au cours de cet affrontement, plus de deux cents guerriers et une douzaine d'embarcations se livrent bataille sur le fleuve et sur ses rives. L'alliance du Destin y remporte une victoire éclatante.

CH18 FR pp 27-35.indd 33 2/08/07 11:38:07

LA BATAILLE DE LAUREKEN (Hyène contre Scarabée)

Les dévoreurs de la révélation de l'Impur ont tenté de s'allier avec les Daïkinees à la cité de Laureken, capitale de Quithayran. Cette alliance aurait permis de remporter une victoire décisive sur le Bélier et de mettre un terme à la corruption qui rongeait la forêt. Le Destin, hélas, en a décidé autrement : les machinations de la noblesse daïkinee, effrayée à l'idée de perdre ses privilèges, provoquent la colère des Impurs. La Hyène se retourne contre le Scarabée et bascule dans les Ténèbres.

LA BATAILLE DE NUAHM (Dragon contre Scarabée)

Les Daïkinees privilégient un mode de vie écologique et construisent peu de cités. Nuahm, l'une d'entre elles, est un gigantesque campement posé sur le fleuve Ynkarô. La proximité d'Ashinân et la présence des Impurs nourrissent les traditions guerrières de cette cité cosmopolite. Les défenseurs de Nuahm sont néanmoins stupéfaits lorsque les dragons et les nefs de guerre des Cynwälls remontent le fleuve et pointent leurs canons sur eux, dans les premiers mois de l 004.

La résistance s'organise, mais la bravoure des guerriers de Nuahm ne peut rien contre le feu des pièces d'artillerie et le souffle des dragons. Les Daïkinees se retirent dans la forêt. Bientôt, les pilotis de Nuahm tremblent sous le pas discipliné des escouades de l'armée de Lanever. Le Dragon remporte ce jour-là une victoire facile, mais il déclenche ce faisant un conflit extrêmement long et coûteux.

LE SIÈGE D'ACHÉRON (Bélier contre Dragon)

En l 005, le Dragon devine le stratagème du Bélier. Il lance alors une offensive soudaine qui prend les Obscurs au dépourvu : les Cynwälls envoient leur nouvelle armée de constructs contre la capitale du Bélier, Achéron. Les guerriers mécaniques franchissent sans peine le territoire cauchemardesque, infesté de maladies, qui avait arrêté jusqu'à présent tous les attaquants vivants.

Achéron, la Cité des morts, est déjà en ruine. Les batailles ont lieu autour des murailles qui protègent les bâtiments qui subsistent : la cathédrale de Salaüel, le château des Mantis et le siège de l'Ordre du Bélier. Le conflit dure plusieurs mois, sans qu'aucun camp parvienne à prendre l'avantage. Les constructs se déplacent librement sur ces terres désolées, mais les bastions des Ténèbres sont imprenables. Sur terre, les constructs affrontent sans fin les morts que les nécromanciens réanime grâce à la magie des Ténèbres. Dans les cieux, les dragons font face aux molochs mortifères et aux abominations ailées surgies des Abysses. Partout règne le pouvoir du mal et du vice.

Le siège d'Achéron est brutalement brisé en l 006, avec l'ouverture des Portes de l'enfer. Le Bélier s'empare de Kaïber par surprise et prend à revers l'armée mécanique du Dragon, qui est anéantie.

LA TROISIÈME BATAILLE DE KAÏBER (Bélier contre Dragon)

Été l 006, le jour de l'anniversaire du divin baron Feyd Mantis. Rassemblés dans la cathédrale de Salaüel, les pères d'Achéron entament le rituel des Portes de l'enfer, qui leur permet d'ouvrir des portails de Ténèbres en chaque endroit où se trouve un mystique du Bélier.

Quelques heures plus tard, les Portes de l'enfer s'ouvrent partout sur Aarklash et provoquent un chaos indescriptible. Kaïan Draghost, à la tête de l'armée des morts du Rag'narok, ouvre un gouffre de noirceur quelques mètres à peine derrière la forteresse de Kaïber. La surprise est immédiate et totale. La bataille ne se déroule pas au pied des remparts, mais dans les couloirs ; les gardiens de Kaïber sont moins nombreux depuis que la Lumière a redéployé ses régiments sur tous les fronts du Rag'narok. Ils résistent avec l'énergie du désespoir avant d'être anéantis.

Les premiers renforts venus de Daneran, menés par le baron Dragan d'Orianthe et Aldenyss le Discret, arrivent à la fin de la bataille. Ironie du sort, ils sont repoussés au pied des remparts, de la même manière qu'ils ont repoussé les hordes du Bélier des années durant.

Les régiments du Dragon qui combattent dans la cité d'Achéron depuis l 005 sont rappelés en urgence. Le piège du Bélier se referme sur eux. Seules les troupes les plus rapides, notamment les dragons menés par Syd de Kaïber, échappent à l'étau ; les autres sont massacrées par leurs poursuivants ou mises en pièces par les canons de Kaïber retournés contre leurs anciens propriétaires.

À l'issue de la bataille, plusieurs seigneurs des morts réclament le commandement de la forteresse déchue. Kaïan Draghost décide cependant de le confier à un général qui ne réclame aucune récompense et dont la fidélité au Bélier n'a jamais fait aucun doute : Kaïn le Fléau. Ce dernier, à la tête de ses paladins noirs, a infligé des pertes considérables aux guerriers de la Lumière. Ainsi naît la maison du Fléau, à qui les pères d'Achéron remettent les clés de Kaïber.

CH18 FR pp 27-35.indd 34 2/08/07 11:38:23

LA PORTE DE L'ENFER

De 1 006 à la fin du Rag'narok, le Bélier a ouvert d'innombrables portails de Ténèbres, d'abord sur Aarklash, puis partout dans la Création. Ces « Portes de l'enfer » lui permettent de frapper où il le souhaite et de s'emparer des régions reculées en peu de temps. Dès lors, la plupart des nations exécutent sur-le-champ les pratiquants des arts obscurs, sans autre forme de procès.

La Porte de l'enfer permet de simuler l'invasion d'une armée du Bélier sortant d'un portail de Ténèbres. Ce scénario oppose une armée du Bélier à une autre armée, choisie librement.

SITUATION

Le champ de bataille est une zone rectangulaire de 120 cm x 60 cm, partagée en trois zones de déploiement (cf. plan). Un disque de 10 cm de diamètre (un gabarit *AT-43*, par exemple), placé dans la zone de déploiement du Bélier, représente la Porte de l'enfer d'où s'échappe l'armée des morts.

Les joueurs disposent les décors qu'ils souhaitent, à tour de rôle et en commençant par le joueur le plus jeune. Aucun décor ne peut être déployé à moins de 20 cm de la Porte des enfers.

CONSTITUTION DES ARMÉES

La Porte de l'enfer oppose deux armées de 2 000 P.A. chacune.

• Le joueur attaquant contrôle l'armée du Bélier. Celle-ci comporte au moins un Personnage incarné et le mystique (magicien ou fidèle) qui a permis au portail de s'ouvrir. Il peut s'agir d'un seul et même combattant ;

• Le joueur défenseur contrôle l'armée qui tente de repousser l'invasion. Cette armée compte au moins un Personnage incarné.

DÉPLOIEMENT

Le déploiement de la Porte de l'enfer est soumis à des règles particulières.

Lors de la phase de déploiement, chaque joueur déploie deux unités de son choix conformément aux règles de déploiement. Les unités du Bélier sont déployées à 30 cm ou moins de la Porte de l'enfer. L'une d'entre elles comprend le mystique qui a permis l'ouverture du portail : le joueur Bélier le désigne à son adversaire.

Avant chaque phase tactique, chaque joueur peut désigner dans son armée une unité qui n'a pas encore été déployée. Il la dispose sur le champ de bataille, à portée de charge d'une unité ennemie s'il le souhaite, mais hors de contact de toute figurine adverse.

• Le joueur Bélier dispose l'unité choisie sur la Porte de l'enfer ;

• Le joueur défenseur dispose l'unité choisie à 5 cm ou moins d'un bord de sa zone de déploiement.

OBJECTIFS ET CONDITIONS DE VICTOIRE

Chaque camp gagne des points de victoire (PV) en fonction des objectifs qu'il parvient à remplir :

• Joueur Bélier
Par unité ennemie anéantie : 1 PV
Par unité du Bélier qui parvient à sortir du champ de bataille par l'extrémité « Sortie du Bélier » : 5 PV

• Joueur défenseur
Par unité du Bélier anéantie : 1 PV
Par Incarné du Bélier éliminé : 2 PV
Lorsque le mystique qui a permis l'ouverture du portail est éliminé : 5 PV

Le vainqueur est le joueur qui a le plus de points de victoire à l'issue de la partie. En cas d'égalité, la partie se solde par un match nul.

DURÉE

3 tours à partir de celui où la dernière unité a été déployée.

CH18 FR pp 27-35.indd 35 2/08/07 11:38:37

Les batailles du Rag'narok ont bouleversé le jeu des alliances. La Concorde de l'Aigle a perdu des alliés, la Hyène et le Sanglier, mais elle est mieux armée que jamais. Les archontes des Faathi ont uni les ennemis d'autrefois sous la bannière de l'Aigle. L'Arbre-Esprit, le Chacal, le Loup, le Rat ainsi que quelques nains et dévoreurs se battent désormais côte à côte pour la cause des Chemins du Destin.

La Concorde de l'Aigle : nouvelles règles

Les règles présentées dans cet article complètent celles décrites dans *Cry Havoc* vol. 10.

Nouvelle liste d'armée

La liste d'armée suivante annule et remplace celle présentée dans *Cry Havoc* vol. 10, p. 62.

Réguliers de l'Aigle

Dévoreurs

Tous les disciples de la Bête n'ont pas rallié les Ténèbres. Certains ont choisi de rester maîtres de leur destin. D'autres se battent à la fois aux côtés des Chemins du Destin et des Méandres des Ténèbres : tout ce qui leur importe est de tuer.

Chasseur de têtes, 36 P.A.
Guerrier de sang, 25 P.A.
Vorace, 37 P.A.
Kalyar l'Éveillé (Personnage, première Incarnation), 95 P.A.
Kassar le Fugitif (Personnage), 90 P.A.

Gobelins

La Concorde de l'Aigle est l'un des rares sujets capables de rendre son sérieux à un gobelin.

Le peuple de Rat connaît mieux que quiconque les ravages que peuvent causer les Voies de la Lumière et les Méandres des Ténèbres.

Archer gobelin, 12 P.A.
Garde du corps Ströhm[1], 25 P.A.
Javelinier gobelin, 8 P.A.
Lancier gobelin, 7 P.A.
Maraudeur gobelin, 5 P.A.
Milicien de Klûne, 8 P.A.
Musicien et gniards gobelins, 10 P.A.
Porte-étendard gobelin, 10 P.A.
Azzoth le Fourbe (Personnage, première Incarnation), 40 P.A.
Kobalt l'Acerbe (Personnage, première Incarnation), 50 P.A.

Nains

Il faut du courage à un nain pour tourner le dos aux siens en refusant d'embrasser la cause de la Lumière. Les nains des plaines, proches de la nature et de leurs instincts, ont rejoint l'Aigle pour rester fidèles à leur destin. Ils se souviennent que l'Homme leur a autrefois volé les plaines d'Avagddu !

Arbalétrier de Tir-Nâ-Bor, 16 P.A.
Bougre, 11 P.A.
Bougre sur razorback, 18 P.A.
Garde-forge, 18 P.A.
Porte-étendard des plaines, 16 P.A.
Porte-étendard nain, 15 P.A.
Musicien des plaines, 16 P.A.
Musicien nain, 15 P.A.
Soldat des plaines, 12 P.A.
Bhor-Hok le Meneur, 84 P.A.
Nerak le Hardi (Personnage), 69 P.A.
Pillgrim le Borgne, 47 P.A.

Orques

À peine revenu sur Aarklash, l'Aigle s'est tourné vers le Bran-Ô-Kor pour rallier les orques de Chacal à sa cause.

Les orques de l'Arbre-Esprit, quant à eux, ont trouvé refuge au sein de la Concorde en 1 005, au terme d'un long exil.

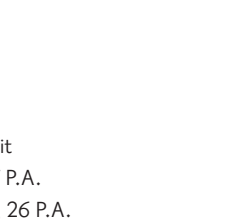
CH18 pp 36-39.indd 36 2/08/07 11:40:53

• Issus de l'Arbre-Esprit
Guerrier des vents, 27 P.A.
Pisteur du Béhémoth , 26 P.A.
Kolghor (Personnage), 68 P.A.
Rantakh (Personnage), 66 P.A.

• Issus du Chacal
Arbalétrier orque, 19 P.A.
Cogneur orque, 22 P.A.
Brute orque, 22 P.A.
Guerrier Chacal*, 26 P.A.
Guerrier orque, 17 P.A.
Musicien brute, 22 P.A.
Porte-étendard brute, 22 P.A.
Porte-totem orque, 20 P.A.
Souffleur de corne d'auroch, 20 P.A.
Traqueur Chacal, 30 P.A.
Vorak l'Infaillible (Personnage, première Incarnation), 65 P.A.

GUERRIER CHACAL (AIGLE)

M : 10
I : 2
A-F : 5-9
D-R : 5-6
T : -
Cou : 4
D : 3



Compétences : Résolution/1. Brute épaisse. Fanatisme.
Rang : Régulier de l'Aigle.
26 P.A.

** Les guerriers Chacal liés à l'Aigle possèdent tous le profil en encart ci-dessus.*

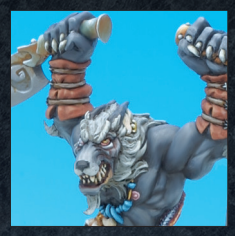
Welfens

Les wolfens d'Yllia incarnent à merveille les idéaux de l'Aigle : instinct, destinée et liberté. Ils sont ses alliés les plus fidèles et célèbrent les batailles qu'ils ont livrées en son nom.

Chasseur wolfen**, 30 P.A.
Guerrier croc wolfen[2], 32 P.A.
Grand croc wolfen, 40 P.A.
Repenti wolfen, 32 P.A.
Vestale sacrée[3], 40 P.A.
Kassar le Fugitif (Personnage), 90 P.A.

CHASSEUR WOLFEN (AIGLE)

M : 17,5
I : 5
A/F : 4-7
D/R : 3-5
T : -
Peur : 5
D : 2



Compétences : Résolution/1. Tueur né.
Rang : Régulier de l'Aigle.
30 P.A.

*** Les chasseurs wolfens liés à l'Aigle possèdent tous le profil en encart ci-dessus.*

Autres réguliers

« Nous nous battons pour le destin d'Aarklash. Nos ennemis sont aveuglés par leurs principes ; la nature, elle, nous prête ses forces pour nous rappeler chaque jour que notre cause est la bonne. »
– Asthenas, centaure de l'Aigle.

Animæ sylvestre, 17 P.A.
Follet féerique, 13 P.A.

ÉLITE DE L'AIGLE

Cadwallen

Minotaure cadwëe, 63 P.A.

Dévoreurs

Les dévoreurs qui côtoient les défenseurs de l'Aigle faisaient autrefois partie de l'élite de la Hyène. La flamme de la Bête les a quittés, ne laissant que cendres derrière elle. Ce sont des guerriers aussi intelligents que redoutables, mais souvent farouches. Les archontes des Faathi peinent à les délivrer de leurs tourments.

Carnassier[4], 65 P.A.
Éventreur de Vile-Tis, 40 P.A.
Tyran de Vile-Tis[5], 85 P.A.

Gobelins

— Je te préviens, le gobelin : aujourd'hui, je me bats à tes côtés, mais après notre victoire, je te tue.

— Je te préviens, le nain : si tu me tues ce soir, demain ma famille vient s'installer chez toi.

Cogneur de gong cyclope[6], 15 P.A.
Chevalier Ströhm, 28 P.A.
Guerrier Ströhm, 20 P.A.
Gobelin avec boulet, 10 P.A.
Mutant gobelin 1, 15 P.A.
Mutant gobelin 2, 15 P.A.
Porte-arête de No-Dan-Kar[7], 15 P.A.
Samurâ, 27 P.A.

Tirailleur gobelin, 24 P.A.
Becbunzen (Personnage, première Incarnation), 80 P.A.
Cyanhur, le Poignard du dieu Rat (Personnage), 150 P.A.
Goreth le Massif (Personnage)[8], 125 P.A.

Keltois

Centaures, géants et minotaures arpentaient librement Aarklash avant que les hommes surviennent, apportant avec eux la Lumière et les Ténèbres. Des siècles durant, les peuples anciens ont marché dans l'ombre de l'Homme, bourreau des civilisations. Aujourd'hui, l'heure de la revanche a sonné.

Archer centaure, 40 P.A.
Barbare géant, 35 P.A.
Centaure keltois (à l'exception du profil de Murgan), 38 P.A.
Fils d'Ogmios, 61 P.A.
Minotaure drune, 64 P.A.
Minotaure sessair, 62 P.A.
Baal le Conquérant (Personnage, seconde Incarnation), 148 P.A.
Bragh An Scâthar (Personnage), 100 P.A.

Nains

Les nains de la Concorde ont conservé leur amour de la métallurgie et de la stratégie. S'ils acceptent volontiers de coordonner les manœuvres des troupes, ils ne révèlent pas facilement leurs secrets de forgerons. Ils sont fiers de leur art et fabriquent eux-mêmes, dans le plus grand secret, les armes de l'Aigle !

Guerrier Khor, 25 P.A.
Musicien Khor sur razorback, 60 P.A.
Porte-étendard Khor sur razorback, 60 P.A.
Thermo-guerrier (y compris d'Uren), 34 P.A.
Hirh-Karn l'Enragé (Personnage), 160 P.A.
Kaël l'Irascible (Personnage, première Incarnation), 127 P.A.
Pilzenbhir, défenseur des plaines (Personnage, première Incarnation), 93 P.A.

Hordes

Les chevaucheurs de brontops qui ont embarqué à bord de la forteresse volante des Faathi ont emmené leurs montures avec eux. Les brontops s'adaptent bien à tous les climats : leurs charges font désormais gronder le tonnerre aux quatre coins d'Aarklash.

CH18 pp 36-39.indd 37 2/08/07 11:41:14

Brontops orque, 60 P.A.
Tueur amok, 40 P.A.
Kal-Shadar (Personnage, première Incarnation), 110 P.A.
Umran Kal (Personnage, première Incarnation), 165 P.A.

Wolfens

« Mais tu trembles ! Tu as peur ! Tu ne devrais pas pleurer, petit homme. Remercie-moi, plutôt, de t'accorder une mort rapide malgré tous les sacrilèges commis par les tiens. »

Arbalétrier wolfen 1 (grande arbalète), 35 P.A.
Arbalétrier wolfen 3 (petite arbalète), 32 P.A.
Prédateur wolfen, 62 P.A.

Créatures de l'Aigle

Cadwallon

Les ogres, persécutés par tous les peuples d'Aarklash, doivent leur survie à la miséricorde des premiers ducs de Cadwallon.

L'Aigle leur offre aujourd'hui l'opportunité de venger leurs ancêtres et de retrouver leurs terres.

La victoire, disent-ils, leur rendra leur destin volé.

Gâchette de Khaurik, 65 P.A.
Garde de Khaurik, 63 P.A.
Ogre mercenaire, 56 P.A.
Ogre boutefeu, 93 P.A.

Daïkinees

Guerrier mandigorn, 60 P.A.

Gobelins

— Ah ! ah ! Je te tiens, t'es fait comme un rat ! Mais ? C'est quoi cette odeur ?

— Je te présente Crocus, mon copain troll. Si tu te retournes assez vite, t'auras le temps de voir sa glotte.

Troll de guerre (ne peut pas être équipé d'une Amphore à vigie), 73 P.A.
Troll noir, 84 P.A.

Orques

Troll du Béhémoth, 75 P.A.

Autres créatures

Abharûn et Nyris, les oracles de l'Aigle, commandent à une armée d'Élémentaires qui ont spontanément rallié la cause des Chemins du Destin. La plupart sont issus de Royaumes conquis ou détruits par les Voies de la Lumière ou les Méandres des Ténèbres.

Élémentaires d'Air, d'Eau, de Feu et de Terre, 80 P.A.

Spéciaux de l'Aigle

Les armées de l'Aigle sont toujours en mouvement. Cela rend difficile l'entretien de machines de guerre. Les rares artilleurs qui ont eu l'audace de rejoindre la Concorde sont des têtes brûlées ou des inventeurs de génie. Ils rafistolent leurs jouets avec ce qu'ils ont sous la main, et le résultat est souvent… chamarré.

Artificier gobelin, 15 P.A.
Bombardier nain, 40 P.A.
Char nain (baliste), 180 P.A.
Char nain (canon), 200 P.A.
Casse-montagne gobelin, 84 P.A.

Guerriers-mages de l'Aigle

Des magiciens de toutes les espèces rejoignent l'Aigle pour partager ou accroître leur savoir. Ils forment une puissante assemblée et les oracles des Faathi leur fournissent des gemmes de mana d'excellente qualité. Avec le temps, les magiciens de l'Aigle pourraient bien former un ordre capable de rivaliser avec ceux du Bélier ou de la Chimère.

Cadwallon

Appuie-feu gobelin, 26 P.A.

Gobelins

« Vous autres, magiciens d'Aarklash, avez enfermé la magie dans des rituels complexes car elle vous faisait peur. La magie, en réalité, aspire à être libre. »

– Nyris, oracle des Faathi.

Psycho-mutant gobelin 1, 27 P.A.
Psycho-mutant gobelin 2, 27 P.A.

Nains

Lithomancien de Tir–Nâ–Bor, 30 P.A.
Thermo-prêtre, 40 P.A.

Orques

« J'ai vu un aigle s'envolant au crépuscule. Il appelait quinze tribus à cesser la guerre et à prendre en main leur destin. Cette terre n'est pas la nôtre, ce sont nos enfants qui nous la prêtent. »

– Prophétie inscrite dans une grotte de la montagne Noire.

Guerrier mystique, 27 P.A.
Shaman animiste sur brontops, 82 P.A.

Wolfens

Solitaire wolfen 1, 53 P.A.
Solitaire wolfen 2, 42 P.A.

Personnages magiciens de l'Aigle

Les champions de l'Aigle, incarnés par la mystérieuse trinité des Faathi, rallient leurs peuples à la cause des Chemins du Destin. Aigle-Tonnerre, demi-dieu de la Concorde, leur a révélé leur destin et fait promettre de ne jamais partager ce secret. De tous les Incarnés d'Aarklash, ceux de la Concorde sont les plus éveillés à leur véritable condition.

Gobelins

Gidzzit le Sonneur (Personnage, première Incarnation), 25 P.A.

Orques

Le Fils du Tonnerre (Personnage), 80 P.A.
Törk l'Animal (Personnage, première Incarnation), 73 P.A.

Nains

Bâl-Torg l'Ancien (Personnage, première Incarnation), 40 P.A.

Wolfens

Irix la Sibylle (Personnage), 71 P.A.
Irix la Furie (Personnage), 125 P.A.

Meines-guerriers de l'Aigle

Les fidèles d'Aarklash s'interrogent sur la nature de la trinité des Faathi. Certains prétendent qu'il s'agit d'un seul dieu, doté de trois visages ; d'autres pen-

CH18 pp 36-39.indd 38 2/08/07 11:41:28

sent qu'il s'agit de trois dieux qui ont uni une partie de leurs peuples respectifs.

Quelle que soit la vérité, l'alliance d'Asura avec les Ténèbres laisse planer le doute sur les véritables buts de la Concorde de l'Aigle.

Maître des rites Chacal[9], 35 P.A.
Prévôt d'Uren, 30 P.A.
Prophète gobelin (dévot), 20 P.A.

Personnages fidèles de l'Aigle

Elghir le Résolu, 31 P.A.
Shaka-Umruk, 40 P.A.
Xhérus le Visionnaire, 22 P.A.

Règles particulières

Modifications d'armée

- Les combattants dotés de Renfort perdent cette compétence et gagnent Instinct de survie. Les gobelins rallient l'Aigle en masse, mais ils ne sont pas encore assez nombreux pour former une marée verte.
- L'Aigle accepte les enfants du Destin tels qu'ils sont : les combattants dotés de Paria perdent cette compétence.
- Certaines haines sont inextinguibles : une armée de l'Aigle comportant des dévoreurs ne peut avoir ni fidèles, ni immortels (et vice-versa).

Artefacts de l'Aigle

Édit de l'Aigle (15 P.A.)

Abharûn et Nyris, les oracles de la Concorde, confient souvent à leurs champions des édits aux puissantes propriétés mystiques. Ces précieux parchemins servent de sauf-conduits : leurs propriétaires sont sous la protection du Destin et deviennent insensibles aux énergies surnaturelles néfastes.

Le Personnage doté de cet artefact acquiert Insensible/4.

Cet artefact est réservé aux Personnages de l'Aigle.

Plume de l'Aigle-Tonnerre (10 P.A.)

L'Aigle-Tonnerre, demi-dieu de la Concorde, est un être à nul autre pareil dans la Création. Son apparition est toujours le signe d'événements importants pour le Destin.

Le Personnage doté de cet artefact acquiert Autorité. Cet artefact est réservé aux Personnages de l'Aigle.

Gemme de Shenroth (5 P.A.)

Shenroth, royaume d'exil de la Concorde de l'Aigle, est un monde fait d'îlots suspendus dérivant dans un ciel aux couleurs changeantes. Chargées de l'énergie des éléments primordiaux, les gemmes de mana de Shenroth sont prisées par tous les magiciens d'Aarklash. Gare, cependant, car les archontes des Faathi savent instinctivement les retrouver !

Le Personnage doté de cet artefact acquiert Focus.

Cet artefact est réservé aux Personnages magiciens de l'Aigle.

Note : Un magicien ennemi ayant volé une gemme de Shenroth sera certainement poursuivi par les guerriers de la Concorde. L'adversaire du joueur Aigle peut gratuitement doter un (et un seul) de ses Personnages magiciens de cet artefact (auquel cas il ne compte pas dans le nombre d'artefacts auxquels il a droit). En contrepartie, les archontes des Faathi et les Personnages de l'Aigle acquièrent Fléau contre ce Personnage. Tous les prétextes sont bons pour une confrontation !

Symbole des Faathi (5 P.A.)

Le culte des Faathi, la trinité du Destin, est itinérant. L'unique lieu saint qui lui est associé sur Aarklash est la forteresse volante de l'Aigle, aujourd'hui posée en Avagddu.

Les suivants de l'Aigle croient en la destinée. Ils lui rendent hommage à chaque fois qu'elle se montre favorable à leur égard. Les fidèles des Faathi emportent parfois des symboles sacrés représentant la trinité du Destin : lorsque la chance se manifeste, leurs pouvoirs s'accroissent.

Le Personnage gagne 1 FT à chaque fois qu'un combattant de son camp situé dans son aura de foi obtient un « 6 » sur un test.

Cet artefact est réservé aux Personnages fidèles de l'Aigle.

Arme du Destin (100 P.A.)

Parfois, à la veille d'une grande bataille, un héros de l'Aigle trouve une arme légendaire, enchantée par le Destin lui-même. Elle peut lui être remise par un oracle des Faathi ou, tout simplement, se trouver sur sa route ou à son chevet lorsqu'il ouvre les yeux. Le guerrier ainsi béni ne doit pas craindre l'issue de la bataille : quelle qu'elle soit, le Destin veille sur lui. À la fin des combats, le Destin reprend son dû et l'arme disparaît comme par enchantement.

Le porteur d'une Arme du Destin acquiert Aimé des dieux et Commandement/30. S'il a déjà Commandement/X sur sa carte, X devient 30.

Cet artefact est réservé aux Personnages de l'Aigle. Une armée de l'Aigle ne peut en posséder qu'un seul exemplaire.

Notes

1 : La capacité « Les milices privées de No-Dan-Kar » des gardes du corps Ströhm s'applique désormais aux Personnages de l'Aigle.
2 : Le profil des guerriers crocs wolfens peut être utilisé avec des figurines de guerriers wolfens.
3 : Les vestales sacrées liées à l'Aigle perdent Féal/1 et gagnent Ambidextre.
4 : Les carnassiers perdent Possédé et gagnent Farouche/10. Les profils de carnassier nommés « l'endurance », « la douleur » et « la force » ne trouvent pas leur place au sein de la Concorde de l'Aigle.
5 : Les tyrans de Vile-Tis liés à l'Aigle perdent Possédé et gagnent Farouche/10.
6 : Le cogneur de gong cyclope perd Cri de ralliement et ne peut pas utiliser le Gong hurlant.
7 : Le porte-arête de No-Dan-Kar perd Conscience et ne peut pas utiliser l'arête de piranha géant.
8 : Lorsqu'il est lié à l'Aigle, Goreth le Massif a 10 en Mouvement au lieu de 7.
9 : Les maîtres des rites Chacal liés à l'Aigle disposent de la spirale de foi suivante : 0/1/1.

CH18 pp 36-39.indd 39 2/08/07 11:41:33

Rapport de bataille : *Confrontation, l'Âge du Rag'Narok*

LE TERTRE SANS NOM

Le tertre sans nom dévoile les mécanismes principaux de Confrontation : l'Âge du Rag'narok. *Ce rapport de bataille oppose deux armées (Griffon et Loup) dans un scénario de prise d'objectif. Cette partie illustre la fluidité et la richesse de ce nouveau jeu dont les règles s'inspirent d'*AT-43 *et* Rag'Narok 2.

La bataille du tertre sans nom se déroula peu après les premiers événements du Rag'narok. Elle opposa un contingent akkylannien sous les ordres d'Abel à une partie de chasse wolfen menée par Serethis, un jeune incarné d'Yllia. Les deux armées se rencontrèrent aux abords du protectorat des Collines du Crépuscule et s'affrontèrent pour la possession d'un tertre où reposaient les cendres d'un puissant fidèle.

Conseil de guerre

Le tertre sans nom oppose une armée du Griffon à une armée du Loup dans un format de 1 500 P.A. Le champ de bataille est une table de 1 m 20 x 60 cm.

Ce rapport de bataille utilise les règles de *La Colline*, le deuxième scénario prêt à jouer présenté dans les *Règles du jeu*. Les différents termes employés dans ce conseil de guerre sont expliqués tout au long de l'article.

Forces en présence : Chaque joueur dispose de la même quantité de P.A. pour constituer sa compagnie.

Approche : Terres frontalières, avec la modification suivante : une colline (ou un élément de décor similaire) est placée au centre de la table. Cet élément est appelé « la colline ». Ligne de bataille.

Objectifs : Contrôler la colline (5 points d'Élixir).

Règles spéciales : Aucune.

Trêve : La bataille s'achève lorsqu'un des joueurs possède 20 points d'Élixir à la phase de contrôle. Ce joueur remporte la victoire.

Confrontation : l'Âge du Rag'narok présente six modes de jeu pour l'activation des combattants, d'une difficulté croissante adaptée aux joueurs de tous niveaux. Les joueurs ont choisi le mode *Maraudeur* qui se distingue par la mise en place d'une pioche commune. Le hasard des activations incite les joueurs à faire preuve de vivacité d'esprit et d'opportunisme stratégique. Rien de tel pour simuler les brouillards qui envahissent les plaines d'Avagddu !

Revue de troupes

La constitution des armées répond à un schéma pré-établi baptisé « ordre des bannières », qui simule l'organisation militaire des différents peuples d'Aarklash. Chaque bannière propose cinq choix d'unité, dont un obligatoire marqué d'un (!). Un joueur peut constituer une deuxième bannière s'il remplit tous les choix de la première.

Griffon

Le Griffon, joué par Martin, arbore la bannière du Temple.

- Abel équipé de Croix du Griffon + 9 conscrits du Griffon dont 2 aumôniers, 1 musicien et 1 porte-étendard (!)
- 10 fusiliers du Griffon
- 8 templiers du Griffon dont 1 chapelain

Loup

Le Loup, joué par Nicolas, arbore la bannière des meutes sédentaires.

- Serethis équipé de Trophées de chasse + 6 chasseurs (!)
- 4 Crocs (C1)
- 4 Crocs (C2)

Déploiement

Voici les modalités de déploiement du scénario « La Colline ».

- **Terres frontalières :** Chaque joueur à tour de rôle, en commençant par le plus jeune, choisit un élément de décor et le place sur le champ de bataille. Une fois que tous les éléments sont placés, chaque joueur jette un dé. Celui qui obtient le résultat le plus élevé choisit sa zone en premier, puis c'est au tour du suivant dans l'ordre des aiguilles d'une montre, et ainsi de suite.

CH18 pp 40-47.indd 40 2/08/07 11:44:54

FORMATION

La formation dispersée est la formation par défaut. Certains peuples enseignent à leurs guerriers les vertus de la formation compacte, qui leur permet de bénéficier d'avantages tactiques, comme le Don du Griffon.

• **Formation dispersée :** Chaque combattant est à 10 cm ou moins du meneur. Chaque combattant est à 2,5 cm ou moins d'un autre combattant de l'unité. Cette disposition est vérifiée uniquement à la fin du déplacement de l'unité.
Un combattant qui est au contact d'un adversaire n'est pas obligé de rester en formation.

• **Formation compacte :** Chaque combattant est à 10 cm ou moins du meneur. Les figurines se touchent et forment des rangs de la taille la plus égale possible. Les combattants conservent cette disposition tout au long du déplacement.

DON D'ARMÉE

Chaque armée de *Confrontation : l'Âge du Rag'narok* dispose d'un don d'armée qui lui est réservé et qui correspond à son totem.

Don du Griffon : Les unités en formation compacte réussissent automatiquement leurs tests de Courage.

Don du Loup : Les échecs obtenus sur les tests de Force sont relancés une fois de plus.

ÉCLAIREUR

Lorsque la compagnie est mise en jeu dans une zone de déploiement, les unités composées d'éclaireurs peuvent être déployées n'importe où sur le champ de bataille mais hors du contact d'une unité ennemie.

• **Ligne de bataille** : le champ de bataille est divisé en deux moitiés égales par la médiane qui traverse le terrain dans sa largeur. La zone de déploiement de chaque joueur débute à 15 cm de cette ligne médiane.

Les guerriers de Merin ont dressé un campement de fortune dans les ruines qui jouxtent le tertre sans nom. Près de là, les Crocs tapis en embuscade les observent. La bataille commence lorsque Serethis et ses chasseurs attaquent les Akkylanniens à revers !

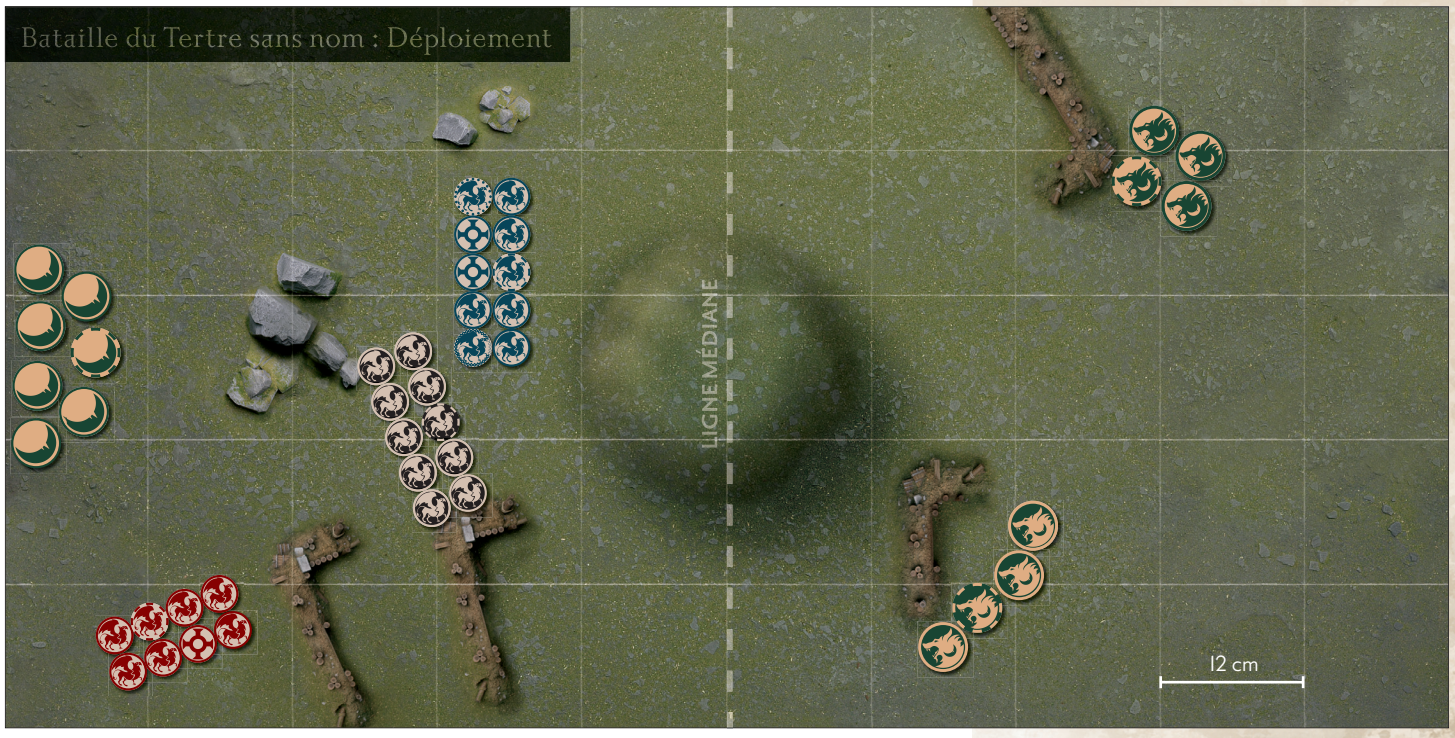
Serethis, grâce à son artefact « Trophées de chasse », donne la compétence « Éclaireur » à son unité. Ceux-ci se déploient dans la zone du Griffon.

GRIFFON

Conscrits · Abel · Musicien
Porte-étendard · Aumônier
Fusilier · Meneur
Templier · Meneur · Chapelain

LOUP

Croc CI · Meneur CI
Croc C2 · Meneur C2
Chasseur · Serethis



CH18 pp 40-47.indd 41 2/08/07 11:45:13

PREMIER TOUR

Chaque tour de jeu se déroule dans l'ordre des étapes suivantes :

1 – Phase tactique : Les joueurs déterminent dans quel ordre ils activeront leurs unités et décident lequel d'entre eux joue le premier.

2 – Phase d'activation : Les joueurs activent leurs unités à tour de rôle. Les combattants progressent sur le champ de bataille, lancent leurs sortilèges et leurs miracles, tirent sur leurs ennemis, les engagent au corps à corps et résolvent les mêlées.

3 – Phase d'intendance : Les joueurs mesurent les conséquences des phases précédentes : calcul des points de foi et des points de mana pour les mystiques, bilan des objectifs en cours de réalisation. Le tour s'achève avec cette phase.

Les joueurs des éditions précédentes de *Confrontation* n'auront pas manqué de remarquer la disparition de la phase de corps à corps. Les combattants attaquent désormais leurs ennemis lors de leur activation !

Les passes d'armes de *Confrontation 3* ont également disparu. Les combattants actifs comparent leur valeur d'Attaque à la Défense de leurs cibles. Le résultat, reporté sur une table universelle identique à celle d'*AT–43*, indique le résultat à obtenir sur les dés pour toucher l'adversaire. Ils procèdent ensuite de même en comparant leur Force à la Résistance pour éliminer leurs ennemis.

Toutes les règles du jeu sont sur www.confrontation.fr.

1 – PHASE TACTIQUE

Les joueurs constituent la pioche et font un test d'Autorité entre leurs Commandeurs respectifs. Chacun jette un dé et additionne le résultat à l'Autorité de son Commandeur.

- Abel a 3 en Autorité. Le joueur Griffon obtient , pour un total de 8.
- Serethis a également 3 en Autorité. Le joueur Loup obtient , pour un total de 5.

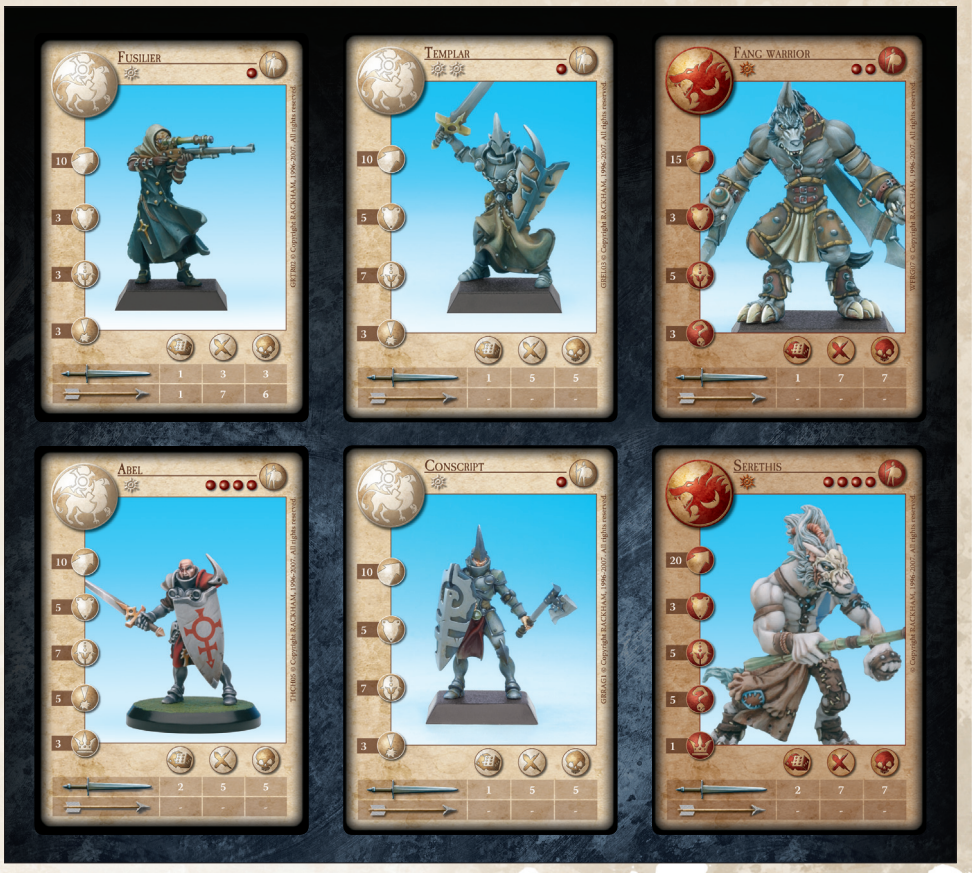
Le Griffon remporte le test d'Autorité pour le premier tour ; il tire la première carte de la pioche. Les wolfens sont de redoutables chasseurs, mais il est très difficile de surprendre un Akkylannien sur le sentier de la guerre !

2 – PHASE D'ACTIVATION

Martin pioche : Croc

Le Loup dispose de deux cartes de crocs. Elles ne sont pas attribuées à une unité de crocs en particulier : lorsque l'une d'entre elles est révélée, Nicolas peut activer n'importe quelle unité de crocs qui n'a pas encore joué.

Lorsque son adversaire lui tend la première carte, Nicolas active l'unité de crocs CI. Les féroces guerriers sortent de leur abri et entament une course. Ils peuvent donc parcourir jusqu'au double de leur Mouvement (15), soit 30 cm, pour se placer au pied du tertre.



Nicolas pioche : Fusilier

Martin active ses fusiliers. Il se penche pour adopter leur point de vue et constate qu'ils voient l'unité de crocs CI, malgré le tertre qui se dresse entre eux. Ils vont donc leur tirer dessus pour les empêcher de s'emparer du lieu sacré.

L'unité de fusiliers fait une marche de 10 cm (Mouvement 10) puis tire sur l'unité de crocs CI. À l'aide du mètre gradué en portées, Martin mesure la distance qui sépare les meneurs des deux unités : 2. La portée indique également la difficulté du tir.

Le tertre obstrue partiellement les lignes de vue des fusiliers. La difficulté du tir est augmentée de 2 points à cause de cette interférence et se retrouve fixée à 4 (2 pour la portée + 2 pour l'interférence).

La ligne de combat à distance des fusiliers indique que chacun d'eux dispose d'un dé de combat à distance (1) avec Attaque 5 et Force 6.

.../-6	-5/-4	-3/-2	-1/0/+1	+2/+3	+4/+5	+6/...
		+	+	+	+	

Sur le tableau de résolution universel, Martin compare l'Attaque 5 des fusiliers à la difficulté du tir (4). Le résultat est 1 (Attaque 5 moins Difficulté 4) : chaque fusilier doit obtenir un + pour toucher l'unité de crocs CI. Martin jette dix dés (un par fusilier) et obtient cinq touches.

Il cherche désormais à savoir si les cinq touches ont éliminé des cibles : il effectue un test de Force en comparant la Force 6 des fusils à la Résistance 5 des crocs. 6 – 5 = 1 : + à nouveau. Martin jette 5 dés, autant que de touches, et obtient 4 succès qui font perdre autant de points de vie aux cibles.

La carte des crocs indique qu'ils ont chacun 2 points de vie. Martin attribue les 4 points de dégâts infligés aux crocs les plus proches du meneur de l'unité de fusiliers : deux wolfens s'écroulent, fauchés par les balles. Leurs figurines sont retirées du champ de bataille.

Nicolas pioche : Templier

Martin active ses templiers et déclare un assaut contre l'unité de Serethis. Les wolfens sont toutefois des combattants effrayants ; l'assaut implique que les templiers passent en formation dispersée, auquel cas ils ne profitent plus du Don du Griffon.

CH18 pp 40-47.indd 42 2/08/07 11:45:59

Par conséquent, ils sont soumis à un test de Courage : parviendront-ils à surmonter l'effroi que leur inspirent les féroces guerriers du Loup ?

L'unité de chasseurs profite de la Peur 5 de Serethis. Les templiers disposent quant à eux de 3 en Courage.

Les Akkylanniens disposent néanmoins d'un avantage : Abel, le musicien et le porte-étendard forment un état-major. Les unités du Griffon qui voient l'étendard et/ou sont situées à 30 cm ou moins du musicien utilisent le Courage 8 et l'Autorité 3 d'Abel pour résoudre leurs tests avec ces deux caractéristiques. Or les templiers voient le fier étendard du Griffon !

Martin utilise le tableau de résolution universel et compare le Courage des templiers, élevé à 8, à la Peur 5 des chasseurs de Serethis. 8 – 5 = 3, le résultat à obtenir est donc +. Martin lance le dé et obtient... . Les templiers, surpris par l'apparition soudaine des éclaireurs wolfens, cèdent à la peur. Leur unité est en déroute.

GRIFFON

Conscrits · Abel · Musicien
Porte-étendard · Aumônier
Fusilier · Meneur
Templier · Meneur · Chapelain

LOUP

Croc CI · Meneur CI
Croc C2 · Meneur C2
Chasseur · Serethis

Martin : *Bien que cet échec soit difficile à avaler vu les moyens que je pensais avoir mis de mon côté pour réussir ce test, il ne s'agit que d'un juste retour des choses, car j'avais mal placé mon unité de templiers. Emporté par mes réflexes de la précédente édition de* Confrontation, *j'ai oublié que nous jouions en mode « Maraudeur » et que même si je gagnais l'opposition d'Autorité, mes templiers ne s'activeraient pas forcément avant les chasseurs.*

L'AVIS DU DRAGON ROUGE

Martin aurait dû placer ses templiers de façon à ce qu'ils bloquent complètement la route des wolfens, quitte à se faire engager. Le tirage de cartes lui a finalement été favorable, mais ce test de Courage raté laisse les templiers en déroute, éloignés des combats, et dangereusement proches du bord de table...

CROIX DU GRIFFON

Valeur : I.
L'Incarné ajoute son Autorité à son Courage. Grâce à cet artefact, Abel a 8 en Courage (Courage 5 + Autorité 3).

Martin Pieche : Chasseur

Serethis et son unité de chasseurs ont 20 en Mouvement, ce qui leur donne une mobilité extraordinaire. Ils déclarent un assaut contre les fusiliers.

Les fusiliers étant en formation compacte, ils bénéficient de Don du Griffon et réussissent automatiquement le test de Courage face à l'unité effrayante.

Étant disposé sur un grand socle (6 cm de diamètre), chaque chasseur a une Puissance de 2. Leur unité compte sept membres, pour une Puissance totale de 14. Chaque fusilier, disposé sur un socle d'infanterie (3 cm de diamètre), a une Puissance de 1. Comptant dix membres, leur unité affiche une Puissance de 10. Les chasseurs voient les fusiliers et leur Puissance (14) est supérieure à celle des Akkylanniens (10) : leur assaut se transforme en Charge.

Serethis et deux de ses chasseurs sont disposés au contact des fusiliers. Les trois autres chasseurs ne peuvent arriver au contact à cause de l'encombrement du passage ; ils se contentent de suivre leurs frères.

Les wolfens engagés résolvent leurs attaques au corps à corps. Nicolas choisit de commencer par les attaques des deux chasseurs.

La ligne de combat au corps à corps des chasseurs indique que chacun d'eux dispose d'un dé de combat au corps à corps (1) avec Attaque 7 et Force 7.

CH18 pp 40-47.indd 43 2/08/07 11:46:10

ÉLIXIR ET INCARNÉS

Abel et Serethis sont des Incarnés. Ils se distinguent des autres combattants par leur Autorité, ainsi que par un nombre plus important de points de vie et de dés de combat.

Les Incarnés sont dotés de règles particulières, associées aux objets ou aux qualités qu'ils ont acquis au cours de leur vie. Ces attributs sont détaillés pour chaque Incarné dans l'Army Book correspondant.

Chaque compagnie dispose d'une réserve d'Élixir, représentée par des pions ou des compteurs (marqueurs officiels ou dés). Au début de la partie, cette réserve est égale au nombre d'Incarnés présent dans la compagnie. Certains artefacts ou effets de jeux permettent cependant d'augmenter cette réserve initiale.

Au cours de la partie, la réserve d'Élixir augmente lorsque des objectifs de bataille sont contrôlés ou remplis par la compagnie. En outre, cette réserve augmente ou diminue en fonction des actions des Incarnés. Chaque gain ou perte de points est immédiat et peut intervenir à n'importe quel moment d'un tour, à l'exception du temps mort.

- Avant de faire un test pour un de ses Incarnés, le joueur peut obtenir un dé supplémentaire pour 1 point d'Élixir.
- Lors d'un test fait par un de ses Incarnés, le joueur peut relancer ses échecs pour 1 point d'Élixir.
- Lors d'un test fait contre un de ses Incarnés, le joueur peut demander à son adversaire de relancer ses réussites pour 1 point d'Élixir.

Chacun de ces exploits peut être activé lorsque l'Incarné en a besoin. Chaque exploit ne peut être utilisé qu'une fois par Incarné et par activation.

À l'aide du tableau de résolution universel, Nicolas compare l'Attaque 7 des chasseurs à la Défense 3 des fusiliers. Le résultat est 4 (Attaque 7 – Défense 3) : chaque chasseur doit obtenir un + pour toucher l'unité de fusiliers. Nicolas jette deux dés et obtient deux touches.

Ces deux touches provoquent deux tests de Force 7 comparés à la Résistance 3 des fusiliers. 7 – 3 = 4 : +. Nicolas jette deux dés et obtient deux réussites qui font perdre autant de points de vie aux Akkylanniens.

Chaque fusilier dispose de 1 point de vie : les deux blessures sont infligées à deux fusiliers au contact des chasseurs. Ils sont emportés par la rage aveugle des fils d'Yllia et leurs figurines sont retirées du champ de bataille.

Nicolas pioche : Conscrit

L'heure de la vengeance a sonné : après un test de Courage réussi, les conscrits menés par Abel assaillent Serethis et ses chasseurs. Leur Puissance étant moins élevée que celle des chasseurs, leur assaut n'est pas une charge.

Sept conscrits – 5 – ont assailli trois chasseurs – 3. Après avoir comparé ces résultats dans le tableau de résolution universel, Martin lance sept dés. La réussite est à +. Martin obtient les résultats suivants : , , , , , et . Chacun des deux lui permet de lancer un dé supplémentaire : et . Le nouveau lui donne un nouveau un dé : . Sept succès, pas moins !

Martin résout alors sept tests de Force 5 contre la Résistance 5 des chasseurs. L'objectif est + : , , , , , et . Les deux donnent deux nouveaux dés qui indiquent deux . Sept blessures. Les chasseurs disposent chacun de 2 points de vie : ils sont éliminés tous les trois et le dernier point est perdu, faute de victime à qui l'attribuer.

Martin choisit ensuite de résoudre le combat de l'unique conscrit au contact de Serethis. Son unique dé de combat obtient , ce qui est insuffisant pour le toucher.

C'est au tour d'Abel d'attaquer Serethis. Martin souhaite éliminer l'Incarné wolfen dans une action d'éclat et dépense l'unique point d'Élixir de sa réserve pour donner un dé de combat supplémentaire à Abel. Le test d'Attaque indique , et . Trois touches !

Surpris par la brutalité de la contre-offensive akkylannienne et ne souhaitant pas perdre Serethis si facilement, Nicolas dépense lui aussi son seul point d'Élixir pour faire relancer les réussites de son adversaire.

Le joueur Griffon, inexorable, obtient à nouveau un suivi d'un , deux touches. Les deux tests de Force sont ensuite réussis, ce qui fait perdre 2 points de vie à Serethis. Rien n'arrête la colère du Griffon !

Martin pioche : Crocs

L'unité de crocs C2 sort de son abri et se précipite vers le tertre. Cette course marque la fin de la phase d'activation : toutes les unités ont été activées.

3 – Phase d'intendance

Les joueurs évaluent rapidement la Puissance de leurs combattants à 10 cm ou moins du tertre. Le Loup domine sans partage à la fin du premier tour et gagne 5 points d'Élixir.

CH18 pp 40-47.indd 44 2/08/07 11:46:35

DEUXIÈME TOUR

1 – PHASE STRATÉGIQUE

Les joueurs reconstituent la pioche. Martin remporte le test d'Autorité et parvient à rallier ses templiers.

2 – PHASE D'ACTIVATION

Martin pioche : Croc

Les quatre crocs C2 tapis derrière le tertre passent à l'assaut. Ils infligent trois touches et deux blessures ; Nicolas choisit d'éliminer l'un des deux aumôniers et le porte-étendard.

Nicolas : *Martin a dispersé ses conscrits sur un large front et exposé ses spécialistes, aumôniers, musicien et porte-étendard. Le Mouvement élevé de mes crocs leur permet d'aller chercher ces proies de choix.*

Nicolas pioche : Chasseur

Chaque chasseur dispose d'un unique dé de combat et leur unité est engagée contre les conscrits et les fusiliers. Nicolas doit donc répartir les dés de combat de son unité entre les deux ennemis lors du choix des armes.

- Deux chasseurs se déchaînent contre les conscrits. Ils infligent deux touches puis 2 points de dégâts ; le musicien et le deuxième aumônier s'écroulent.
- Le chasseur en retrait affronte un fusilier. Par chance, il inflige deux touches et autant de points de dégâts. Normalement, seul les ennemis au contact sont éliminés, mais le chasseur dispose d'une lance : c'est une arme d'allonge ! Un deuxième fusilier, à moins de 3 cm, est éliminé.
- Vient alors le combat des chefs : Serethis tient l'occasion de se venger. Nicolas dépense 1 point d'Élixir pour obtenir un dé supplémentaire. Hélas, malgré les trois dés il n'obtient qu'une seule touche. Ne souhaitant pas dépenser plus d'Élixir, il se contente de ce résultat et résout le test de Force : aucune blessure !

Nicolas : *J'ai l'air fin. Certes, accumuler de l'Élixir me rapproche de la victoire, mais certaines situations exigent de se donner les moyens de vaincre. Les événements sont en ma faveur mais espérons que cette erreur ne va pas me coûter la victoire.*

Martin pioche : Croc

L'unique croc survivant de l'unité CI effectue un test de Moral de difficulté 1 avec sa Peur ? 3. Le dé indique ⚀. Le wolfen reste vaillant et lance un assaut contre les fusiliers.

Grâce à un 🐓 suivi d'un ⚀, il inflige deux touches et élimine deux ennemis.

Nicolas pioche : Fusilier

L'effectif des fusiliers est désormais inférieur à la moitié de ce qu'il était au départ. Eux aussi sont soumis à un test de Courage. La difficulté en est de 5, car ils sont au contact d'une unité effrayante (+ 2) et d'une Puissance supérieure (+ 2). Ils ne profitent plus du Courage d'Abel car l'étendard et le musicien ont été éliminés. Les fusiliers ratent leur test, passent en Déroute et sont éliminés en cherchant à fuir.

Martin : *J'ai exposé mon état-major face aux crocs car je voulais disposer d'autant de dés que possible pour éliminer les wolfens les plus proches de la colline.*

L'avis du dragon rouge

Martin a commis une erreur : Abel ne peut plus transmettre son Courage aux autres unités que la sienne. Martin court par conséquent le risque de connaître le même désagrément avec son unité de templiers qu'avec ses fusiliers.

Martin pioche : Templier

Les templiers lancent un assaut contre les chasseurs. Ils passent en formation dispersée pour pouvoir traverser les ruines le plus rapidement possible. C'est hélas insuffisant : même ainsi, ils ne sont pas à portée d'assaut.

Nicolas pioche : Conscrit

• Abel attaque Serethis mais son habileté ne suffit pas : il rate ses tests d'Attaque. Martin n'a aucun point d'Élixir à dépenser pour lui relancer les échecs.

• Serethis est à nouveau attaqué, mais cette fois-ci par un conscrit, qui lui inflige une touche. Nicolas dépense 1 point d'Élixir pour faire relancer le test, qui est finalement un échec.

• Un autre conscrit attaque l'un des chasseurs, lui infligeant 1 point de dégâts.

• Les trois conscrits restants s'en prennent aux crocs C2 qui ont massacré leur unité : Martin fait deux touches et 2 points de dégâts. Il élimine un croc.

Martin : *Les effets de l'Élixir sont très importants et cette phase le montre bien. Je n'en ai plus et cela limite grandement l'efficacité d'Abel. C'est regrettable ! N'étant pas en mesure de contrôler la colline ce tour-ci, tuer Serethis était mon seul moyen de récupérer de l'Élixir... Heureusement pour moi, Nicolas a été frileux et a préféré économiser ses propres points, alors qu'il en aurait de toute façon récupéré en tuant Abel.*

3 – Phase d'intendance

Le Loup tient encore le tertre et gagne 5 points d'Élixir.

Troisième tour

1 – Phase tactique

Les joueurs constituent leur pioche et font le test d'Autorité. Cette fois-ci, Nicolas prend l'avantage.

2 – Phase d'activation

Nicolas pioche : Conscrit

• Abel, résolu à en finir, attaque Serethis. Martin obtient un double ! Avant qu'il lance les deux dés supplémentaires ainsi obtenus, son adversaire stupéfait lève vigoureusement la main et dépense 1 point d'Élixir en proférant toutes sortes d'onomatopées pittoresques. Martin, flegmatique, comprend ce que cela signifie et relance ses dés : et , encore deux touches !

Martin résout les deux tests de Force : 2 points de dégâts. Serethis est éliminé ! Nicolas, la mine défaite, n'a d'autre choix que de ranger sa figurine : il a déjà obligé son adversaire à relancer un test et ne peut plus dépenser d'Élixir pour éviter ce coup du sort.

L'élimination de Serethis rapporte 11 points d'Élixir au Griffon !

• L'un des conscrits attaque un chasseur et le rate.

• Les trois autres conscrits attaquent les crocs C2. Ils infligent trois touches, 2 points de dégâts et en éliminent un.

CH18 pp 40-47.indd 46 2/08/07 11:47:09

Martin pioche : Croc

Les crocs C2 assaillent les conscrits : grâce à un bon jet de dés, , et , ils infligent trois touches et éliminent deux ennemis.

Nicolas pioche : Croc

Le dernier croc de l'unité CI teste à nouveau son Courage pour ne pas partir en déroute. Un fatidique le pousse à écouter son instinct et à prendre la fuite par le bord de table le plus proche.

Martin pioche : Chasseur

Avec l'élimination de Serethis, les chasseurs sont eux aussi passés à moins de la moitié de leur effectif de départ. Ils testent leur Courage et obtiennent à nouveau un . En déroute, ils effectuent un désengagement forcé qui les élimine tous.

Nicolas : *Pas de chance. Les wolfens ont été éliminés avant d'avoir infligé un nombre suffisant de pertes pour faire face aux templiers. C'est la fin.*

Nicolas pioche : Templier

Les Griffons reçoivent enfin le renfort des templiers, qui chargent avec succès les crocs de l'unité C2 et les débordent sous le nombre. Cinq d'entre eux infligent quatre touches, puis 2 points de dégâts. Un wolfen est éliminé.

3 – Phase d'intendance

Après les nombreux retournements de situation de ce troisième tour, le Griffon prend le contrôle du tertre. Il gagne 5 points d'Élixir.

Le Griffon mène la partie par 16 points d'Élixir contre 8. Nicolas concède la victoire à Martin en sachant que son dernier croc vendra chèrement sa peau.

Fin de la partie

Martin : *À l'issue du deuxième tour, je pensais avoir perdu la partie. C'était compter sans le sursaut d'héroïsme d'Abel qui, en éliminant l'Incarné adverse, m'a fait reprendre la tête de la course à l'Élixir. Cette action d'éclat n'a pourtant pas emporté la victoire à elle seule : ce sont les pertes que mes combattants ont infligées aux wolfens au fil des tours qui ont amené les Loups sous la moitié de leur effectif de départ et ont causé les tests de Courage responsables de leur déroute. Même si ces pertes semblaient insuffisantes lorsque les loups moissonnaient mes rangs (et mes combattants spéciaux !), elles auraient fait la différence car Nicolas n'avait pas d'état-major.*

Affronter les wolfens met les nerfs à rude épreuve, mais l'obstination des Akkylanniens leur a permis de l'emporter. Rien d'anormal en somme…

Nicolas : *Cette partie fut captivante. Je dois ma défaite à des erreurs stratégiques. La première d'entre elles fut la composition de mon armée : à cause de leur effectif réduit, les wolfens sont rapidement soumis à des tests de Courage. La présence de gardiens des sépultures (Attachment Box) aurait empêché la déroute du troisième tour. Ma deuxième erreur fut de temporiser : les wolfens se déplacent vite et frappent fort. Sur un format modeste (1 500 P.A.), la meilleure tactique consiste à assaillir les unités déjà activées (elles ne peuvent pas répliquer avant le prochain tour) et à se retirer après avoir infligé un maximum de pertes. Grâce à l'Élixir, Serethis aurait pu éliminer Abel, multiplier les pertes et arracher la victoire.*

La meilleure défense du Loup, c'est l'attaque : un ennemi éliminé ne peut pas répliquer ! Je rejouerai volontiers cette partie avec un autre mode d'activation pour voir si l'issue de la bataille est différente.

LE COLONEL STARK ET COPPERHEAD

Fin de l'année AT-43.

La violence sur Damoclès atteint son paroxysme. Tandis que les tireurs d'élite des wing troopers abattent les overseers therians à la chaîne, les dragonov kommandos prennent pour cible les overseer et les officiers U.N. Les Wraith et les Incubus font quant à eux des ravages dans les rangs des officiers avans.

La guerre peut aussi se gagner en privant l'ennemi d'une ressource précieuse, difficile à renouveler : les combattants capables de commander les unités.

Dans cette guerre des commandants, les héros sont des cibles de choix : leur disparition prive l'ennemi d'officiers compétents et porte un coup terrible au moral des troupes.

Dans ce combat, les U.N.A. partent avec une longueur de retard sur les Therians : combien de fois Atis-Astarte ou Urash ont-ils été détruits, pour réapparaître plus tard dans un nouveau corps ? Contrairement aux Therians, les héros de guerre avans ne peuvent pas faire de sauvegardes de leur identité. Le colonel Stark, figure emblématique des White Stars, n'en est qu'une cible plus alléchante.

Retour de vacances mouvementé

Niveau 0 de Damoclès, hiver AT-43.

Stark, de retour de permission, est en transit dans un astroport secondaire. Il vient d'être nommé à la tête d'une puissante compagnie et se prépare à aller en première ligne. Les Therians l'ont sans doute appris, car ils attaquent l'astroport avec une compagnie lourdement renforcée : quatre unités d'assault golems à plein effectif, soutenues par deux unités d'assault goliaths et deux Incubus golgoths. Les White Stars leur opposent une farouche résistance : la compagnie du colonel est composée de deux unités de douze star troopers, une unité de wing troopers, récemment renforcée par des snipers, deux unités de trois Fire Toad pilotés par des combattants d'élite du M.Ind et enfin une petite unité de steel troopers dirigée par Stark lui-même.

Dès les premières minutes de la bataille, les Fire Toad anéantissent les deux escouades de goliaths : Stark, embusqué dans la tour de contrôle, observe les mouvements de l'ennemi et guide la contre-attaque. Mais les Therians repèrent la position de Stark. Les deux Incubus se concentrent alors sur la tour de contrôle, dans le but de décapiter la compagnie White Stars.

Pendant que les deux golgoths cherchent une position de tir favorable, les golems tentent de déborder les star troopers. Ils se heurtent à un feu nourri et leurs relais sont abattus les uns après les autres par les wing troopers. Les golems parviennent néanmoins à lancer des nanostorms dans le retranchement White Stars, ravageant les rangs des star troopers. Seule l'intervention des wing troopers, au corps à corps, empêche les golems d'investir la tour de contrôle et d'en finir avec le colonel.

La situation de Stark, cependant, devient critique. Les deux Incubus ont lancé une salve au hasard avant de parvenir à stabiliser leurs tirs. Stark est leur cible, mais les hommes qui accompagnent le colonel se sacrifient héroïquement pour sauver leur commandant. Autour de Stark, il ne reste plus que deux medics qui font de leur mieux pour sauver les soldats qui peuvent encore l'être. La salve suivante frappe Stark et ses hommes. Heureusement, un medic est épargné. Il parvient in extremis à sauver la vie de son commandant. Au même

CH18 pp 48-49 •STARK.indd 48 2/08/07 11:49:06

moment, les Fire Toad prennent les golgoths à revers. Concentrant leurs tirs, ils immobilisent un Incubus et détruisent une de ses armes.

Stark sait que sa compagnie ne pourra pas résister longtemps aux Therians. Il se résout à demander l'aide du UNSS *Battleaxe*. L'artillerie orbitale du vaisseau amiral pulvérise aussitôt un des deux Incubus. Mais c'est trop tard pour Stark : juste avant d'être découpé par les laser cannons des Fire Toad, le deuxième golgoth fait repousser son arme détruite et abat en même temps Stark et le dernier medic.

Stark reste entre la vie et la mort pendant une semaine. Par une chance inespérée, une équipe de chercheurs de la mystérieuse société Oni dispose d'un tout nouveau traitement expérimental. Les chercheurs se rendent au camp de base des White Stars et proposent d'essayer le traitement sur Stark.

Quelques jours plus tard, le plus grand héros des U.N.A. est sur pied et reprend aussitôt la tête de ses troupes.

Copperhead

Moins d'une semaine plus tard, la compagnie du colonel G. Stark est déployée contre une petite compagnie des Forces révolutionnaires, et le colonel… est à nouveau abattu. Dès les premières minutes de la bataille, ses deux medics sont éliminés et Stark est mortellement blessé par des dragonov kommandos. Dans les rangs, on commence à murmurer que le célèbre colonel a sans doute été abandonné par sa bonne étoile.

Les White Stars parviennent à remporter le combat, mais l'état de Stark est si critique que les chercheurs d'Oni sont à nouveau appelés à son chevet. Ils n'ont plus de traitement expérimental, mais leur habileté médicale suffit à faire revenir le colonel d'entre les morts.

C'en est trop pour Mac Bright. Il refuse que son vieil ami Stark prenne de nouveaux risques. Il le mute à l'état-major, où il sera en sécurité.

Le colonel est furieux. La rumeur raconte qu'il défonce tout le mobilier d'une navette de débarquement pendant que l'engin l'emmène sur le navire amiral de la flotte… alors qu'il a encore les deux jambes dans le plâtre !

À peine arrivé à bord du UNSS *Battleaxe*, Stark demande à voir le général Mac Bright. Les deux hommes s'enferment dans une cabine pendant plus de deux heures. Lorsqu'ils en sortent, ils sont tous deux couverts de bosses et de contusions. Mais les « arguments » de Stark se sont apparemment révélés les plus percutants, car Mac Bright accepte de revenir sur sa décision… partiellement. Il affecte Stark à un Defender Snake « Cobra », manœuvré par son meilleur pilote de blindé. Stark a interdiction d'en descendre tant que le marcheur de combat n'est pas réduit à l'état de carcasse. Cet arrangement ne satisfait pas le colonel Stark, mais il finit par l'accepter : Mac Bright n'a plus de dents à cracher. Copperhead devient sa monture officielle et le Colonel d'Acier revient parmi ses hommes. Il ne peut plus rejoindre ses steel troopers, mais il peut au moins les accompagner au combat. En tout cas, il est à l'abri des snipers… lorsqu'il consent à entrer dans le blindé, ce qui est moins fréquent que les ordres catégoriques de l'état-major ne le laisseraient supposer !

Tactique

Le colonel G. Stark à pied est un officier solide, dont la réputation et l'utilité ne sont plus à décrire (cf. p. 31 de l'*Army Book : U.N.A.*).

Son don inné pour le commandement était contrebalancé par la promesse faite à ses hommes de toujours débarquer en premier sur le champ de bataille. Avec Copperhead, ce défaut est compensé. Grâce à la solidité et à la mobilité du marcheur de combat, Stark est désormais immunisé aux tirs de sniper et aux combats au corps à corps.

Certes, un marcheur de combat de type Cobra est une cible difficile à rater, mais sa puissance de feu lui permet de neutraliser tous ceux qui s'attaquent à lui.

Formation d'une unité

Copperhead forme une unité à lui seul.

Recrutement d'une unité

Colonel G. Stark : 65 P.A.
Copperhead : 470 P.A.

Commandement : Lorsque le colonel G. Stark dans son Copperhead est le commander de la compagnie, les tests d'Autorité sont résolus en lançant deux dés au lieu d'un seul. Le joueur conserve le meilleur des deux résultats.

Électrojumelles : À n'importe quel moment, le joueur peut dépenser 1 PC pour voir la première carte de la séquence d'activation de son adversaire.

Officier de première ligne : Une unité désorganisée est automatiquement rendue vaillante au début de son activation si au moins un de ses combattants voit Copperhead.

Promesse : Copperhead doit être la première unité déployée sur le champ de bataille.

CH18 pp 48-49 •STARK.indd 49 2/08/07 11:49:29

AT-43 Tactics : À la poursuite de Nina Hoï

Publié dans *Cry Havoc* vol. 17, *AT-43 Tactics : Derrière les lignes ennemies* vous a fait vivre les exploits d'une unité de steel troopers, les Shooting Stars. Cette nouvelle aventure, *À la poursuite de Nina Hoï*, permet à une demi-douzaine de joueurs d'endosser le rôle d'une célèbre unité du Red Blok, les Crushing Blok ! Perdus dans le niveau –1 de Damoclès, les révolutionnaires doivent veiller sur la journaliste de l'*Ava Daily*, Nina Hoï.

Crushing Blok

AT-43 Tactics est un jeu tactique dans l'univers d'*AT-43*. Il rassemble quatre à sept joueurs.

L'un d'entre eux est le meneur de jeu. Les autres dirigent chacun un membre de l'unité Crushing Blok et coopèrent pour réussir les missions de *À la poursuite de Nina Hoï*.

Les règles complètes d'*AT-43 Tactics* sont disponibles dans *Cry Havoc* vol. 17.

À moins que le contraire ne soit précisé, toutes ces règles s'appliquent aux missions du présent volume.

Bien que *À la poursuite de Nina Hoï* utilise les mêmes règles que *Derrière les lignes ennemies*, il s'agit d'une aventure totalement indépendante. Les personnages des Shooting Stars ne peuvent pas participer à ces missions, et les Crushing Blok débutent celles-ci sans aucun bonus d'expérience.

LES AVENTURES DES CRUSHING BLOK

L'unité Crushing Blok est une unité de dragonov kommandos, spécialisée dans la guerre urbaine. L'état-major du CERB 4 utilise ces têtes brûlées comme francs-tireurs : les Crushing Blok sont lâchés dans les corridors de Damoclès avec pour unique instruction d'éliminer le plus d'ennemis possible. Lorsqu'ils n'ont plus de munitions, ils rentrent à la base et font leur rapport. Puis ils repartent en chasse.

Malgré leur sang-froid et leur expérience du combat, les Crushing Blok ont été durement éprouvés par leurs missions sur Damoclès. Ils ont vu à l'œuvre les effroyables machines des Therians, ils ont été témoins de la folie technologique qui règne dans les niveaux inférieurs du monde-usine. Mais il en faut plus pour faire renoncer des héros. Dévoués corps et âme au Red Blok, les Crushing Blok poursuivent la lutte !

Il y a quelques heures, les Crushing Blok ont reçu un appel d'une unité de spetsnatz kommandos. Ces derniers ont sauvé une journaliste d'Ava, une certaine Nina Hoï, et ont besoin de leur aide. Les Crushing Blok doivent faire jonction avec l'unité et escorter la jeune femme jusqu'au CERB 4 : journaliste accréditée, elle a séjourné à bord du *Battleaxe*, le vaisseau amiral des White Stars sur Damoclès. Les informations qu'elle a pu y glaner sont cruciales pour le maréchal Zhukov. Il faut absolument la rapatrier sur le KKRF 78 *Sierp I Molot* !

DU MATÉRIEL RUSTIQUE ET EFFICACE !

Voici le matériel que les Crushing Blok pourront trouver au cours de leurs missions. Il est légèrement différent du matériel des Shooting Stars car le Red Blok a fait des choix technologiques spécifiques.

Caisse de munitions : Le joueur peut utiliser cet équipement pour regagner toutes les cases de munitions d'une arme.

Charge explosive : En utilisant cet équipement, le personnage peut poser une bombe. Le joueur place le pion « Charge explosive » au contact de la figurine. Lors de n'importe quel tour ultérieur, le personnage peut utiliser à nouveau cet équipement pour faire exploser la bombe, quelle que soit la distance qui les sépare. Chaque combattant à 5 cm ou moins du pion subit un test de dégâts (5) résolu avec un dé. Chaque réussite inflige un point de Dommages.

CH18 FR pp 50-59•TACTICS.indd 50 3/08/07 11:46:22

Drogues de combat : Un personnage peut utiliser cet équipement pour injecter des drogues à lui-même ou à un allié au contact. Les effets de ces drogues durent jusqu'à la fin de la mission. Le bénéficiaire peut dépenser un point d'Endurance avant de résoudre un test de dégâts au corps à corps. La Pénétration de son combat knife est alors égale à 7.

Grenade fumigène : Tant qu'il porte cet équipement, le personnage peut lancer une grenade fumigène à la place d'une grenade normale. L'explosion crée un nuage de fumée, représenté par n'importe quel dos de carte *AT-43*. Jusqu'à la fin du tour, tous les tirs traversant ce nuage donnent lieu à un test de couvert. Utiliser une grenade fumigène consomme une munition de grenades.

Medpack : Le joueur peut utiliser cet équipement pour faire regagner un point d'Endurance à son personnage ou à un allié au contact.

LE CAS HOÏ

Nina Hoï est l'éditorialiste du célèbre quotidien *Ava Daily*. Originaire d'une colonie des U.N.A., elle traîne néanmoins un lourd passé de militante collectiviste. De plus amples détails sur le passé de Nina sont disponibles dans *Cry Havoc* vol. 14.

TOP SECRET !

LES INFORMATIONS QUI SUIVENT SONT RÉSERVÉES AU MENEUR DE JEU !

Lorsque les combats s'intensifient sur Damoclès et que Joan Casey, la célèbre reporter du quotidien, disparaît dans les niveaux inférieurs du monde-usine, le rédacteur en chef, Hugh Etherington II, envoie Nina à sa recherche. Grâce aux contacts d'Etherington, Hoï est accueillie à bord du *Battleaxe*. Là, elle fait de son mieux pour comprendre ce qui se passe dans le monde-usine, mais les militaires lui mettent des bâtons dans les roues. Elle décide alors de descendre à la surface, escortée par une unité de steel troopers.

Plongée dans le chaos, Nina suit son unité dans les tunnels du niveau –1. Elle observe la façon dont un mécano bricole des nodes pour se connecter à l'EMI grid. Elle fait parler les soldats d'élite et comprend le fonctionnement du réseau therian. Mais dans le cauchemar militaire qu'est devenu Damoclès, Nina désespère de retrouver Joan. Les accrochages se font de plus en plus fréquents. Lors d'une embuscade particulièrement violente, la journaliste est séparée de son escorte.

Perdue, la jeune femme parvient à se connecter à l'EMI grid pour trouver son chemin. Par erreur, elle entre en contact avec Babel. Le cas de la jeune femme intrigue l'entité artificielle : c'est sa première rencontre avec un humain qui ne soit pas un soldat. La jeune femme et la conscience informatique discutent pour se comprendre mutuellement. Elles devisent de sujets aussi divers que l'essence de l'humanité, Ava, les Therians, les émotions, la notion de bonheur. Sans parfaitement comprendre avec qui elle discute, Nina est fascinée par l'intelligence et l'ouverture d'esprit de Babel. Elle se prend à rêver que de tels « individus » dirigent l'humanité, plutôt que les gouvernements corrompus qu'elle combat.

Malheureusement, des Therians fidèles au consensus débusquent Nina et décident de l'éliminer. La journaliste fuit et tombe nez à nez avec une unité spetsnatz kommandos du Red Blok. Les révolutionnaires ne la connaissent pas, mais les ennemis de leurs ennemis sont leurs amis. Ils éliminent les Therians, puis la jeune femme leur explique qui elle est.

Le leader des spetsnatz kommandos propose de lui faire rallier le Red Blok : c'est le prix à payer pour qu'il la sauve de Damoclès. Nina reste muette sur Babel, car certains la soupçonnent d'être une taupe de CentCom ; elle ne veut pas leur donner des raisons de penser qu'elle est également de mèche avec les Therians.

Le leader estime qu'il doit amener Hoï au QG du CERB 4. Il appelle des renforts par radio et fait route vers la surface. L'unité Crushing Blok répond à cet appel.

Pendant ce temps, Babel utilise les systèmes de surveillance de Damoclès pour suivre Nina. Elle se sent étrangement en phase avec cette créature/.humain. Elle veut lui proposer un marché : si Nina acceptait de fusionner avec elle, Babel aurait une meilleure emprise sur le monde physique. La fusion avec cette intelligence humaine lui permettrait également d'atteindre un nouveau stade de conscience. Dans ce but, Babel s'empare d'un des corps de rechange d'Atis-Astarte, ainsi que de quelques systèmes de combat .troupes. Le corps doit servir à recevoir la conscience fusionnée

OPÉRATION DAMOCLÈS : À LA POURSUITE DE NINA HOÏ

Chaque mission peut être jouée indépendamment, mais il est plus amusant de les jouer dans l'ordre, en utilisant les règles d'expérience.
Au début de chaque mission, le meneur de jeu déploie le décor et les figurines des PNJ. Puis il lit aux joueurs le texte d'introduction. Chaque joueur place ensuite sur le terrain de jeu la figurine qui représente son personnage, conformément aux instructions de la mission. Le premier tour peut alors commencer !

Matériel nécessaire :
- *Cry Havoc* vol. 17
- Accessory Box: Expansion Set 2
- Mètre ruban (disponible dans l'Accessory Box : Expansion Set 1)
- Reversible Gaming Tiles *AT-43*
- Attachment Box: Dragonov kommandos
- Unit Box: Assault golems
- Unit Box: Star troopers
- Hero Box: Atis-Astarte

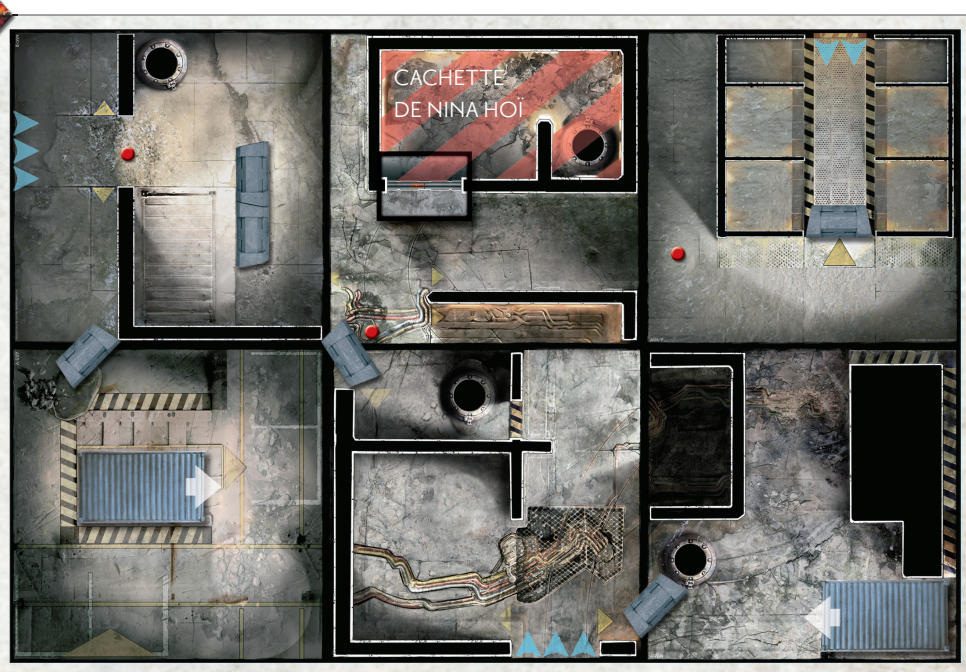
Ou, si vous possédez l'*Initiation Set: Operation Damocles* **:**
- *Cry Havoc* vol. 17
- Reversible Gaming Tiles *AT-43*
- Attachment Box: Dragonov kommandos
- Unit Box: Assault golems
- Unit Box: Star troopers
- Hero Box: Atis-Astarte

TOP SECRET :
Attention ! Les missions ne doivent êtres lues que par le meneur de jeu !
Chaque briefing de mission indique quelles informations le meneur de jeu doit divulguer aux joueurs et quand.
Pendant le jeu, le meneur est seul juge pour trancher en cas de litige. En revanche, il joue sans écran et ses personnages sont soumis aux règles normales : lorsqu'il gère ses figurines, le meneur de jeu est un joueur (presque) comme les autres !

Babel/Nina, les troupes doivent retrouver et ramener la journaliste. Babel les lance à la poursuite des révolutionnaires. Au même moment, des White Stars interceptent des communications entre les spetsnatz kommandos qui accompagnent Nina et les Crushing Blok. Ils convergent vers le point de rendez-vous entre ces deux unités pour sauver Nina.

CH18 FR pp 50-59•TACTICS.indd 51 3/08/07 11:46:41

Mission 1 : Blocus!



LÉGENDE

- Accès U.N.A.
- Container
- Muret
- Emplacement/ Charge explosive
- Porte (CHI7)

Alors que vous approchez du point de rendez-vous, la radio du lieutenant crépite.

— C'est bon, Nina est en sécurité avec nous de l'autre côté de cette porte. Mais des White Stars approchent. Nos rapports indiquent qu'il y a des stocks d'explosifs dans la zone. Récupérez-les et installez un périmètre défensif autour de la porte. Quand ce sera fait, rejoignez-nous. D'ici là, nous aurons trouvé un itinéraire dans les conduits morphos. Bonne chance lieutenant !

RAPPORT DE SITUATION

Cette mission se déroule au niveau –1 de Damoclès. L'unité de spetsnatz kommandos qui escorte Nina se trouve de l'autre côté de la porte blindée. Cette porte n'est pas verrouillée, mais les Crushing Blok n'ont pas le temps d'aller faire la bise à Nina, il faut miner la zone !

DÉPLOIEMENT

Au début de la partie, le meneur de jeu répartit secrètement les pions suivants dans les containers :

• Caisse de munitions x 3 ; medpack x 3 ; charge explosive x 4.

Il est recommandé de ne pas placer plus de deux charges explosives dans le même container.

Le meneur de jeu ne déploie aucun combattant. Les White Stars entreront en jeu par l'une des issues indiquées. Les Crushing Blok se déploient au contact de la porte.

CH18 FR pp 50-59•TACTICS.indd 52 3/08/07 11:46:51

OBJECTIFS

Les Crushing Blok doivent couvrir la fuite de Nina ! Pour réussir cette mission, ils doivent :

- Récupérer au moins trois charges explosives ;
- Placer une charge explosive à chaque emplacement stratégique (indiqué sur le plan) ;
- Empêcher les White Stars d'atteindre la porte.

FIGURINES

Pour cette mission, le meneur de jeu dispose d'effectifs illimités de star troopers. Ceux-ci sont dirigés depuis le QG par un commander qui dispose des caractéristiques suivantes :

- Autorité : 2
- PC : 5

À la fin de chaque tour, le meneur de jeu reçoit des renforts : quatre star troopers armés d'un assault rifle et d'un combat knife. Il les dispose par groupes de deux aux issues de son choix, parmi celles indiquées sur le plan. Ces star troopers entreront en jeu au début du tour suivant.

Le meneur de jeu peut dépenser des PC pour grossir ces renforts :

- 1 star trooper supplémentaire, armé d'un assault rifle et d'un combat knife : 1 PC ;
- 1 star trooper supplémentaire, armé d'une Volcano MG : 2 PC.

Ces renforts entrent en jeu au début du tour suivant, comme ceux ci-dessus.

Le nombre de star troopers en jeu doit rester inférieur ou égal au nombre de Crushing Blok.

INSTRUCTIONS

Les star troopers ne sont pas là pour éliminer les Crushing Blok ; ils veulent récupérer Nina Hoï. Ils cherchent donc à se rapprocher le plus vite possible de la porte, tout en faisant feu sur les Crushing Blok les plus proches pour se protéger. Si un star trooper commence son activation au contact de la porte, il utilise son action pour l'ouvrir. La mission est alors un échec, car Nina est sauvée par les White Stars.

Toutefois, les star troopers ne sont pas stupides. Dès qu'une charge explosive a été placée à l'un des points indiqués sur la carte, aucun White Star ne s'en approche à moins de 5 cm. Ils contournent ces endroits pour atteindre la porte au plus vite.

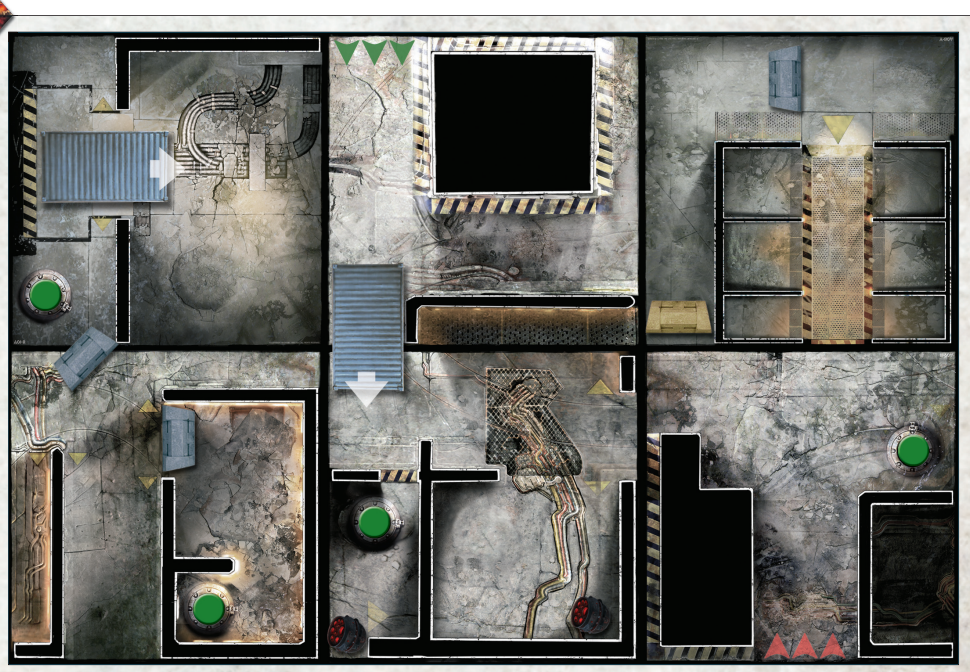
Si les Crushing Blok réussissent cette mission, le meneur de jeu lit le texte suivant aux joueurs :

Lorsque la troisième charge est en place, le lieutenant confirme par radio la réussite de la mission. De l'autre côté de la porte, aucune réponse.

En ordre de combat, vous sécurisez et ouvrez la porte. Dans la petite pièce, vous découvrez les cadavres lacérés de vos camarades. Toute une section du mur a disparu. Les bords de la brèche grouillent de nanomachines. L'ouverture est encore assez grande pour vous faufiler. Votre sang révolutionnaire ne fait qu'un tour : il faut venger vos amis et sauver Nina Hoï !

Pendant cette description, le meneur de jeu est invité à placer la carte « Nanoperturbation » sur le mur qui borde le plateau de jeu, pour ajouter au poids des mots le choc des cartes !

Mission 2 : Écraser ou être écrasé



LÉGENDE

- Accès CRUSHING BLOK
- Accès Therians
- Muret
- Double muret
- Nanogénérateur
- Trappe d'accès
- Container

Vous progressez rapidement dans les couloirs de Damoclès, à la poursuite des ravisseurs de Nina Hoï. Vous entendez bientôt devant vous le cliquetis caractéristique des golems therians. Vous gagnez du terrain ! Puis, juste quand vous pensez les rattraper, le cliquetis s'accélère et s'éloigne. La chasse ne fait que commencer…

Avant même que le lieutenant vous fasse signe de presser le pas, vous vous enfoncez bravement dans un nouveau secteur du monde-usine…

RAPPORT DE SITUATION

Nina Hoï a été capturée par les serviteurs de Babel. Les assault golems emmènent la jeune femme dans les profondeurs de Damoclès. D'autres systèmes de combat s'interposent, avec pour mission de ralentir les poursuivants.

Pendant ce temps, les White Stars ont réussi à déminer le périmètre défensif installé par les Crushing Blok. Ils se lancent eux aussi à la poursuite des Therians !

DÉPLOIEMENT

Au début de la partie, le meneur de jeu ne place aucun élément de décor. Il informe les joueurs que les décors ne sont placés que lorsqu'un personnage les voit (voir plus loin). Le meneur de jeu ne déploie aucun combattant. Les Therians et les White Stars entreront en jeu par l'une des issues indiquées.

Les Crushing Blok ne se déploient pas non plus. Ils entreront en jeu, par l'issue indiquée, lors de leur première activation.

Le meneur de jeu répartit secrètement les pions suivants dans les containers :

- Caisse de munitions x 2 ;
- Drogues de combat x 1 ;
- Grenades fumigènes x 2 ;
- Medpack x 2.

OBJECTIFS

Les Crushing Blok ne doivent pas se laisser distancer par les Therians ! Pour réussir cette mission, ils doivent atteindre la trappe d'accès située sur la dalle inférieure gauche sur le plan.

Le meneur de jeu ne doit pas indiquer aux joueurs par quelle issue se sont enfuis les Therians. Il doit se contenter de leur dire qu'il faut découvrir la bonne trappe d'accès. Au cours de la mission, à chaque fois qu'un Crushing Blok est au contact d'une trappe d'accès, le meneur de jeu indique s'il s'agit de la bonne ou non. Dès qu'un Crushing Blok découvre la bonne trappe d'accès, la mission s'arrête : les Crushing Blok ont gagné !

FIGURINES

Pour cette mission, le meneur de jeu dispose d'effectifs illimités d'assault golems et d'une unité de star troopers.

Les assault golems sont dirigés depuis l'EMI grid par un système expert qui dispose des caractéristiques suivantes :

- Autorité : 2
- PC : 2

À la fin de chaque tour, le meneur de jeu reçoit des renforts : deux assault golems armés d'un nucleus rifle et de reaper blades. Il les dispose par groupes de deux, soit à l'issue indiquée sur le plan, soit sur n'importe quelle trappe d'accès (également indiquées sur le plan). Ces assault golems entreront en jeu au début du tour suivant.

Le meneur de jeu peut dépenser des PC pour grossir ces renforts :

- 1 assault golem armé d'une nucleus rifle et de reaper blades : 0,5 PC ;
- 1 assault golem armé d'un nucleus gun : 1 PC.

Ces renforts entrent en jeu au début du tour suivant, comme ceux ci-dessus.

Si tous les nanogénérateurs ont été détruits, le coût de chaque assault golem est doublé.

Le nombre de storm golems en jeu doit rester inférieur ou égal au nombre de Crushing Blok.

Les star troopers sont accompagnés d'un captain qui dispose des caractéristiques suivantes :

- Autorité : 4
- PC : 7

Le captain est représenté par la figurine de leader. Le reste de l'unité est composée de six star troopers armés d'assault rifle et d'un combat knife et d'un star trooper armé d'un volcano MG. Ils forment tous une

CH18 FR pp 50-59•TACTICS.indd 54 3/08/07 11:47:06

unique unité. Ils entrent en jeu au début du sixième tour, par la même issue que les Crushing Blok.

INSTRUCTIONS

Dans le secteur qui sert de décor à cette mission, le plafond est trop bas pour permettre d'escalader les containers. Ces derniers sont donc infranchissables. Il en va de même des murets lorsqu'ils sont empilés les uns sur les autres. Il n'est pas possible de terminer un mouvement sur une trappe d'accès.

Dès qu'un Crushing Blok voit l'emplacement d'un décor, le meneur de jeu place ce décor sur le terrain de jeu. Les joueurs découvrent ainsi le véritable aspect de ce secteur au fur et à mesure de la progression de leurs personnages.

Toutefois, même s'ils ne sont pas visibles, ces éléments de décor sont présents dès le début de la mission. Lorsqu'il déplace ses figurines, le meneur de jeu doit faire attention à ne pas les faire passer sur l'emplacement d'un décor non déployé !

Pour maintenir le secret sur l'emplacement de ces obstacles, il est conseillé au meneur de jeu de ne faire entrer les Therians que par les accès les plus proches des Crushing Blok ou par des accès qui ne sont pas au-delà d'obstacles non déployés.

Les star troopers n'ont pas autant de problèmes que les Crushing Blok. Grâce à leurs senseurs perfectionnés, ils peuvent repérer les soldats révolutionnaires à distance. Ils se dirigent vers eux par le chemin le plus court. Lorsqu'ils les rejoignent, ils leur tirent dessus !

ARMES SPÉCIALES ET UNITÉS

Lorsqu'un porteur d'armes spéciales (nucleus gun ou Volcano MG) est incorporé à une unité, il doit suivre les règles de cohésion mais peut tirer sur une cible différente du reste de son unité. Chaque porteur d'arme spéciale peut choisir une cible différente.

CH18 FR pp 50-59•TACTICS.indd 55 3/08/07 11:47:11

Mission 3 : Vive l'évolution !

LÉGENDE

- Accès CRUSHING BLOK
- Accès U.N.A.
- Muret
- Container
- Trappe d'accès
- Assault golem
- Assault golem avec nucleus gun
- Nanogénérateur
- Therian node (CHI7)
- Atis/Babel Nanoperturbation

Vous crapahutez pendant de longues minutes à travers les conduits de Damoclès. Cette fois-ci, pas de doute sur le chemin à prendre : c'est tout droit ! Finalement, vous débouchez sur un nouveau secteur du monde-usine. Quelque chose est différent ici : aucune trace de bataille, aucun cadavre ni aucun bruit de combat. Juste un doux ronronnement électrique. Vous avancez prudemment, cherchant à déterminer l'origine du son. Soudain, vous tombez nez à nez avec une unité d'assault golems !

RAPPORT DE SITUATION

Les Crushing Blok ont atteint le repaire (temporaire) de Babel. La conscience électronique a convaincu Nina Hoï de se connecter à un node pour fusionner avec elle et télécharger cette nouvelle conscience dans un corps de rechange d'Atis-Astarte : Atis/Babel.

La présence des Avans et les combats qui font rage dans Damoclès ont perturbé la fusion. Babel ne contrôle plus ce secteur et le processus est bloqué. Les assault golems contrôlés par l'intelligence artificielle tirent à vue et le programme d'autodéfense d'Atis/Babel s'est activé. Enfin, les White Stars sont toujours sur les traces de la journaliste. L'heure de l'affrontement final a sonné !

DÉPLOIEMENT

Au début de la partie, le meneur de jeu déploie les assault golems aux endroits indiqués sur le plan. Il répartit secrètement les pions suivants dans les containers :

- Caisse de munitions x 2 ;
- Charge explosive x2 ;
- Drogues de combat x 1 ;
- Medpack x 1.

Les Crushing Blok ne se déploient pas. Ils entreront en jeu, par l'issue indiquée, lors de leur première activation.

OBJECTIFS

Les Crushing Blok doivent sauver Nina !
Pour réussir cette mission, ils doivent :

- Se connecter au node pour comprendre ce qui se passe ;
- Régler les deux nanogénérateurs pour achever la fusion entre Nina et Babel.

FIGURINES

Pour cette mission, le meneur de jeu contrôle une unité d'assault golems, Atis/Babel représentée par la figurine d'Atis-Astarte et une unité de star troopers.

CH18 FR pp 50-59•TACTICS.indd 56 3/08/07 11:47:22

Les assault golems et Atis/Babel sont dirigés depuis l'EMI grid par un système expert qui dispose des caractéristiques suivantes :

- Autorité : 2
- PC : 2

À la fin de chaque tour, le meneur de jeu peut dépenser des PC pour recevoir des renforts :

- I assault golem armé d'une nucleus rifle et de reaper blades : I PC
- I assault golem armé d'un nucleus gun : 2 PC

Ces renforts entrent en jeu au début du tour suivant par n'importe quelle trappe d'accès indiquée sur le plan.

Le nombre de storm golems en jeu doit rester inférieur ou égal au nombre de Crushing Blok.

Les star troopers sont accompagnés d'un captain qui dispose des caractéristiques suivantes :

- Autorité : 4
- PC : 7

Le captain est représenté par la figurine de leader. Le reste de l'unité est composée de six star troopers armés d'assault rifle et d'un combat knife et d'un star trooper armé d'un volcano MG. Ils forment tous une unique unité. Ils entrent en jeu au début du sixième tour par l'issue indiquée sur le plan.

INSTRUCTIONS

Au début de cette mission, le meneur de jeu ne doit pas informer les joueurs de leur objectif exact. Une fois qu'ils auront vaincu les assault golems, les Crushing Blok devront explorer le secteur pour comprendre par eux-mêmes ce qui se passe.

Dès qu'un Crushing Blok voit la carte du Therian node ou celle de la nanoperturbation, le meneur de jeu l'informe que le ronronnement électronique provient de cette zone.

Si un Crushing Blok voit toute la carte du Therian node ou se trouve à son contact, il découvre Nina Hoï, allongée dessus, comme sur une table d'opération, et connectée à d'étranges machines. Si le spécialiste de la guerre électronique est au contact du Therian node, il peut utiliser son action pour tenter une Intrusion (6). En cas de succès, le meneur de jeu lui lit le texte suivant :

Tu déchiffres tant bien que mal les protocoles informatiques therians. Visiblement, le contenu du cerveau de Nina Hoï se télécharge dans le node. Mais un dysfonctionnement a interrompu ce transfert et le système expert tourne en boucle. Débrancher Hoï la condamnerait à une mort certaine. D'après toi, la seule solution consiste à restaurer le processus depuis les deux nanogénérateurs pour que le transfert s'accomplisse et que Nina puisse être libérée.

Par la suite, le spécialiste de la guerre électronique peut utiliser son action au contact d'un nanogénérateur pour faire un test d'Intrusion (5). En cas de succès, le nanogénérateur est réglé. Lorsque les deux le sont, la mission est réussie !

Si un combattant Red Blok ou U.N.A. pénètre sur la dalle qui abrite le Therian node, Atis/Babel entre en jeu ; le meneur de jeu place sa figurine sur la nanoperturbation. Il peut activer Atis/Babel normalement à partir du tour suivant.

Atis/Babel est en pilote automatique et obéit à un algorithme d'autodéfense simple : lorsque le meneur de jeu active Atis/Babel, il doit effectuer les actions suivantes, par ordre de priorité :

- Atis/Babel se dirige vers le dernier combattant qui a tenté d'endommager le Therian node et, si possible, l'attaque au corps à corps ;
- Atis/Babel se dirige vers le combattant qui lui a infligé le plus de points de Dommages depuis sa dernière activation et, si possible, l'attaque au corps à corps ;
- Atis/Babel se dirige vers le combattant visible le plus proche et, si possible, l'attaque au corps à corps ;
- Atis/Babel se dirige vers le combattant le plus proche du Therian node et, si possible, l'attaque au corps à corps.

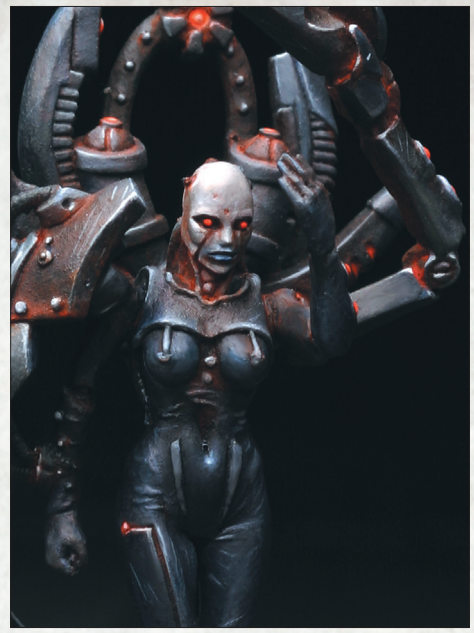
Tout en obéissant à son algorithme, Atis/Babel se place toujours de manière à engager le plus de combattants possible.

Atis/Babel est entourée d'une nanoperturbation, effet secondaire de la prise de contrôle par Babel et des dysfonctionnements qui sont survenus depuis. Cela confère à Atis/Babel les capacités « Nanonuage » et « Ange de la mort ».

Cette nanoperturbation lui permet également de régénérer presque tous les dommages. Si Atis/Babel n'a plus qu'un point d'Endurance, elle ne fait aucune action ni aucun déplacement lors son activation suivante. En contrepartie, elle récupère tous ses points d'Endurance. Si Atis/Babel perd tous ses points d'Endurance, sa figurine est retirée du champ de bataille, mais pas la carte. Lors de son activation suivante, Atis/Babel revient en jeu avec un point d'Endurance ; sa figurine est à nouveau placée sur la carte.

Atis/Babel n'a que le corps d'Atis, pas sa mémoire. Elle ne dispose donc pas de sa capacité de téléportation !

Les star troopers, quant à eux, sont là pour sécuriser la zone et sauver Nina. Grâce à leurs senseurs perfectionnés, ils ont localisé le node et se dirigent droit dessus. Ils tirent à chaque tour sur l'ennemi le plus proche. S'ils sont habiles, les Crushing Blok peuvent manœuvrer les star troopers pour leur faire affronter Atis/Babel !



Lorsque les Crushing Blok réussissent cette mission, le meneur de jeu leur lit le texte suivant :

Soudain, les lumières du complexe s'éteignent. Lorsqu'elles se rallument, la Theriane se tient devant vous. Débarrassée de la nanoperturbation, elle flotte à quelques centimètres au-dessus du sol. Tout autour de vous, il ne reste que les cadavres fumants des White Stars et des autres Therians.

— Je suis Nina Hoï et Babel. Je suis l'Alpha et l'Oméga. L'individu et le tout. Le microcosme et le macrocosme. Je ne suis pas votre ennemie.

Le visage de la Theriane se modifie un instant pour prendre les traits de Nina Hoï. Puis il se fige à nouveau, sans expression.

« Au cours de mon existence de créature/.humain, j'ai toujours voulu guider l'humanité vers une société plus juste. Ma nouvelle forme m'en donne le pouvoir.

La Theriane lève les bras. Toutes les nanomachines du secteur se réactivent, obéissant à ses commandes mentales.

« Je suis Babel. Je me retire pour réfléchir à la paix, à la raison et à la justice. Si vous tentez de me suivre, vous serez annihilés.

D'un geste, Babel ouvre une porte dans un mur.

— Ce couloir vous conduira parmi les vôtres. Racontez-leur ce que vous avez vu. Préparez mon retour, pour le plus grand bien de la galaxie.

Et Babel disparaît dans un nuage nanotechnologique…

Les Crushing Blok rentrent au QG du CERB 4 et font leur rapport. Malgré « l'échec » de leur mission, ils ne sont pas sanctionnés. Grâce à eux, le Red Blok comprend désormais ce qui se trame dans les profondeurs de Damoclès et dispose d'une longueur d'avance sur les U.N.A.

Vive la Révolution !

CH18 FR pp 50-59•TACTICS.indd 57 3/08/07 11:47:32

Fiches de personnage

Lieutenant

14/20	7	4	5

Endurance : ●●●●●●

« Pour la Révolution ! »

Autorité: Le lieutenant dispose d'une valeur de 4 pour résoudre les tests d'Autorité

Commandement : Le lieutenant dispose au minimum de 3 PC à chaque tour. Il peut les dépenser pour conférer une relance à un allié en vue.

Armes				
GAUSS RIFLE	5	1/0	-	5/1
MUNITIONS ●●●●●●●●●●				
GRENADES	0	1/0	3	4/1
MUNITIONS ●●●●●				
COMBAT KNIFE	5	1/0	-	3/1

ÉQUIPEMENT OPTIONNEL

EXPÉRIENCE

Medic

14/20	7	4	5

Endurance : ●●●●●●

« Sois un homme, camarade! »

Premiers secours : Le medic peut faire regagner un point d'Endurance à lui-même ou à un allié au contact.

Réanimation : Le medic peut rendre tout ses points d'Endurance à un allié au contact. Cela consomme un medpack.

Armes				
GAUSS RIFLE	5	1/0	-	5/1
MUNITIONS ●●●●●●●●●●				
GRENADES	0	1/0	3	4/1
MUNITIONS ●●●●●				
COMBAT KNIFE	5	1/0	-	3/1

ÉQUIPEMENT OPTIONNEL

EXPÉRIENCE

Sp. guerre électronique

14/20	7	4	5

Endurance : ●●●●●●

« Foutu matériel ! »

Brouillage : Le spécialiste de la guerre électronique peut activer ou désactiver un système au contact en réussissant un test avec une valeur d'action de 5.

Armes				
GAUSS RIFLE	5	1/0	-	5/1
MUNITIONS ●●●●●●●●●●				
GRENADES	0	1/0	3	4/1
MUNITIONS ●●●●●				
COMBAT KNIFE	5	1/0	-	3/1

ÉQUIPEMENT OPTIONNEL

EXPÉRIENCE

Artilleur

14/20	7	4	5

Endurance : ●●●●●●

« Prends ça ! »

Purée de plomb: Le joueur peut dépenser une munition supplémentaire pour effectuer une relance sur un test de dégâts. Il peut le faire autant de fois qu'il le désire.

Armes				
AT GAUSS GUN	3+	1/0	-	13/2
MUNITIONS ●●●				
GRENADES	0	1/0	3	4/1
MUNITIONS ●●●●●				
COMBAT KNIFE	5	1/0	-	3/1

ÉQUIPEMENT OPTIONNEL

EXPÉRIENCE

CH18 FR pp 50-59•TACTICS.indd 58 3/08/07 11:47:43

Sniper

14/20	7	4	5

Endurance : ● ● ● ● ● ●

« Tu ne m'échapperas pas. »

Sniper: Le sniper ignore les couverts et peut choisir la cible de son impact parmi les combattants non dissimulés d'une unité. Cette capacité ne fonctionne que si le sniper ne se déplace ni avant, ni après le tir. Elle ne se cumule pas avec l'état d'alerte.

Armes				
SNIPER GUN	10	1/0	-	8/1
MUNITIONS ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●				
GRENADES	0	1/0	3	4/1
MUNITIONS ● ● ● ● ●				
COMBAT KNIFE	5	1/0	-	3/1

ÉQUIPEMENT OPTIONNEL

EXPÉRIENCE

Atis/Babel

18/24	-	6	5

Endurance : ● ● ● ● ● ●

« ... »

Nanonuage : Atis bénéficie toujours d'un test de sauvegarde contre les tirs. Cette capacité fonctionne également contre les armes à tir indirect et les charges explosives.

Ange de la mort : Atis/Babel est au contact de toutes les figurines qui touchent la carte de la nanoperturbation.

Armes				
REAPER BLADES [1]	6	1/0	-	7/1
REAPER BLADES [2]	6	1/0	-	7/1

ÉQUIPEMENT OPTIONNEL

EXPÉRIENCE

Sniper

14/20	7	4	5

Endurance : ● ● ● ● ● ●

« Une balle, un mort. »

Sniper: Le sniper ignore les couverts et peut choisir la cible de son impact parmi les combattants non dissimulés d'une unité. Cette capacité ne fonctionne que si le sniper ne se déplace ni avant, ni après le tir. Elle ne se cumule pas avec l'état d'alerte.

Armes				
SNIPER GUN	10	1/0	-	8/1
MUNITIONS ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●				
GRENADES	0	1/0	3	4/1
MUNITIONS ● ● ● ● ●				
COMBAT KNIFE	5	1/0	-	3/1

ÉQUIPEMENT OPTIONNEL

EXPÉRIENCE

PIONS

Pions et fiches de personnage *Cry Havoc !* volume 18 © Rackham 1996-2007. Tous droits réservés.
Photocopies autorisées pour un usage personnel.

CH18 FR pp 50-59•TACTICS.indd 59 3/08/07 11:47:54

Mission : Le bunker de la dernière chance

LÉGENDE

- Zone d'accès de l'attaquant
- Zone de déploiement du défenseur
- Zone d'accès du défenseur
- Bunker
- Container
- Muret
- Muret haut

— Bougez-vous le train ! Prenez position dans ces bunkers, et plus vite que ça ! Vous croyez que les morphos vont gentiment attendre nos renforts ? Allez, allez, allez ! Qu'est-ce…

Le master sergeant n'eut pas le temps de finir sa phrase. Un tir de nucleus gun venait de la transpercer.

Les Therians les avaient séparés de leur groupe de combat plusieurs jours auparavant. Ces bunkers représentaient leur dernière chance. S'ils parvenaient à tenir cette position jusqu'à l'arrivée des renforts…

Le sergeant se retourna et cria à ses troupes :

— Vous avez entendu tas de cochons ? On rentre dans la maison et on attend que le grand méchant loup se casse les dents dessus !

Les steel troopers prirent rapidement position. Le premier contingent de storm golems était déjà visible. Le sergeant activa son intercom.

« Feu à volonté ! Explosez-moi ces grille-pains !

Aussitôt, un rideau de feu pulvérisa les Therians. Le sergeant eu un rictus satisfait : ils allaient sans doute tous y rester, mais ils ne partiraient pas seuls. Et après tout, les autres n'étaient pas si loin…

FORCES EN PRÉSENCE

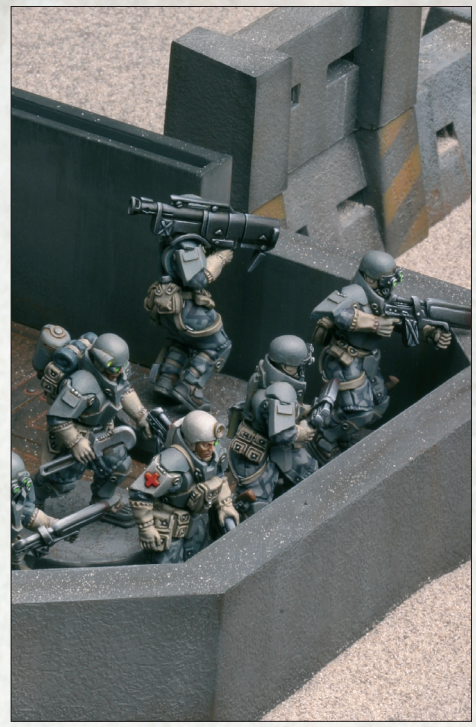
Cette mission oppose un attaquant et un défenseur.

La compagnie de l'attaquant est composée de 2 000 P.A. d'unités d'assaut.

La compagnie du défenseur est composée de 1 000 P.A. d'unités d'assaut et 1 000 P.A. d'unités de renfort.

CH18 FR pp 60-61• BUNKER.indd 60 27/08/07 15:54:03

LE BUNKER DE LA DERNIÈRE CHANCE



POSITIONS TACTIQUES

Voir le plan.

OBJECTIFS PRIMAIRES

• Contrôler un bunker : 3 PV

• Capturer un bunker : 5 PV (*Attaquant uniquement*).

OBJECTIFS SECONDAIRES

Aucun.

RÈGLES SPÉCIALES

Bunker : Seuls les combattants de Taille 2 ou moins peuvent entrer dans un bunker. Aucun véhicule ne peut y pénétrer. Chaque bunker dispose d'un accès unique, à l'arrière. Les meurtrières permettent de tirer mais pas de se battre au corps à corps. Le bunker dispose des capacités « Couvert amélioré » et « Sécurisé » :

• *Couvert amélioré* : Une unité dans un bunker bénéficie de tests de sauvegarde à + . Cette sauvegarde s'applique également aux frappes d'artillerie et aux armes à tir indirect, à l'exception des armes à projection.

• *Sécurisé* : Le bunker ne peut pas être saboté.

On tient les positions ! Les unités d'assaut du défenseur doivent être déployées dans la zone prévue à cet effet. Elles ne peuvent pas utiliser les zones d'accès. Toutes les unités d'assaut du défenseur doivent être déployées à la fin du premier tour. Elles ne peuvent pas rester en réserve.

La cavalerie arrive ! Les unités de renfort du défenseur entrent au troisième tour par les zones d'accès de celui-ci. Elles ne peuvent pas rester en réserve.

Frappes d'artillerie : Cette mission autorise les frappes d'artillerie.

CESSEZ-LE-FEU

Cette mission prend fin lorsqu'un joueur atteint 20 PV. Ce joueur remporte la victoire.

Si aucun joueur ne peut plus gagner de PV, la victoire revient à celui qui en a le plus.

CH18 FR pp 60-61• BUNKER.indd 61 27/08/07 15:54:15

Les Karmans

La gamme *AT-43* s'enrichira sous peu de la dernière armée annoncée dans les Règles du jeu : les Karmans. En attendant les premières figurines et l'Army Book consacré à cette armée, *Cry Havoc* vous propose l'histoire de cette espèce en avant-première !

Le peuple karman possède une vision particulière de l'Histoire. Pour lui, hier, aujourd'hui et demain ne sont qu'illusions. Toute action entraîne une réaction, tout événement a une origine qu'il faut comprendre et analyser. Pour vivre pleinement, il faut être conscient de toutes ses existences alternatives, celles qui auraient pu être vécues si on avait agi différemment, si d'autres choix avaient mené à d'autres conséquences.

L'Élévation

L'origine de toute chose, avant laquelle les Karmans ne peuvent rien envisager, est la création de leur espèce : l'Élévation, lorsque leurs créateurs les ont fait accéder à la conscience. Les Karmans savent qu'ils sont nés par la volonté d'une autre espèce, les Therians. Avant cela, il n'existe rien, sinon les causes karmiques qui ont mené à leur création.

L'Élévation a eu lieu en BT-100 056. L'espèce précurseur des Karmans, le *gorilla beringei beringei* de Sol III, avait disparu de nombreux millénaires auparavant, mais son code génétique était préservé dans l'EMI grid. Dans le cadre d'un de leurs projets, les Therians donnèrent naissance aux Karmans à partir de cette espèce. Par de subtiles altérations de leur génome, les Karmans étaient plus grands, plus forts, et capables de bâtir une civilisation avancée. Les Therians déposèrent les Karmans sur Karma et les dotèrent d'un langage, d'un embryon de société et des connaissances nécessaires pour fabriquer des outils.

Les Therians orientèrent le développement de leurs créatures, en fournissant aux Karmans les informations et les technologies menant à une société industrielle. En moins de trois siècles, les Karmans franchirent à marche forcée la Préhistoire et l'Antiquité de leur civilisation, aidés autant par les Therians que par leur propre intelligence et leur curiosité, toutes deux très développées.

En quatre siècles, les Karmans avaient atteint l'ère industrielle. C'est à cette époque qu'eut lieu un revirement historique qui mena à l'émancipation des Karmans.

Les Therians souhaitaient que leurs protégés s'engagent dans un développement industriel massif, quitte à épuiser les ressources de Karma. Toutefois, les Karmans étaient habitués à vivre dans de vastes forêts et sur les flancs de montagnes enneigées. Ils étaient véritablement attachés à cet environnement et plus conscients de la fragilité de leur planète que les Therians ne l'avaient prévu. Raser les forêts pour y mettre des villes, des usines, des mines, des centrales thermiques était inconcevable pour les Karmans, qui décidèrent de créer une technologie plus discrète.

Cela ne se fit pas sans mal : les Karmans devaient déjouer la surveillance des Therians et mener leurs propres recherches scientifiques. Ces tâches incombèrent, en 429, à un conseil de sages parmi les sages, des Karmans doté d'une vision plus précise des conséquences de leur acte. Libra était née (voir la preview de ce numéro). À l'insu des Therians, Libra parvint à développer de nouvelles

CH18 pp 62-65•KARMANS.indd 62 2/08/07 12:04:49

compétences, à découvrir de nouvelles informations, et enfin à bâtir une civilisation conforme aux aspirations des Karmans.

Pour les scientifiques therians, le développement industriel des Karmans sembla s'arrêter brusquement au seuil de la conquête spatiale, puis même régresser. Pour relancer le développement de leur projet, ils offrirent toujours plus de secrets scientifiques, de données, et d'assistance aux Karmans. Aveuglés par leur orgueil, ils n'imaginèrent même pas que leur création puisse tenter de les abuser.

Les Karmans acceptèrent les présents des Therians et adaptèrent ceux qui convenaient à leurs propres projets. Ils ignorèrent purement et simplement la plupart des processus industriels, mais adoptèrent tout ce qui concernait les énergies renouvelables, le développement durable et la gestion de l'environnement. Les Karmans sont depuis lors d'extraordinaires environnementalistes. Aucune autre espèce ne leur arrive à la cheville dans ce domaine.

Sur Karma, quelques industries furent maintenues, soigneusement circonscrites au minimum nécessaire pour développer le voyage spatial. Forts de leur technologie indépendante, les Karmans construisirent des engins spatiaux et commencèrent à explorer leur système stellaire, moins de cinq siècles après avoir été créés. Ils avaient conservé Karma intacte, notamment en construisant les industries polluantes dans l'espace.

L'Évolution

Parallèlement à ce développement technologique, les Karmans ont posé les bases d'une philosophie très complexe.

À cause de leurs origines, les Karmans ont une très forte reconnaissance envers les Therians, leurs créateurs. Malgré les sombres desseins des Therians à leur égard – l'application du Projet therian à Karma, par exemple – les Karmans pensent avoir une dette envers leurs créateurs. Ce dilemme a longtemps nourrit la philosophie karmane, qui s'est demandé comment marier la reconnaissance inévitable et la survie de l'espèce. Au fil des siècles, les Karmans ont ainsi développé un système de pensée étrange, basé sur la coexistence de facteurs incompatibles et le contrôle permanent des conséquences de leurs choix. Cette démarche a débouché sur une conception unique de l'univers, une philosophie où s'entremêlent le souvenir du passé et les futurs probables qui en découlent. Dans le modèle de pensée des Karmans, le temps n'existe pas.

Pour eux, tout existe simultanément. Nul ne peut prévoir le futur ni modifier le passé, mais chacun doit toujours étudier les conséquences de ses choix. Forts de cette philosophie, les Karmans se sont efforcés de bâtir une civilisation respectueuse de son environnement mais capable de survivre à l'avidité theriane.

Pour cela, ils ont choisi de devenir des guerriers. Ils savaient en effet que les Therians auraient un jour besoin de leur force. Ils savaient aussi qu'il faudrait, un jour plus lointain encore, affronter leurs créateurs.

CHRONOLOGIE KARMANE

0..... Les Karmans sont clonés, reçoivent la formation de base et sont déposés sur leur planète test, Karma.
207..... Fin de la Préhistoire sur Karma.
255..... Les Karmans comprennent que les Therians nourrissent de sombres projets à leur égard.
301..... Fin de l'Antiquité sur Karma.
366..... Les Karmans percent à jour les projets therians.
422..... Début de l'ère industrielle.
429..... Naissance de Libra.
485..... Début de la conquête stellaire.
499..... Le système stellaire de Karma est entièrement exploré et partiellement colonisé.
605..... Début de la guerre sur Karma.
657..... Début de l'exploration interstellaire.
1 150..... Fin de la guerre sur Karma.
1 151..... Début de l'offensive contre les Cogs.
1 152..... Début de l'offensive contre les Krygs.
1 162..... Le front cog est stabilisé.
1 172..... La guerre contre les Krygs devient totale.
1 181..... Chute de Krygan. La civilisation kryg est apparemment détruite.
2 232..... Scission des Karmans et naissance de Nova.
8 007..... Début de la construction de Zaïus.
13 892..... Achèvement de Zaïus. Naissance de Flux.
100 000.. Nova estime avoir correctement exploré les galaxies avoisinantes.
100 099.. Le Trauma : les Karmans se battent sur Ava aux côtés des Therians.

CH18 pp 62-65•KARMANS.indd 63 2/08/07 12:05:24

Après six siècles de développement et la colonisation de leur système stellaire, les Karmans changèrent radicalement. Ils entrèrent dans une ère de militarisation rapide, construisirent des vaisseaux spatiaux dédiés au combat et formèrent une armée puissante et disciplinée.

Les dirigeants de Libra provoquèrent alors des affrontements sur leur propre planète, afin de faire croire aux Therians qu'ils construisaient une société belliqueuse, enfermée dans un cycle de guerre sans fin. Ce stratagème fonctionna et les Therians se laissèrent une fois de plus abuser.

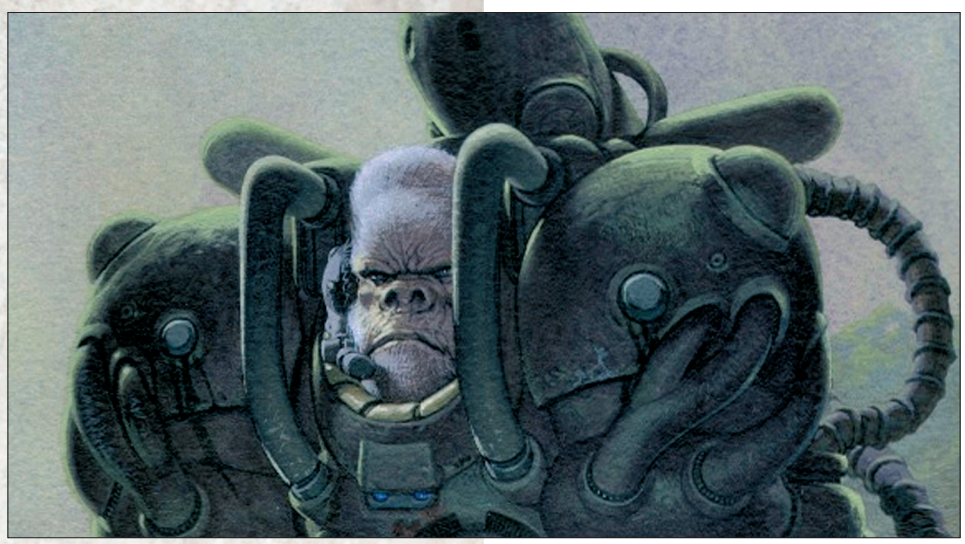
Pendant ces guerres, les Karmans poursuivaient un objectif secret. Il leur fallait se former au combat, afin d'être prêts lorsque les Therians auraient besoin de guerriers. Ils construisirent des navires pratiquement indétectables et les envoyèrent en reconnaissance à l'insu des Therians.

Dès 667, les Karmans exploraient d'autres galaxies. Pendant cinq siècles, ils ne prirent contact avec aucune des autres espèces qu'ils rencontraient, afin de ne laisser aucune trace de leur passage.

Les guerres therianes

Mille ans plus tard, les projections des Karmans devinrent réalité. Les Therians déclenchèrent plusieurs guerres et rencontrèrent une opposition acharnée. Les Karmans cessèrent les combats sur Karma.

Cela généra une crise de civilisation : des milliers de combattants expérimentés, qui vivaient par la guerre depuis toujours, se retrouvèrent désœuvrés. Cette situation devait donner l'idée aux Therians d'employer ces guerriers sans guerre. Ce fut un succès. Dès 1150, les scientifiques therians proposèrent d'utiliser les Karmans dans les guerres therianes.



Le consensus accepta avec empressement et laissa la conduite de la guerre entre les mains expertes des Karmans.

Ces derniers analysèrent rapidement la situation et distinguèrent deux fronts importants. L'un impliquait une puissante civilisation interstellaire, les Cogs, et l'autre un peuple moins développé mais doté d'un tempérament très belliqueux, les Krygs.

Les Karmans se jetèrent avec enthousiasme dans ces deux guerres.

CONTENIR LES COGS

Le front cog se situait sur une immense bande de la Voie lactée, au cœur de la galaxie. La technologie des Cogs était pratiquement aussi avancée que celle des Therians. Lorsque ces derniers avaient attaqué les planètes cogs, ils s'étaient heurtés à une résistance farouche, qu'ils avaient toutefois réussi à surmonter. Puis étaient apparues d'immenses flottes spatiales, qui combattirent les Therians avec un acharnement suicidaire. L'offensive theriane fut stoppée, puis inversée : les Cogs poussèrent leur avantage et entamèrent une guerre de conquête contre les Therians !

Les Karmans intervinrent en 1151. Par de nombreuses frappes chirurgicales, ils contraignirent

CH18 pp 62-65•KARMANS.indd 64 2/08/07 12:05:31

l'ennemi à disperser ses forces et à installer des garnisons dans son vaste empire. Ils rassemblèrent alors leurs forces et attaquèrent les unes après les autres les flottes diminuées des Cogs.

Ces derniers ignoraient tout de leur nouvel adversaire. Les Karmans, en revanche, avaient longuement observé les Cogs et connaissaient leurs tactiques préférées. Depuis plusieurs siècles, Libra avait prédit cet inévitable affrontement et avait pris les précautions nécessaires pour le bien-être de son peuple.

Les Karmans neutralisèrent rapidement la flotte d'invasion. Toutefois, ils n'étaient pas assez nombreux pour lancer des attaques contre les mondes cogs.

Ainsi, le front se stabilisa après onze années de guerre, en 1 162. Les Karmans avaient atteint leur objectif : ils avaient désormais un camp d'entraînement à l'échelle galactique. Ils avaient également remboursé une partie de leur dette tout en prouvant leur utilité aux Therians, les contraignant ainsi à repousser la therianisation de Karma.

LA CHUTE DE KRYGAN

Sur le second front, les Krygs humiliaient les Therians, bataille après bataille. Bien que peu avancée et peu étendue, cette espèce pratiquait l'art de la guerre avec un talent extraordinaire.

En 1 152, les Karmans ajoutèrent à l'humiliation des Therians en remportant victoire sur victoire contre les Krygs. Pleins de rancœur, les Therians entreprirent aussitôt de désintégrer les planètes krygs tombées pour les reconstruire selon leurs désirs, confirmant ainsi les intuitions des Karmans quant au destin sinistre qui attendait Karma.

En 1 172, lorsque les Krygs virent le sort réservé à leurs colonies par les Therians, la guerre devint totale et toute la population se jeta dans la guerre. Les Karmans durent alors faire face aux conséquences de leurs actes. Tant que c'étaient les Therians qui détruisaient des planètes sans se soucier de leurs habitants, les guerriers karmans pouvaient justifier leur position par la survie de leur espèce et par la méchanceté intrinsèque des Therians. Toutefois, lorsqu'ils furent contraints d'éliminer tous les Krygs qu'ils rencontraient, la honte les submergea. La guerre était cependant trop engagée. Les Karmans n'avaient plus le choix, ils devaient triompher ou périr.

En 1 181, Krygan était la dernière planète encore aux mains des Krygs. Les flottes karmanes convergèrent vers le monde natal de leurs ennemis pour livrer la dernière bataille. Les Krygs étaient surclassés en nombre et en technologie, et l'issue ne faisait aucun doute. Les Krygs combattirent avec courage, mais les Karmans crurent les exterminer jusqu'au dernier, la mort dans l'âme. Les Therians furent si satisfaits de leurs alliés qu'ils décidèrent de leur offrir Krygan et d'en faire la première colonie karmane.

Jusqu'à présent, les Karmans s'estimaient liés par la dette contractée envers les Therians qui leur avaient offert la conscience. Toutefois, ils comprirent à cet instant que cette dette ne serait jamais remboursée.

Sans le savoir, le consensus venait de perdre la loyauté de Karma.

Les dettes de Karma

En détruisant les Krygs, les Karmans avaient rendu aux Therians ce que ces derniers leur avaient offert : une espèce consciente et dotée d'une civilisation presque aussi avancée que celle de Karma. Certains sages estimèrent par conséquent que la dette était remboursée.

Ce raisonnement fut jugé spécieux par la majorité des Karmans, mais beaucoup, horrifiés par l'extermination des Krygs, y adhérèrent néanmoins.

Cela créa un schisme dans la population karmane. Les habitants karmans de Krygan, rebaptisée Soror, vivaient dans les ruines d'une civilisation défunte. Ils ne pouvaient oublier ce qui avait été commis. Pour un peuple aussi profondément écologiste que les Karmans, anéantir une des espèces qui peuplent l'univers est un crime impardonnable et monstrueux.

Sur Karma en revanche, les sages de Libra jugeaient le crime grave, mais ils ne s'en estimaient pas entièrement responsables : après tout, ils étaient contraints d'obéir aux Therians.

Cette question préoccupait tellement les Karmans qu'ils en discutèrent pendant plus d'un millénaire. Poussés par la nécessité, ils s'étaient fait guerriers pour un temps, mais leurs préoccupations philosophiques les avaient rattrapés.

En 2 232, l'opposition entre les deux courants de pensée était si forte que la civilisation karmane se trouvait dans une impasse. Pour éviter une guerre civile, elle se scinda en deux partis opposés. D'un côté, Nova (voir preview dans ce numéro), du nom de la capitale de Sorors où était né ce courant de pensée, contestait l'infaillibilité des sages de Libra. Cette faction devint rapidement le nouveau pôle intellectuel karman et fut bientôt renommée pour son sens moral et sa droiture.

Préparer la guerre

Au fil de ses explorations, Nova découvrit de lointaines galaxies, certaines peuplées par d'autres espèces. Elle commençait à réaliser à quel point l'univers est vaste. Parmi les myriades d'étoiles, il existait certainement des civilisations capables d'anéantir les Therians si ces derniers avaient l'audace de les attaquer. Les Karmans avaient l'intuition que c'était une perspective inévitable.

Ils décidèrent d'explorer complètement la zone de l'univers où ils résidaient, tout en se préparant à un conflit éventuel avec une civilisation puissante. Ils poussèrent leurs reconnaissances de plus en plus loin à la recherche d'une menace et bâtirent une flotte spatiale particulièrement puissante.

Une partie de Nova commença à explorer le reste de l'univers. C'était une tâche démesurée, mais il était d'autant plus important de s'y atteler rapidement. Les Karmans avaient solidement assis la réputation d'invincibilité de leurs anciens maîtres, les Therians, et ils avaient le temps devant eux. Cent millénaires s'écoulèrent, les Karmans évoluant lentement vers une puissance militaire et technologique au moins aussi importante que celle des Therians.

Durant ce temps, les Karmans mirent au point une nouvelle génération de vaisseaux de combat, aussi gros que des planètes et uniquement dédiés à la guerre. Cette entreprise fut réalisée en secret, afin de ne pas inquiéter les Therians. Pendant des siècles, une partie de la population karmane s'attacha à la construction de l'énorme prototype, dérobant des ressources dans des secteurs déserts de lointaines galaxies. Construire un vaisseau de guerre à la taille d'une planète était un projet démesuré, qui prit cinq millénaires : le début de la construction de Zaïus débuta en 8 007 et l'engin fut achevé en 13 892.

Flux (voir la preview de ce numéro) est né de ce projet : un groupe de Karmans vivant uniquement pour la guerre et par la guerre.

Opération Damoclès : Phase 3
Rien ne va plus !

L'opération Damoclès entre dans sa dernière phase. Alors que les dommages collatéraux menacent de détruire le monde-usine, les forces en présence s'affrontent avec une violence jusqu'alors inégalée. Le niveau –2 est désormais le théâtre du combat final. Le vainqueur contrôlera le destin de Damoclès et peut-être de la galaxie !

Jusqu'à la fin de l'année, participez à l'évolution de l'univers d'*AT-43* en vous battant au nom d'une des armées de la galaxie. Après l'opération Damoclès, l'univers ne sera plus le même : c'est vous qui déciderez de l'issue de la bataille !

Cette campagne utilise *AT-43 : Règles du jeu*, les Army Book et les volumes de *Cry Havoc*.

Elle est découpée en quatre phases, une préliminaire (cf. *Cry Havoc* vol.15), suivie d'une pour chaque niveau du monde-usine.

Chacune de ces phases est décrite dans un numéro de *Cry Havoc*. Vous découvrirez ainsi tous les deux mois des missions prioritaires, ainsi que des règles spéciales et de nouveaux équipements spécifiques à la campagne. Au fur et à mesure que les combats se rapprocheront du cœur de Damoclès et de l'habitat therian, les affrontements se feront de plus en plus violents. Bien entendu, nous vous réservons quelques surprises : à la guerre, aucun plan ne se déroule sans accroc !

Chaque phase comporte **quatre missions prioritaires** et inédites, qui mettent en scène le déroulement et les conditions de l'opération Damoclès.

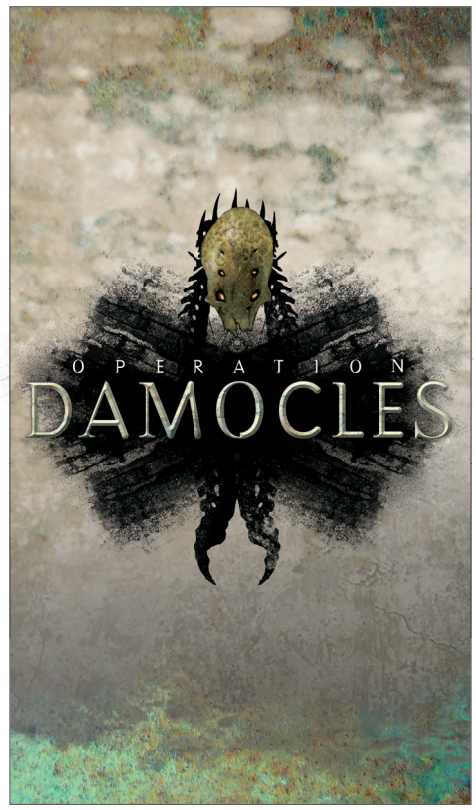
Il est possible de les jouer à tout moment de la campagne. Il est également possible de vivre les affrontements de cette opération en utilisant n'importe quelle autre mission publiée dans *AT-43 : Règles du jeu*. Ces missions, secondaires, ont moins d'influence sur le dénouement.

Si vous souhaitez vous immerger davantage dans l'univers d'*AT-43*, vous pouvez jouer en **mode Story**. Ce mode permet de mettre en scène les affrontements comme si vous y étiez, grâce à des conseils narratifs et des règles optionnelles.

À chaque fois que vous jouerez entre amis, en club, ou en boutique, une mission prioritaire ou secondaire, il vous suffira d'enregistrer vos résultats sur notre site : www.at-43.fr

Vous devrez jouer la même armée tout au long de la campagne, mais vous pourrez changer librement la composition de votre compagnie. Vous pourrez jouer autant de parties et autant de fois la même mission qu'il vous plaira.

À vous de jouer !



CH18 pp 66-76 •Phase 3.indd 66 2/08/07 12:06:59

Au cœur du problème

Après plusieurs mois d'affrontements éprouvants, les humains ont porté le combat jusque dans les tréfonds du monde-usine. Derrière eux, ils laissent des installations dévastées et une EMI grid de plus en plus instable. Les infrastructures nanotechnologiques qui maintiennent le fragile équilibre du monde-usine cèdent les unes après les autres. Les trois armées doivent se résoudre à la terrible réalité : Damoclès est sur le point d'exploser !

RAPPORT DE BATAILLE

Malgré la violence des combats, l'âpre résistance des Therians et l'étrangeté du monde-usine, les compagnies des U.N.A. et du Red Blok sont parvenues au niveau -2 de Damoclès, dans l'habitat therian. Les commanders therians, bloqués à la surface depuis l'émergence de Babel, ont retrouvé eux aussi le chemin du niveau -2.

Les humains sont maintenant très près des points névralgiques de Damoclès et les combats s'intensifient. En outre, les lignes de ravitaillement des Avans sont étirées et difficiles à défendre contre le harcèlement des Therians. Les humains doivent à tout prix gagner rapidement cette guerre.

Le monde-usine est lui aussi durement éprouvé. Les dégâts causés par les affrontements ont endommagé des installations cruciales : nodes centraux, systèmes de survie, systèmes experts de navigation, etc. L'EMI grid elle-même est affectée. Les communications des Therians deviennent incertaines, ce qui cause de nombreuses avaries dans tout le monde-usine.

Cette situation force les trois armées à redoubler d'agressivité. Mac Bright, tout comme le consensus, espère qu'une victoire rapide laissera le temps de réparer Damoclès avant qu'il n'explose. Le maréchal Zukhov, quant à lui, ne peut permettre à ses ennemis de posséder une telle arme : pour détruire le monde-usine et sauver le Red Blok, le CERB4 est même prêt à se sacrifier !

Enfin, au milieu du chaos, certains commanders particulièrement perfides trahissent leurs camarades pour s'approprier les trésors technologiques du niveau -2 !

DISSENSIONS DANS LE CONSENSUS

Comme quarante-trois ans auparavant, les Avans arrivent aux portes de l'habitat des Therians. Comme quarante-trois ans auparavant, ces derniers commencent à paniquer. La plupart veulent fuir Damoclès, terrorisés à l'idée d'être *physiquement* menacés par les envahisseurs. Face à cette « lâcheté », les Warriors réagissent énergiquement. Ils prennent la majorité au consensus en intimidant et en brutalisant ceux qui leur résistent.

Les flottes des U.N.A. et du Red Blok empêchent les Therians de quitter physiquement Damoclès. Aussi beaucoup tentent de télécharger leurs sauvegardes personnelles vers Thars, mais l'EMI grid est surchargée par ces transferts. Les systèmes experts n'ont plus assez de ressources pour contrôler les machines qui canalisent les radiations du cœur. Celles-ci se dérèglent, créant un choc en retour dans la naine blanche. Ainsi perturbée, l'étoile déverse sur le niveau -2 des flots de radiations qui déferlent de façon chaotique.

LE CAS BABEL

Babel est désormais introuvable. Elle a brusquement disparu de l'EMI grid, emportant avec elle le secret de ses origines et de ses projets. Le consensus ne s'en porte pas mieux pour autant : le vide laissé par le départ de Babel et les dégâts des infrastructures ont gravement endommagé l'EMI grid.

Certains Therians pensent que Babel a été vaincue par les systèmes experts de régulation de l'EMI grid. Toutefois, cette hypothèse est jugée peu réaliste par de nombreux overseers, notamment Urash. Les hypothèses les plus probables sont bien plus inquiétantes : Babel s'est peut-être téléchargée sur le *Battleaxe* ou le *Sierp i molot*, voire sur Thars… ou peut-être les trois à la fois. Si c'est le cas, Babel menace désormais la galaxie toute entière !

Personne ne sait en réalité où est Babel. Personne sauf les Crushing Blok, une unité de dragonov kommandos dont le rapport est l'un des secrets les mieux gardés du CERB 4 ! (cf. p. 50).

CH18 pp 66-76 •Phase 3.indd 67 2/08/07 12:07:28

Phase 3 : Sous le soleil exactement

Le niveau -2 abrite les habitats therians, de vastes structures psychédéliques entièrement constituées de nanomachines. D'ordinaire, ce niveau est un lieu de loisir, de détente et d'expérimentation. Mais entre l'arrivée des Avans et les fuites radioactives de la naine blanche, le niveau -2 est devenu un enfer technologique !

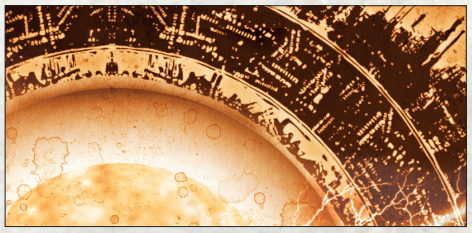
Les règles qui suivent ne s'appliquent que lors de la phase 3 de l'opération Damoclès.

NOUVELLES RÈGLES

Solar flash

La naine blanche qui constitue la source d'énergie de Damoclès émet un rayonnement radioactif phénoménal. En temps normal, ces radiations sont neutralisées par des machines complexes contrôlées par les systèmes experts de l'EMI grid. Depuis que ces systèmes ne fonctionnent plus, des fuites de radiations inondent parfois les habitats therians.

Lorsqu'une mission utilise cette règle, la carte « Solar flash » est introduite dans la séquence d'activation d'un des joueurs, en commençant par le plus jeune. À la fin de chaque tour, cette carte passe au joueur suivant.



La carte « Solar flash » est introduite par un adversaire dans la séquence d'activation du joueur concerné, à la fin de la phase tactique : le joueur rassemble sa séquence d'activation en un paquet de cartes, rangées dans l'ordre dans lequel elles seront jouées. Puis il présente, face cachée, ce paquet à son adversaire. Celui-ci coupe le paquet de cartes, et place la carte « Solar flash » au sommet de la seconde pile de la séquence d'activation. Puis il replace la première pile par-dessus la seconde et rend le tout au joueur. Celui-ci peut regarder sa séquence.

La carte « Solar flash » ne peut pas être la première carte de la séquence d'activation. Une fois placée, elle ne peut pas être décalée, même en utilisant des PC.

Cette carte fait partie de la séquence ; elle est révélée comme une carte normale lorsque vient son tour. Le joueur actif en applique alors les effets : il se lève, prend la carte et la place à environ un mètre au-dessus du champ de bataille. Puis il la laisse tomber. Tous les combattants à 10 cm ou moins d'un bord de la carte sont affectés par le flash solaire et les radiations. Chacun subit un test de dégâts (: 3 + / 1).

Ce test de dégâts est résolu différemment : le résultat minimum à obtenir sur le dé est toujours le même. Il est indiqué à la place de la valeur de Pénétration de l'arme.

Le joueur passe ensuite la main.

Nanobloc

L'un des passe-temps favoris des Therians consiste à modeler des nanoblocs pour donner forme à leurs fantasmes. Les nanoblocs sont des colonies de nanomachines contrôlées par des systèmes experts et particulièrement malléables. Il n'est pas rare de trouver des nanoblocs inactifs dans les habitats therians, abandonnés là par un occupant négligeant. Avec les dysfonctionnements de l'EMI grid, les nanomachines de ces blocs deviennent parfois complètement folles.

Lorsqu'une mission précise qu'un nanobloc est présent, la carte correspondante doit être placée sur le champ de bataille à l'endroit indiqué par le plan. Le nanobloc est toujours inactif au début de la partie.

Lorsqu'un joueur Therians contrôle un nanobloc inactif, il jette un dé lors de la phase de contrôle. S'il fait , le nanobloc devient actif. Sa carte est retournée et ses effets sont résolus immédiatement. S'il fait un autre résultat, ses overseers peuvent puiser dans les ressources du nanobloc : au tour suivant, ce joueur dispose de 5 PC supplémentaires, qu'il ne peut utiliser que pour activer des routines.

Dès qu'il devient actif et au début de chaque phase de contrôle ensuite, le nanobloc actif attaque tous les combattants à 10 cm ou moins de lui. Chacun subit un test de dégâts (: 8 / 1).

Après la résolution de ces effets, si le nanobloc actif est contrôlé par un joueur Therians, ce dernier jette un dé. S'il obtient , le nanobloc se désactive. Sa carte est retournée, le joueur ne gagne aucun PC.

NOUVEAUX ÉQUIPEMENTS

Combinaison NBC (1 P.A.) : Une fois la phase 3 enclenchée, les officiers des trois armées ont vite réclamé des protections. Pour une fois, les états-majors ont réagi rapidement en recyclant des combinaisons « nucléaire, bactériologique et chimique ».

N'importe quelle unité d'infanterie peut être équipée de combinaisons NBC, pour + 1 P.A. par combattant. Les unités ainsi équipées ne sont pas affectées par les solar flashes.

Revêtement NBC (5 P.A.) : Ce revêtement peut être appliqué sur n'importe quelle unité de blindés pour + 5 P.A. par blindé. Les unités ainsi équipées ne sont pas affectées par les solar flashes.

MODE STORY : MISSIONS SECONDAIRES

Mission : Escarmouche (cf. *Règles du jeu*, p. 91) **:** Les Therians ont construit de nombreuses structures d'habitation, parfois totalement anarchiques. Il est facile de s'y égarer ou d'y tomber nez à nez avec une compagnie adverse. Cette mission peut être jouée en préambule à la mission 2 : Nanocataclysme.

Mission : Perdus (cf. *Cry Havoc* vol. 17, p. 72) **:** Bien que Babel ait disparu de Damoclès, les dysfonctionnements qu'elle a générés se font toujours sentir. Au niveau -2, cependant, l'environnement est légèrement différent. Si les deux joueurs sont d'accord, la nanoperturbation peut être remplacée par un nanobloc.

ERRATA

Phase 1 :

- **Mission 1 :** L'astérisque (*) dans les objectifs secondaires signifie que ces gains ne sont pas accessibles au défenseur.
- **Mission 4 :** La zone hachurée en bleu est la zone de déploiement du défenseur. Ce dernier dispose également d'une zone d'accès sur le bord inférieur du plan.

Phase 2 :

- **Mission 4 :** Il est nécessaire de contrôler le node pour pouvoir influencer la nanoperturbation.

CH18 pp 66-76 •Phase 3.indd 68 2/08/07 12:07:33

Mission 1 : Extraction

LÉGENDE

- Zone d'accès A
- Zone d'accès B
- Monte-charge
- Container (x 2)
- Muret (x 12)
- Nanogénérateur (x 4)
- Carte « Nanobloc »
- Carte « Therian node » (CH 17)

Entre ses constructions psychédéliques, ses machines aux fonctions bizarres et ses vagues de radiations, le niveau -2 est incompréhensible et dangereux. Même les Therians n'y sont plus en sécurité. Dans cet environnement, la connaissance est la meilleure arme pour survivre. Savoir contrôler les systèmes experts qui canalisent les radiations solaires est un atout considérable. Mais les rares Therians qui possèdent cette connaissance ne sont pas toujours disposés à coopérer. Il faut alors procéder à une « extraction » et les ramener de force au QG de la compagnie.

Ces missions sont compliquées par l'étrangeté des habitats therians : enchevêtrements de plateformes, structures en nids-d'abeilles, formes incompréhensibles… La plupart disposent d'un ascenseur pour atteindre rapidement la surface et d'un node pour rester relié au consensus. Toutefois, à cause des affrontements, les habitats ont été lourdement fortifiés.

Alors que Damoclès échappe à tout contrôle, ces Therians récalcitrants deviennent un enjeu stratégique pour les trois armées. Pour capturer ces savants, les Avans sont prêts à tout et même les Therians s'entredéchirent.

FORCES EN PRÉSENCE

Chaque joueur dispose du même montant en P.A. pour constituer sa compagnie.

Les deux compagnies sont attaquantes.

CH18 pp 66-76 •Phase 3.indd 69 2/08/07 12:07:41

POSITIONS TACTIQUES

Voir le plan.

OBJECTIFS PRIMAIRES

- Capturer le Therian : 10 PV
- Évacuer le Therian : 10 PV

OBJECTIFS SECONDAIRES

- Capturer un nanogénérateur : 50 PR
- Contrôler un nanogénérateur : 100 PR
- Capturer un container : 100 PR
- Contrôler un container : 150 PR

RÈGLES SPÉCIALES

Cette mission utilise toutes les règles spéciales de l'opération Damoclès exposées dans ce *Cry Havoc* et dans le volume 15.

Capturer le Therian : Au début de la partie, une figurine d'overseer therian est placée sur le node. Ce Therian, connecté à l'EMI grid, est inactif. Pour le capturer, il faut contrôler le node. Seules les figurines qui touchent la carte du node sont comptées pour déterminer le contrôle de cet objectif.

Dès qu'un joueur contrôle le node, il capture l'overseer. Il intègre aussitôt le Therian à l'une de ses unités qui contrôlent le node. L'overseer doit respecter la cohésion de l'unité. Le Therian est contrôlé par le joueur et agit en même temps que l'unité à laquelle il « appartient ». Il ne peut ni tirer, ni attaquer au contact.

Même ainsi, l'overseer constitue toujours un objectif primaire : lors de chaque phase de contrôle, il faut vérifier quelle compagnie le contrôle, exactement comme pour un objectif statique. Il peut ainsi changer de compagnie au fil des tours. Chaque joueur ne peut gagner qu'une fois les 10 PV pour sa capture.

Enfin, le Therian est un objectif très précieux. Par conséquent, les combattants des deux compagnies ont reçu des ordres stricts :

- Il est impossible de tirer si le Therian est dans la zone de feu ;
- Il est impossible prendre pour cible d'un tir indirect un point situé à moins de 10 cm du Therian.

Dans les deux cas, les mesures sont faites après la déclaration ; si le tir est impossible, le joueur actif ne peut pas désigner une nouvelle cible et le tir est perdu.

Évacuer le Therian : Le monte-charge indiqué sur le plan est une plateforme. Il ne bloque pas les lignes de vue. Pour évacuer le Therian, il faut amener sa figurine sur ce monte-charge et avoir, à la phase de contrôle, plus de figurines que l'adversaire sur le monte-charge. L'ascenseur s'active alors et évacue le Therian.

Nanobloc : Cette mission utilise les règles de nanobloc.

Note : *Bien que cette mission utilise la carte « Therian node », les règles spéciales de cet objet ne sont pas appliquées. Il ne s'agit pas ici réellement d'un node, mais plutôt d'un terminal de connexion personnel.*

CESSEZ-LE-FEU

La partie s'achève lorsqu'un joueur totalise 20 PV. Si aucun joueur ne peut plus gagner de PV, la victoire revient à celui qui contrôle le Therian.

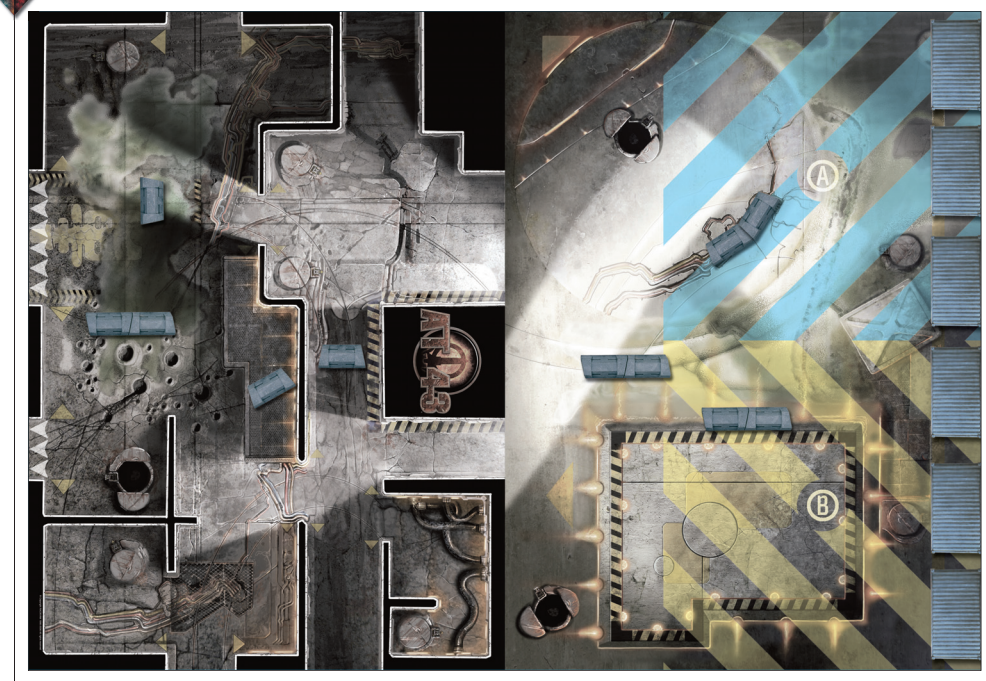
Un joueur ne peut pas totaliser plus de 20 PV lors de cette mission. En cas d'abandon d'un joueur, son adversaire atteint automatiquement ce maximum.

MODE STORY

Le joueur qui remporte la victoire lors de cette mission parvient à convaincre le Therian de l'aider. Sa compagnie est désormais capable de canaliser les solar flashes grâce aux systèmes experts et aux machines de Damoclès. Lors des autres missions de la phase 3, le joueur décide où est placée la carte « Solar flash » dans sa séquence d'activation.

CH18 pp 66-76 •Phase 3.indd 70 2/08/07 12:08:05

Mission - 2
Nanocataclysme



Les dysfonctionnements de l'EMI grid sont de plus en plus violents. Au niveau -2, les nombreux nanoblocs abandonnés par les Therians sont particulièrement réceptifs aux instructions chaotiques envoyées par le réseau de communications. Lorsqu'ils reçoivent trop d'instructions contradictoires, ils deviennent comme fous, et tentent d'assimiler toute la matière à proximité. Lorsque plusieurs de ces nanoblocs fusionnent, ils forment un véritable raz-de-marée nanotechnologique qui dévore tout sur son passage.

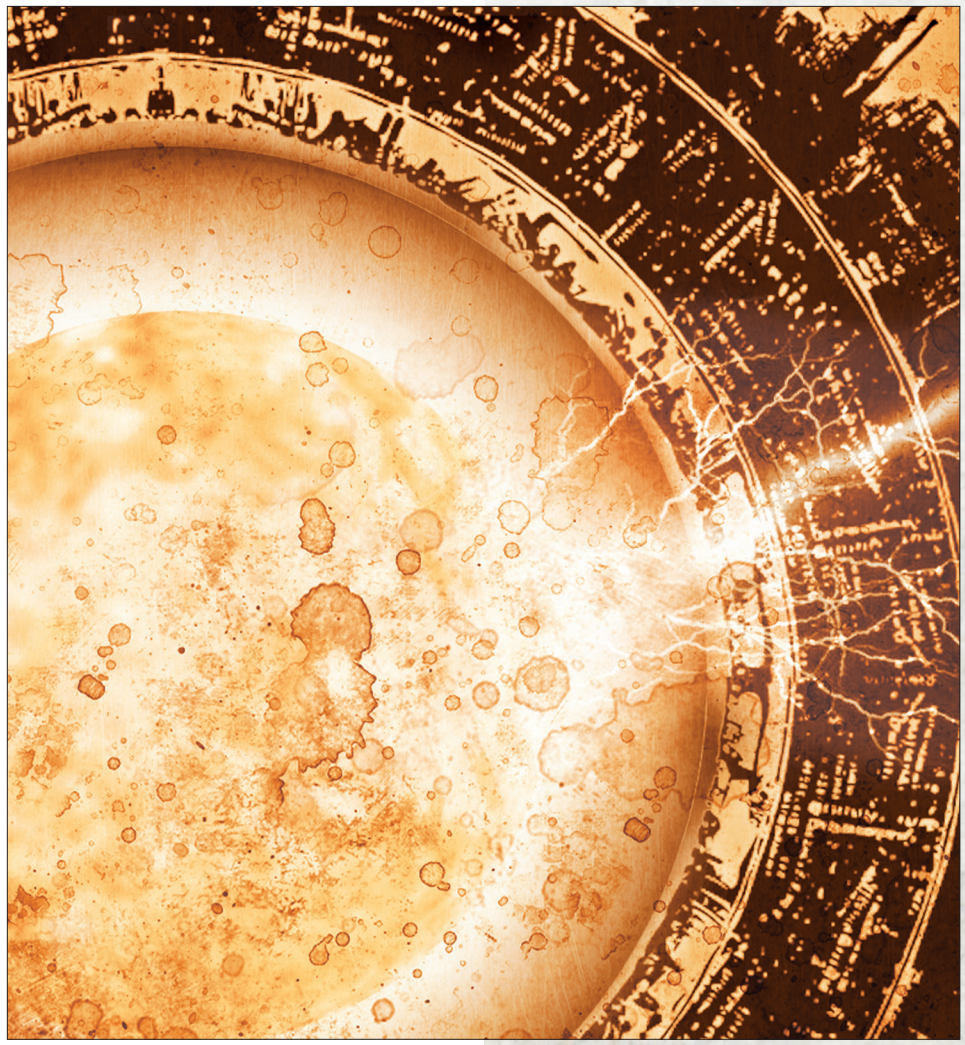
Ces nanocataclysmes sont particulièrement fréquents à proximité des habitats abandonnés. Dans les trois armées, les consignes sont identiques dans cette situation : cesser l'engagement et fuir à toute vitesse, car rien ne peut arrêter un tel phénomène.

Malheureusement, lorsque l'ennemi est face à vous il n'est pas toujours facile de simplement s'arrêter de tirer. Il n'est donc pas rare que les combats continuent pendant un nanocataclysme. Il arrive même que des commanders d'une même armée s'affrontent, lorsqu'ils s'accusent l'un l'autre d'avoir provoqué la catastrophe.

FORCES EN PRÉSENCE

Chaque joueur dispose du même montant en P.A. pour constituer sa compagnie. Cette mission n'utilise pas les règles de renfort.

Les deux compagnies sont attaquantes.



CH18 pp 66-76 •Phase 3.indd 71 2/08/07 12:08:20

POSITIONS TACTIQUES

Voir le plan.

La rangée de six containers forme une ligne ininterrompue. Il est impossible de se glisser entre deux containers.

OBJECTIFS PRIMAIRES

- Évacuer un combattant d'infanterie : 1 PV
- Évacuer un blindé : 2 PV

OBJECTIFS SECONDAIRES

Aucun.

RÈGLES SPÉCIALES

Cette mission utilise toutes les règles spéciales de l'opération Damoclès exposées dans ce *Cry Havoc* et dans le volume 15.

Cette mission n'utilise pas les règles de renfort.

Le tout pour le tout : Toutes les unités d'assaut entrent en jeu au premier tour. Elles ne peuvent pas rester en réserve.

Flash solaire ! : Cette mission utilise les règles de solar flash.

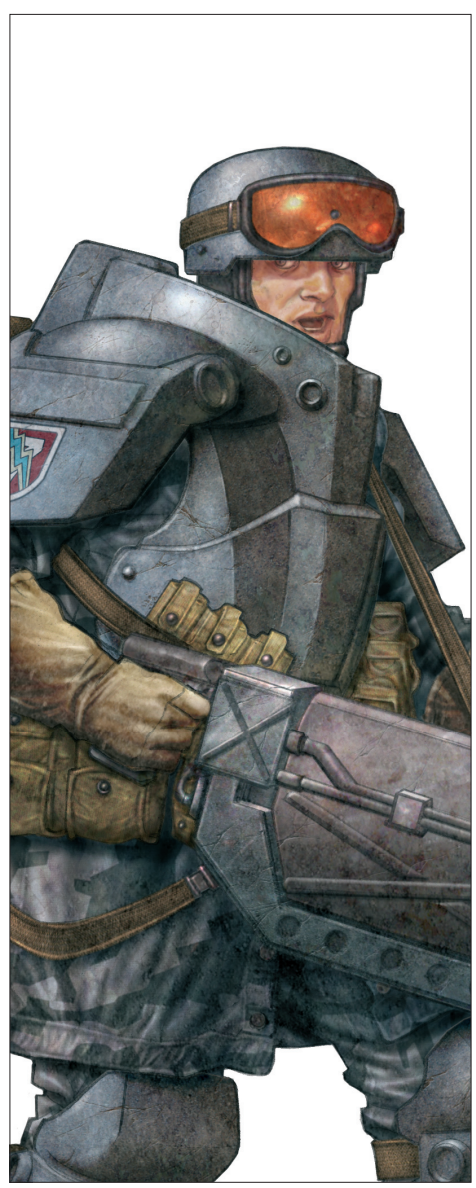
Nanocataclysme : À la fin de chaque phase de contrôle, chaque container est avancé de 20 cm vers l'autre bord de table. Tout combattant ou élément de décor poussé par un container est éliminé. À la fin de leur déplacement, les containers doivent à nouveau constituer une ligne infranchissable.

Évacuer les combattants : Tous les combattants d'une unité sont évacués si le leader parvient au-delà des limites du champ de bataille. Il n'est possible d'évacuer que par les deux issues indiquées sur le plan.

CESSEZ-LE-FEU

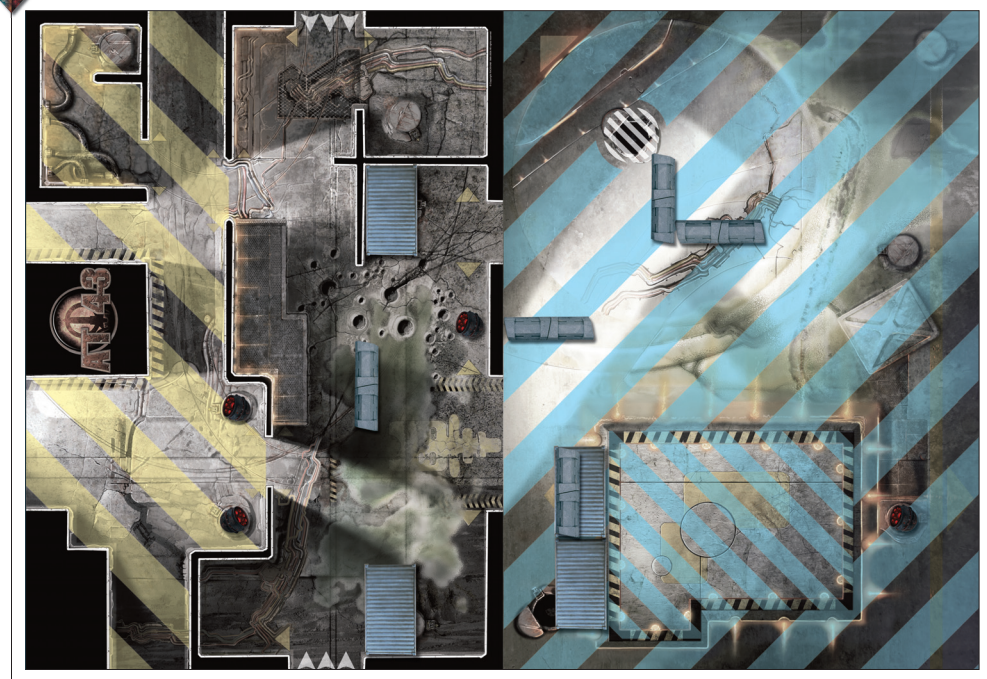
La partie s'achève lorsqu'il ne reste plus de combattants sur le champ de bataille. La victoire revient alors au joueur qui a le plus de PV. Si les deux joueurs en ont autant, la partie est un match nul.

Un joueur ne peut totaliser plus de 20 PV lors de cette mission. En cas d'abandon d'un joueur, son adversaire atteint automatiquement ce maximum.



CH18 pp 66-76 •Phase 3.indd 72 2/08/07 12:08:28

Mission 3
Chaud devant !



Les vagues de radiations ravagent les habitats therians. Il est crucial d'accéder aux machines qui contrôlent, en principe, les déchaînements d'énergie de la naine blanche : c'est désormais une question de vie ou de mort pour tous les occupants de Damoclès. Malheureusement, les armées sont incapables de se mettre d'accord : les White Stars et les Therians craignent que ces machines ne servent à transformer les radiations en armes de destruction massive ; le Red Blok, quant à lui, veut tout simplement empêcher que le monde-usine soit réparé. C'est la guerre !

Les accès au cœur de Damoclès ressemblent à ceux qui mènent de la surface au niveau -1. Ce déjà-vu donne aux soldats l'impression de livrer un combat sans fin.

En principe, ces accès sont lourdement fortifiés, défendus par de nombreux systèmes de combats, mais tout cela a été balayé par les affrontements des derniers jours. Il ne reste plus que le défenseur entre l'attaquant et la naine blanche !

Il ne s'agit plus de respecter un plan de bataille, mais tout simplement de survivre. L'explosion imminente de Damoclès fait vaciller les idéaux des combattants. Certains commanders du Red Blok refusent d'être sacrifiés, tandis que des commanders U.N. ou therians se retournent contre leurs alliés et décident de détruire le monde-usine pour empêcher un autre camp d'en prendre le contrôle. Dans les accès du cœur de Damoclès se joue le combat de la dernière chance…

FORCES EN PRÉSENCE

Chaque joueur dispose du même montant de P.A. pour constituer sa compagnie.

LÉGENDE

- Zone de déploiement attaquant
- Zone de déploiement défenseur
- Accès principal
- Accès neutre
- Accès neutre
- Nanogénérateur (x 4)
- Container (x 4)
- Muret (x 10)

MODE STORY

Si l'attaquant est victorieux, il prend le contrôle des machines du cœur. Il ne peut malheureusement pas immédiatement détruire le monde-usine ni le sauver définitivement. En revanche, il peut désormais générer des flashes solaires à volonté. Lors des autres missions de la phase 3, lorsque la carte « Solar flash » doit être intégrée dans sa séquence d'activation, le joueur peut demander à son adversaire d'en insérer une seconde.

Si le défenseur est victorieux, le statu quo est maintenu et les machines de Damoclès parviennent à s'auto-réparer partiellement. Lors des autres missions de la phase 3, les règles de solar flash sont ignorées.

Ces effets ne se cumulent pas si cette mission est jouée à nouveau. En revanche, chaque nouveau résultat remplace l'ancien.

Une compagnie est désignée comme défenseur ; c'est elle qui tient l'accès au cœur au début de la mission. Une compagnie est désignée comme attaquant, elle doit prendre le contrôle de cet accès.

POSITIONS TACTIQUES

Voir le plan.

OBJECTIFS PRIMAIRES

• Contrôler l'accès principal : 5 PV.

OBJECTIFS SECONDAIRES

• Capturer un nanogénérateur : 50 PR*
• Contrôler un nanogénérateur : 100 PR
• Capturer un container : 100 PR*
• Contrôler un container : 150 PR

** Attaquant uniquement.*

RÈGLES SPÉCIALES

Cette mission utilise toutes les règles spéciales de l'opération Damoclès exposées dans ce *Cry Havoc* et dans le volume 15.

Le défenseur ne gagne pas de PR pour la capture d'un objectif secondaire.

Contrôler l'accès principal : Pour déterminer qui contrôle l'accès, il faut compter les combattants d'infanterie dont le socle se trouve, même partiellement, sur le monte-charge.

Flash solaire : Les règles de solar flash sont utilisées. La carte « Solar flash » est toujours placée dans la pile du défenseur. Lorsqu'elle est révélée, le joueur la fait tomber deux fois sur le champ de bataille et résout les dégâts à chaque fois.

Renforts et réserves : Un des accès neutres du champ de bataille est une trappe d'accès. Seules des unités d'infanterie peuvent entrer en jeu par cet accès.

CESSEZ-LE-FEU

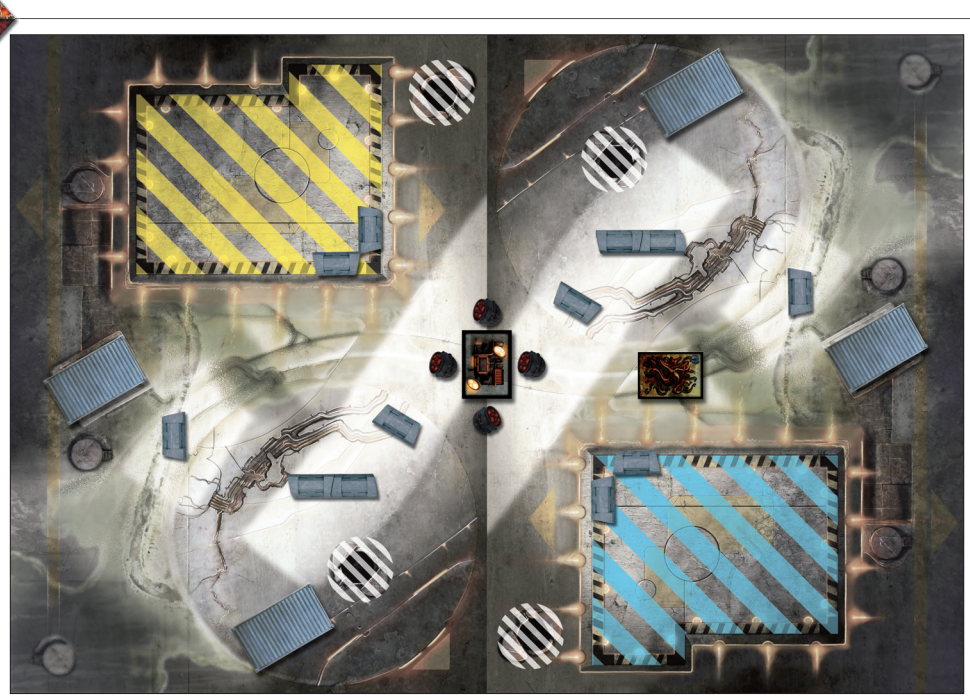
La partie s'achève lorsqu'un joueur totalise 20 PV.

Si aucun joueur ne peut plus gagner de PV, la victoire revient à celui qui en a accumulé le plus.

Un joueur ne peut totaliser plus de 20 PV lors de cette mission. En cas d'abandon d'un joueur, son adversaire atteint automatiquement ce maximum.

CH18 pp 66-76 •Phase 3.indd 74 2/08/07 12:08:44

Mission - 4
Log Off?



Les derniers combats de la phase 3 n'ont épargné aucun secteur du niveau -2. Alors que le monde-usine est au bord de la destruction, les installation principales de l'EMI grid deviennent un nouvel enjeu : la remise en marche du réseau therian est plus que jamais nécessaire. Celui qui y parviendra pourra reconfigurer l'EMI grid, et il aura entre ses mains le consensus de Damoclès et le destin du monde-usine.

Les nodes centraux de l'EMI grid sont au cœur de complexes sécurisés. Seuls quelques ascenseurs à accès restreint permettent d'y accéder. Le spectacle que les soldats découvrent dans ces zones est cauchemardesque : pris de frénésie, les nodes ont accaparé toutes les nanoressources des environs, cannibalisant les systèmes de combat pour assurer leur survie. Les précédents affrontements ont donné à ces centres de contrôle des allures de champ de bataille.

Chacune des trois armées veut contrôler ces nodes, que ce soit pour réparer Damoclès ou le détruire. Même au sein de chaque armée, les commanders se battent entre eux pour contrôler ces installations. Celui qui commandera à l'EMI grid aura un poids considérable dans les manœuvres politiques qui suivront la fin du conflit.

FORCES EN PRÉSENCE

Chaque joueur dispose du même montant de P.A. pour constituer sa compagnie.

Les deux compagnies sont attaquantes.

Tous les blindés d'une compagnie doivent appartenir à son groupe d'assaut.

CH18 pp 66-76 •Phase 3.indd 75 2/08/07 12:08:51

POSITIONS TACTIQUES

Voir le plan.

OBJECTIFS PRIMAIRES

- Contrôler le node : 10 PV

OBJECTIFS SECONDAIRES

- Capturer un nanogénérateur : 50 PR
- Contrôler un nanogénérateur : 100 PR
- Capturer un container : 100 PR
- Contrôler un container : 150 PR

RÈGLES SPÉCIALES

Cette mission utilise toutes les règles spéciales de l'opération Damoclès exposées dans ce *Cry Havoc* et dans le volume 15.

Chaos nanotechnologique : À la fin de chaque phase de contrôle, un des deux joueurs déplace un élément de décor comme en début de partie (cf. *Cry Havoc* vol. 15, p. 71). Les joueurs appliquent cette règle à tour de rôle, en commençant par le plus vieux.En outre, au début de la partie et à chaque tour, la règle « Le décor » (cf. *Cry Havoc* vol. 15, p. 71) peut affecter n'importe quel élément de décor, quels que soient les sigles ou symboles qu'il porte. Toutefois, le nœud de connexion ne peut pas être affecté.Enfin, la routine « Reconfiguration » ne fonctionne pas au cours de cette mission.

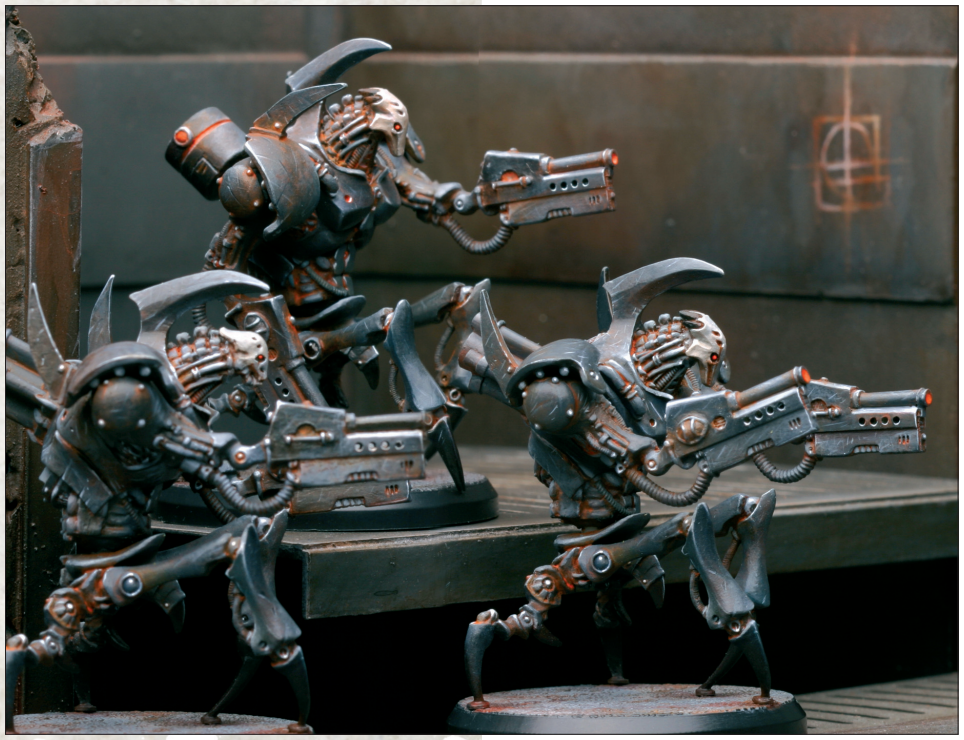
Nanobloc : Cette mission utilise les règles de nanobloc. En outre, lorsqu'il est actif, le nanobloc se déplace de 10 cm après que ses effets ont été appliqués. C'est le joueur à qui il a fait le plus de points de dégâts ce tour qui le déplace. En cas d'égalité, c'est le plus jeune qui décide.

Éruption solaire : Cette mission utilise les règles de solar flash.

Renforts et réserves : Les accès neutres du champ de bataille sont des trappes d'accès. Seules des unités d'infanterie peuvent entrer en jeu par ces accès.

CESSEZ-LE-FEU

La partie s'achève lorsqu'un joueur totalise 40 PV. Si aucun joueur ne peut plus gagner de PV, la victoire revient à celui qui en a accumulé le plus. Un joueur ne peut totaliser que 40 PV lors de cette mission. En cas d'abandon d'un joueur, son adversaire atteint automatiquement ce maximum.



CH18 pp 66-76 •Phase 3.indd 76 2/08/07 12:09:02

BOUTIQUES FRANCOPHONES

RÉGION PARISIENNE

CYBER GUN – CHÂTELET
2 rue des Innocents
75001 Paris
01 40 13 98 89

CYBER GUN – NOTRE-DAME
11 rue du Petit Pont
75005 Paris
01 43 25 18 22

VILLAGE JOUÉ CLUB
3/5 bd des Italiens
75002Paris
01 53 45 41 41

JEUX DESCARTES
52 rue des Ecoles
75005 Paris
01 43 26 79 83

ŒUF CUBE (L')
24 rue de Linné
75005 Paris
01 45 87 28 83

STARPLAYER
16 Rue Lagrange
75006 Paris
01 44 07 39 64

REPAIRE DU DRAGON
44 boulevard Magenta
75010 Paris
01 44 84 70 69

MAGICCORPORATION
13 rue Amelot
75011 Paris
06 13 43 06 64

ALBUM
46, Cours St Emilion
75012 Paris
01 53 33 87 88

DREAMWEJ
125 boulevard Diderot
75012 Paris
01 43 43 32 92

TROLL DE JEUX
22 rue Hector Malot
75012 Paris
01 43 40 90 46

ULTIMA
57 avenue des gobelins
75013 Paris
01 47 07 33 00

COLLEC ZÉ JEUX
27 rue claude terrasse
75015 Paris
01 45 25 66 13

JEUX DESCARTES
39 bd Pasteur
75015 Paris
01 47 34 25 14

CYBER GUN - VICTOR HUGO
140 avenue Victor Hugo
75016 Paris
01 56 26 01 94

JEUX DESCARTES
6 rue Messo nnier
75017 Paris
01 42 27 50 09

FAËRIE
24 rue de la Cordonnerie
77100 Meaux
01 60 25 10 50

ATELIER DE MORGAN (L')
7 rue des Chapeliers
77130 Montereau
01 64 23 55 82

TEAM MODÈLE
38 rue Hugues Legrand
77160 Provins
01 64 01 14 97

PICWIC
60 route départementale 306
77240 Vert Saint Denis
01 60 68 29 14

EXILÉS (LES)
54 rue de France
77300 Fontainebleau
01 60 72 04 02

DIFINTEL
4 rue Cloche
77300 Fontainebleau
01 64 22 48 63

MINIASHOP
3 rue de Joinville
77310 Ponthierry
06 98 98 11 13

CAVERNE DU DRAGON (LA)
83 avenue Charles Rouxel
77340 Pontault Combault
01 60 28 72 40

ALBUM - VAL D'EUROPE
C.C Val d'Europe, 14 Cours du Danube
77400 Serris
01 60 43 73 36

FAËRIE
128 rue Saint Denis
77400 Lagny sur Marne
01 64 02 90 10

CAMISOLE
14 rue Montbauron
78000 Versailles
01 39 20 97 46

CYBER GUN – VERSAILLES
86 rue de la Paroisse
78000 Versailles
01 39 49 53 12

COMPTOIR DES MAGES
20 rue Danès de Montardat
78100 St Germain en Laye
01 39 21 83 82

CYBER GUN – SAINT-GERMAIN
55 avenue de Paris
78100 St-Germain-en-Laye
01 30 61 74 60

PICWIC
C.C Pariwest
78310 Maurepas
01 30 05 19 10

CULTURA
ZI du chemin des eaux
Avenue Henri Barbusse
78340 Les Clayes-sous-bois
01 30 07 61 00

BONUS GAMES
30 avenue Jean Moulin
78380 Bougival
01 30 82 25 02

CELLULES GRISES
C.C Evry 2, Pl de l'Agora
91000 Evry
01 64 97 81 74

QUATRIÈME DIMENSION (4D)
11 Mail de l'Europe
91240 St Michel sur Orge
06 25 93 32 12

TEMPS X
4 Grande Rue
91260 Juvisy sur Orge
01 69 05 07 07

PICWIC
ZAC de la Croix Blanche
9 avenue Hurepoix
91700 Sainte Genevieve Des Bois
01 69 46 63 30

LE GRAND TOURNOI
40 avenue du Général Leclerc
92100 Boulogne Billancourt
01 46 05 33 51

CAP 109
1 Villa des Sablons
92200 Neuilly sur Seine
01 47 45 31 47
01 47 45 31 48

CULTURA
C.C Chanteraines
Avenue du Général de Gaulle
92230 Gennevilliers
01 41 47 46 46

PICWIC
Av du Général de Gaulle
Espace Cial Chanteraines
92330 Gennevilliers

ŒIL DE SIMAR
1 avenue Thiers
93190 Livry Gargan
01 43 81 28 57

PICWIC
15 rue Philippe Lebon
93190 Livry Gargan
01 41 70 30 80

DRAGONS & CIE
9 Place des 4 saisons
94440 Marolles en Brie
01 45 69 61 37

AU BOIS RIEUR
5 rue Lejemptel
94300 Vincenne
01 43 65 21 18

ALBUM
C.Cial Belle Epine - RDC
94320 Belle Epine
01 45 12 93 22

GRAND CERCLE (LE)
C.C Art de Vivre
1 rue du Bas Noyer
95610 Eragny
01 34 30 48 31

COMME VOUS VOULEZ
2 rue de Verdun
92600 Asnières-sur-Seine
01 47 90 43 35

PROVINCE

MINI HOBBY
14 rue Paul Pioda
01000 Bourg-en-Bresse
04 74 22 35 11

MILLE ET UN MODÈLES
26 rue du Maréchal Foch
03200 Vichy
04 70 32 63 95

EXKALIBUR
Avenue du 159eme RIA
05100 Briançon
04 92 46 10 55

ALBUM
2 rue Masséna
06000 Nice
04 93 82 37 89

L'ENTRE-JEU
8 rue d'Alger
06000 Nice
04 93 62 51 15

CULTURA
Lotissement Commercial
ZI La Canardière
06210 Mandelieu-la-Napoule
0 492 195 790

ALBUM
C.Cial CapRDC 3000
06700 St Laurent du Var
04 93 07 26 16

LA DIAGONALE DU FOU
3 avenue du Petit Tournon
07000 Privas
04 75 29 60 19

LA DIAGONALE DU FOU
13 rue de la Récluzière
07100 Annonay
04 75 33 00 14

LA DIAGONALE DU FOU
15 rue François Valleton
07200 Aubenas

L'ANTRE DU FANTASTIQUE
39-41 rue de la République
08000 Charleville-Mézière
03 24 32 72 80

EXPRESS PHOTO
5 rue Aristide Briand
10000 Troyes
03 25 73 51 86

QUATRIÈME DIMENSION
4 rue Georges Clémenceau
10000 Troyes
08 74 59 13 67

ROLE GAMES
32 rue Bardaroux
13001 Marseille
04 91 42 10 29

LA CRYPTE DU JEU
7 cours Lieutaud
13006 Marseille
04 91 48 25 43

ART N' MAGIC
21 rue des tanneurs
13100 Aix-en-Provence
04 42 26 77 80

VIRTUA
Petit chemin d'Aix
13120 Gardanne
03 28 64 04 81

GOBELINS ET COMPAGNIE
31 boulevard Frédéric Mistral
13800 Istres
04 42 05 99 38

ULTIMA
17 rue Arcisse de Caumont
14000 Caen
02 31 86 84 84

VALHALLA
10-12 rue de Bosnière
14000 Caen

COMPUTECH SARL
5 rue Jacques Prévert
15000 Aurillac
04 71 43 35 35

CITÉ JOUEUR
15 rue Jean Fougerat
16000 Angoulême
05 45 38 07 94

CULTURA
ZAC Les montagnes
16430 Angoulême/Champniers

ULTIMA
14 rue Pas du Minage
17000 La Rochelle
05 46 41 80 81

GALAHAD
28 avenue Jean Jaurès
18000 Bourges
02 48 69 89 20

UNIVERS DES JEUX ET DE LA BD
27 rue de la Jaubertie
19100 Brive

EXCALIBUR
44 rue Jeanin
21000 Dijon
03 80 65 82 99

JOCADE
72 rue Monge
21000 Dijon
03 80 53 12 28

CULTURA
C.C La Toison d'or
Avenue de Langres
21078 Dijon Cedex
0 380 789 090

JE CONSOLE
26 rue du faubourg Madeleine
21200 Beaune
03 80 22 02 02

ART OF GAME
23 rue des ponts Saint-Michel
22200 Guingamp
02 96 44 47 28

UNIVERS DES JEUX ET DE LA BD
13 rue Condé
24000 Périgueux
05 53 08 11 71

COFFEE JEUX
7 avenue Foch
25000 Besançon
03 81 41 99 58

JEUX DE LA COMTÉ
7 quai de Strasbourg
25000 Besançon
03 81 81 32 11

LA DIAGONALE DU FOU
3 cité Chabert
26000 Valence
04 75 42 29 96

LE COIN DU JEU
2 rue des Salins
26700 Pierrelatte
04 75 49 90 68

ATOUT JEUX
4 rue des Changes
28000 Chartres
02 37 36 55 55

LA CAGE AU TROLL
46 rue Branda
29200 Brest
02 98 44 92 65

LES MESSAGERS DU VENT
50 rue de l'aiguillon
29200 Brest
02 98 46 45 27

CULTURA
Z.C Mas de Vignolles
30000 Nîmes
04 66 70 92 70

JEUX MAGE INN
7 rue des Marchands
30000 Nîmes
04 66 76 20 04

VIRTUA LES ANGLES
C.C Leclerc
30133 Les Angles
04 90 84 02 45

JEUX DU MONDE
Passage Saint-Jérôme
31000 Toulouse
05 61 23 73 88

JEUX MAGE'INN
22 rue Sainte-Ursule
31000 Toulouse
05 61 23 74 10

UNIVERS PARALLÈLE
32 rue Gambetta
31000 Toulouse
05 62 30 84 74

KING GAMES
17 rue Néouvielle
31120 Portet-sur-Garonne
05 61 72 03 11

FORGES DE LUMIÈRE
1 place Clémence Isaure
31320 Castanet Tolosan
05 61 81 04 14

ONIRIQUE
39 rue Victor Hugo
31800 Saint-Gaudens
05 61 95 46 03

L'ATELIER DES FIGURINES
45 rue des Cheverus
33000 Bordeaux
05 56 79 19 24

JEUX MAGE'INN
13 rue des Ayres
33000 Bordeaux
05 56 44 41 06

DIFINTEL MICRO
CG Distribution
97 avenue Lamartine
33120 Arcachon
05 56 83 58 23

ALBUM
5 rue de l'Aiguillerie
34000 Montpellier
04 67 66 34 40

EXCALIBUR
7 bis rue de l'Ancien Courrier
34000 Montpellier
04 67 60 81 33

JEUX MAGE'INN
26 rue des Écoles Laïques
34000 Montpellier
04 67 60 89 43

L'AMUSANCE
C.C les Trois Soleils
35000 Rennes
02 99 31 09 97

PICWIC
Le Cleunay
122 rue Eugène Pottier
35000 Rennes
02 23 44 83 50

LE TEMPLE DU JEU
22 rue du Capitaine Dreyfus
35000 Rennes
02 99 79 18 45

SÉQUENCE NEWS
3 rue Théodore Boterel
35290 Saint-Méen-le-Grand
02 99 09 59 93

ULTIMA SAINT-MALO
75 boulevard des Talards
35400 Saint-Malo
02 23 18 18 23

RÈGLE DU JEU
3 rue Colbert
37000 Tours
02 47 64 89 91

SORTILÈGE
75 rue du Commerce
37000 Tours
02 47 05 11 91

LES CONTRÉES DU JEU
6 rue Beyle Stendhal
38000 Grenoble
04 76 54 48 93

MÉTAGAMES
8 rue Charles Lory
38000 Grenoble
04 76 23 36 96

SEPT ROYAUMES
11 rue des clercs
38000 Grenoble
08 75 33 81 18

FORUM ESPACE CULTURE
50 Grand Place
38000 Grenoble
04 76 22 06 95

ART FIGURINES
10 rue Joseph Brenier
38200 Vienne
04 74 53 08 97

LÉGENDES D'AUTRES MONDES
54 rue Poncottier
38300 Bourgoin-Jallieu
04 74 28 07 63

DIFINTEL
77 rue Gambetta
40000 Mont-de-Marsan
05 58 45 06 08

LE COMPTOIR DU JEU
15 rue Dormy
42000 Saint-Étienne
04 77 38 14 86

LE COMPTOIR DU JEU
10 rue Martin Bernard
42600 Montbrison
04 77 58 93 98

ALBUM
12 Passage Pommeraye
44000 Nantes
02 40 69 24 53

SORTILÈGES
7 rue des Trois Croissant
44000 Nantes
02 40 12 14 99

LE TEMPLE DU JEU
8 rue de l'Heronnière
44000 Nantes
02 51 84 05 05

ULTIMA
C.C Géant Océani
Route de la Côte d'amour
44600 Saint-Nazaire
02 40 53 83 80

EURÊKA
Galerie Chatelet
45000 Orléans
02 38 53 23 62

L'ARCANE DES JEUX
71 rue Montesquieu
47000 Agen
05 53 48 24 63

GUILDE DES JOUEURS
46 rue du Mail
49100 Angers
02 41 20 00 88

SORTILÈGES
24 rue de la Roë
49100 Angers
02 41 88 96 96

PASSION DU JEU
135 rue Nationale
49300 Cholet
02 41 62 78 86

CHIMÈRE
62 rue au blé
50100 Cherbourg
02 33 78 16 00

GAME LAND
45 avenue du maréchal Leclerc
50400 Granville
02 33 90 69 22

L'ALCHIMISTE
Rue Maurice Hollande
51100 Reims
08 72 93 73 15

LA PLUME ET L'ÉPÉE
52-60 place Drouet d'Erlon
Galerie du Lion d'Or
51100 Reims
03 26 40 67 62

LA CAVERNE FANTASTIQUE
3 petite rue de Vaux
51300 Vitry le François
03 26 62 29 37

PICWIC
ZAC de Thillois - Parc Millésime
51370 Thillois
03 26 05 38 80

ARCADIA SARL
21 rue Emile Giros
52100 Saint-Dizier
03 25 07 69 56

JOUÉCLUB
4/6 rue du général Leclerc
52200 Langres
03 25 87 09 63

LE CONTRE-SORT
68 rue Val de Mayenne
53000 Laval
02 43 56 64 39

ULTIMA
10 rue Val de Mayenne
53000 Laval
02 43 53 36 80

ULTIMA LAVAL II
C.C Carrefour
La Mayenne 53000 Laval
02 43 68 30 76

LA CAVERNE DU GOBELIN
10 rue de la Monnaie
54000 Nancy
03 83 32 25 06

CH18 FR pp 77-80.indd 77 2/08/07 12:12:31

INFORMATION

Les Forges du Nain Borgne
6 Place Cabello
56000 Vannes
Le Palais d'Oberon
29 rue des Fontaines
56100 Lorient
02 97 35 13 10

Jack Games
7 rue de Saint-Cyr
56380 Guer Coetquidan
02 97 75 78 89

Le Caverne du Gobelin
34 rue du Grand Wad
57000 Metz
03 87 18 42 08

Petit Joueur
31 rue des Jardins
57000 Metz
03 87 35 60 78

L'Antre du Fantastique
10 rue F. Mitterrand
58000 Nevers
03 86 36 66 24

Ultima Nevers
C.C Carrefour
58180 Marzy
03 86 61 35 16

Album
134 C.Cial Euralille
59777 Lille
03 20 78 06 51

Art Gamer
57 rue de la Barre
59000 Lille
03 20 57 64 34

Hobby Max
51 rue d'Amiens
59000 Lille
03 20 39 19 08

Donjon Farceur
13 rue Thiers
59140 Dunkerque
03 28 64 04 81

Picwic
Parc d'activités du Vignoble
Rue des Vignes
59174 La Sentinelle
03 27 47 59 40

Troll et P'tits Lutins
16 rue Robert Schuman
59280 Armentières
03 20 87 68 05

Conrad Magasins
Z.C Englos les Géants
Rue du Hem
59320 Sequedin
03 20 00 23 23

Picwic
Z.C Englos les Géants
59320 Haubourdin
03 20 09 84 01

Dock Games
5 rue du Général de Gaulle
59400 Cambrai
03 27 70 22 65

Picwic
57 quai Wilson
59430 Saint-Pol-sur-mer
03 28 24 57 20

Picwic
Rue de Versailles
59650 Villeneuve d'Ascq
03 20 43 28 60

Rocambole
36 rue de la Clef
59800 Lille
03 20 55 67 01

Addict Universe
35/37 Passage Gambetta
60000 Beauvais
03 44 81 24 85

Passion Modélisme
11 bis rue de Buzenval
60000 Beauvais
03 44 80 91 28

Picwic
2 avenue Descartes -
ZAC Saint-Lazare
60000 Beauvais
03 44 14 00 06

Cultura
ZAC de Jaux Venette
10 avenue de l'Europe
60280 Venette
03 44 83 80 20

Ultima
65 rue de Donfront
61100 Flers
02 33 64 39 44

Picwic
Avenue François Mitterrand
Rond point de l'an 2000
62800 Lievin
03 21 08 84 70

L'Artiseur
34 rue Pascal
63000 Clermont-Ferrand
04 73 91 20 78

Labyrinthe
14 place H. Renoux
63000 Clermont-Ferrand
04 73 90 22 81

Jeux Mage'Inn
56-58 rue de Castetnau
64000 Pau
05 59 98 83 91

Jeux Mage'inn
47 rue Panneceau
64100 Bayonne
05 59 46 18 95

Fusion
19 Quai Vauban
66000 Perpignan
04 68 34 89 39

Album
C.Cial Place des halles,
24 Place des Halles
67000 Strasbourg
03 88 23 17 04

Philibert
12 rue de la Grange
67000 Strasbourg
03 88 32 65 35

Maison de la Presse
27 Grand Rue
67500 Haguenau
03 88 93 92 88

Je Console Sélestat
17 place du vieux port
67600 Sélestat
03 88 92 97 10

Ordiland
74 avenue Kennedy
68100 Mulhouse
03 89 64 45 85

Album
C.Cial La Part Dieu, 3ème Niveau
69003 Lyon
04 78 60 45 36

La Diagonale du Fou
4 rue MG Rivière
69002 Lyon
04 78 42 67 70

Jeux Descartes
13 rue des Remparts d'Aisnay
69002 Lyon
04 78 37 75 94

Trollune
25 rue Sébastien Gryphe
69007 Lyon
04 78 69 85 56

Ludik
180 rue Victor Hugo
69400 Villefranche/Saone
04 74 65 58 30

Jouéclub
19 rue du Breuil
70000 Vesoul
03 84 97 08 61

L'Œil du Dragon
1 avenue Rambuteau
71000 Macon
03 85 39 20 03

Ultima
C.C Carrefour Chalons Sud
71100 Chalon-sur-Saône
03 85 93 45 08

La Diagonale du Fou, l'Enjeu
9 rue St Georges
71100 Chalon-sur-Saône
03 85 93 54 25

La Boîte à Jeux
20 rue Nationale
72000 Le Mans
02 43 43 80 54

L'Antre des Jeux
153 rue Croix d'Or
73000 Chambery
04 79 70 04 56

Grim Gaard
515 faubourg Montmelian
73000 Chambery
04 79 69 70 10

Les Jeux des Dieux
3 rue Davat
73100 Aix-les-Bains
04 79 35 31 85

Neurones
11 rue de la Préfecture
74000 Annecy
04 50 51 58 70

Tour des Rêves
2 bis avenue de Brogny
74000 Annecy
04 50 66 40 46

Onyris
31 rue du Faucigny
74100 Annemasse
04 50 37 75 65

Camisole
90 rue Jeanne d'Arc
76000 Rouen
02 35 70 13 06

Terre d'Aventures
59 rue Jean Lecanuet
76000 Rouen
02 35 70 23 67

La Fée Marine
19 rue de la Marinière
76200 Dieppe
06 78 25 04 78

Chik Loisirs
5 place Félix Faure
76210 Bolbec
02 35 39 07 17

L'Échoppe Fantastique
48 rue Paul Bignon
76260 Eu
02 35 84 14 26

Le Démon du Jeu
14 rue Edouard Larue
76600 Le Havre
02 35 41 71 91

Passion Miniature
129 rue d'Étretat
76600 Le Havre
06 17 96 62 74

Jouéclub
28 rue de Noyon
80000 Amiens
03 22 92 49 56

Librairie Martelle
3 rue des Vergeaux
80000 Amiens
03 22 71 54 51

Phone Games
5 rue du vert muguet
80200 Péronne
03 22 85 67 78

Hobby 1
2 rue Sere de Rivières
81000 Albi
05 63 38 96 15

Fantastik Quest
4 rue Malcousinat
82000 Montauban

Mégapolis
C.C Grand var Est
83130 La Garde
04 94 01 75 50

Dream Factor
4 rue Auguste Aiguier
83200 Toulon
06 60 77 99 08

Ultima
1 bis rue du soldat Bellon
83400 Hyères
04 94 65 30 58

La Diagonale du Fou
34 rue Thiers
84000 Avignon

La Vouivre
56 rue Bonneterie
84000 Avignon
04 90 85 33 57

Virtua
88 rue Colbert
84120 Pertuis
04 90 79 96 36

Dé à 3 faces
35 rue Edouard Grimaux
86000 Poitiers
05 49 41 52 10

Excalibur
13 rue des Vieilles Boucheries
86000 Poitiers
05 49 50 15 50

Le Labo de Merlin
23 rue Carnot
86000 Poitiers
05 49 52 18 39

Camisole
6 rue Jean Jaurès
87000 Limoges
05 55 34 52 43

Gorakou
3 rue Haute-Vienne
87000 Limoges
05 55 32 20 94

Ludizone
C.Cdes 4 As
Rue de l'as de carreaux
90000 Belfort
03 84 26 72 93

Cartoon JouéClub
2 rue Lujerneta
98000 Monaco
0037 799 998 818

La Réunion

Fairplay (Eurêka)
153 rue général de Gaulle
97400 Saint-Denis
02 62 41 01 77

Fou du Roi
113 rue Hubert Delisle
97430 Le Tampon
02 62 27 46 49

Belgique

Roc'N'Troll
10 rue Charles Ramaekers
1020 Bruxelles
0032 4 96 14 12 053

Dédale
138-140 rue Gérard
1040 Bruxelles
0032 27 342 255

Antre Jeux
27 avenue Adolphe Buyl
1050 Bruxelles
0032 26 490 075

Case Départ
31 rue des Wallons
1348 Louvain la Neuve
0032 10 45 39 09

Rêves d'Émeraude
28 rue St-Jean
1370 Judoigne
0032 47 465 9149

Warhouse Games
3 rue de l'Etoile
1620 Drogenbos
0032 23 780 900

Red Dragon Games
Sint Katelynevest 55
2000 Anvers
0032 32 317 161

Spelfanaat
Keizerstraat 14
2800 Mechelen
0032 15 345 907

Spelfanaat
Veemarkt, 32
2800 Mechelen
0032 15 201 745

The Dice Pool
Parijsstraat 44
3000 Leuven
0032 16 294 994

Conect'R Bvba
Gasthuisstraat 47
3200 Aarschot
0032 16 568 830

Autre Monde
20 rue Hors Château
4000 Liège
0032 42 214 110

Amalgames
20 rue Haute Marcelle
5000 Namur
0032 81 230 301

Amalgames
28 rue Neuve
6000 Charleroi
0032 71 703 666

Ça Va Aller
23 galerie Eldorado,
boulevard de l'Iser
6000 Charleroi
0032 71 307 062

Ligne Claire s.a
45 rue des Capucins
7000 Mons
00 32 65 33 68 59

Antre des Trollions
13 placette aux Oignons
7500 Tournai
0032 69 227 666

Loods & Spelen
Burgstraat 43
9000 Gand
0032 92 244 734

Oberonn
Kempische Steenweg 27/1
B-3500 Hasselt
0032 11 351 358

Luxembourg

La Caverne du Gobelin
7 rue Bender
L-1229 Luxembourg
00 352 26 19 0177

Suisse

La Guilde
Avenue C. Roux, 26
1005 Lausanne
0041 21 311 73 22

Mix Image
9 place de l'Europe
1003 Lausanne
0041 213 511 721

Mix Image
8 rue du Conseil Général
1205 Genève
022 800 20 38

Xénomorphe
54 rue des Bains
1205 Genève
0041 223 297 052

Mix Image
35 rue de Lausanne
1700 Fribourg
026 321 58 80

Mix Image
5 rue de la Porte-Neuve
1950 Sion
0041 273 213 811

Canada

Conspiracy Comics
494 Brant Street
Burlington
(905) 333-1552

Sentry Box
1835 10th Ave S W
Calgary
(403) 245-2121

Warp 1 Comics & Entertainment
10326 81 st Avenue
Edmonton
(780) 433-7119

Allgoods Comics
1274 Hollis Street
Halifax
(902) 431-9450

Bayshore
529 Concession Street
Hamilton
(905) 387-2220

Bayshore
789 King Street West
Hamilton
(905) 524-2334

Quantum B.C.
544 Hollywood Road
Kelowna
(250) 763-1806

Uncanny Comics
227A Ist Street South
Kenora
(807) 468-7107

Kingston Gaming Nexus
122 Princess Street
Kingston
(613) 546-2565

Planet Hobby
100 City Center Drive #1-213
Mississauga
(905) 897-5470

Donjon Librairie Inc.
10870 rue Lajeunesse
Montréal
(514) 387-8510

Donjon Librairie Inc.
1312 Bd de Maisonneuve Est
Montréal
(514) 596-1171

Face To Face Games
106 De L'eglise
Montreal
(514) 769-7007

Le Valet d'Cœur Jeux
4408 rue Saint-Denis
Montréal
(514) 499-9970

The Comic Book Shoppe
1400 Clyde Avenue
Nepean
(613) 228-8386

Chaos Books & Games
24 8th Street
New Westminster
(604) 525-3643

Fandom II
162 Laurier Avenue West
Ottawa
(613) 236-2972

Donjon Librairie Inc
320 rue Saint-Joseph Est
Québec
(418) 523-1511

Readers Bookshop Regina
2000 12th Avenue
Regina
(306) 779-0900

Mission Fun & Games
8636 McKenney Avenue
Saint-Albert
(780) 459-1444

L'Atelier du Jeu
5555 Chemin Chambly
Saint-Hubert
(450) 676-0404

Les Anneaux du Temps
2061 rue Cherrier
Saint-Hyacinthe
(450) 261-9119

Phoenix Rising
325 Saint-Paul Street
Sainte-Catharines
(905) 688-0119

Donjon Librairie Inc.
2336 chemin Sainte-Foy
Sainte-Foy
(418) 263-1511

Dragon's Den Saskatoon
1026 Louise Avenue
Saskatoon
(306) 955-3826

Le Griffon Jeux et Fantaisies
19 rue Wellington Nord
Sherbrooke
(819) 566-0036

Adventure 'N Games
1639 Lasalle Boulevard
Sudbury
(705) 521-0395

Place du Hobby
1188 boulevard des Seigneurs Est
Terrebonne
(450) 492-6729

401 Games, Toys Sportscards
401 Yonge Street
Toronto
(416) 599-6446

Dueling Grounds
2222 Dundas Street West
Toronto
(416) 534-3835

Hairy Tarentula
354 Yonge Street
Toronto
(416) 596-8002

La Bande Dessinerie
820 boulevard des Récollets
Trois-Rivière
(819) 371-1000

The Comicshop
2089 4th Avenue West
Vancouver
(604) 738-8122

Curious Comics
631 Johnson Street
Victoria
(250) 384-1656

Cool Worlds Comics & Games
112 Front Street
Wolfville
(902) 542-2785

CH18 FR pp 77-80.indd 78 2/08/07 12:12:41

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION !

Le Rag'narok . . . . . vol. 14,15 et 17

VOIES DE LA LUMIÈRE

Alliance de Lumière (Règles et Campagne) . . . . . vol. 02
Flamme pure (La) (artefact légendaire) . . . . . vol. 09
Forteresse de Kaïber (Univers, Plan et Scénarios) . . . . . vol. 02
Chimère (La) (Aide de jeu) . . . . . vol. 17

Barbares d'Avaggdu (Minotaure)

Guide d'armée (Stratégie) . . . . . vol. 09
Origines (Univers) . . . . . vol. 01 et 05
Tribus sessairs (Univers) . . . . . vol. 08

Empire d'Akkylannie (Griffon)

Canons du Griffon (Règles) . . . . . vol. 05
Cardinal Aerth (Incarnation) . . . . . vol. 09
Croisades du Griffon (Univers) . . . . . vol. 16
Dossier : L'Akkylannie (Univers) . . . . . vol. 04
Légionnaire du repentir (Profil) . . . . . vol. 04
Secret de la poudre (le) (Univers) . . . . . vol. 03
Temple du Sud (Univers) . . . . . vol. 01

République de Lanever (Dragon)

Constructs (Univers) . . . . . vol. 03
Dossier : Les Cynwälls (Univers) . . . . . vol. 06
Gardien du Sphinx (Univers) . . . . . vol. 05
Guide d'armée (Stratégie) . . . . . vol. 13
Les voies cynwälls (Univers) . . . . . vol. 17
Mehöl, Gardien du Sphinx (Profils) . . . . . vol. 06
Miragyre (Artefact) . . . . . vol. 06
Soïm (Portrait) . . . . . vol. 08
Syd de Kaïber (Scénario) . . . . . vol. 02
Sylan (Portrait) . . . . . vol. 09

Royaume d'Alahan (Lion)

Baron Mirvilys d'Allmoon (Portrait) . . . . . vol. 01
Baronnies d'Alahan (Faction) . . . . . vol. 10

Utopie du Sphinx (Sphinx)

Frères de Kashem (Univers) . . . . . vol. 04
Gardien du Sphinx (Univers) . . . . . vol. 05

MÉANDRES DES TÉNÈBRES

Molochs (Univers) . . . . . vol. 16

Alliance ophidienne (Serpent)

Ayane (Portrait) . . . . . vol. 07
Bregan, Apostat des Ténèbres (Univers) . . . . . vol. 11
S'Érum (Extrait, Missions et Scénarios) . . . . . vol. 05
S'Ygma, Adepte ophidien (Portrait) . . . . . vol. 11
S'Ynaqia, psyché renégat (Profil et Scénario) . . . . . vol. 05

Clairvoyants de Caer Maed (Cerf)

Fléaux drunes (Univers) . . . . . vol. 15
Frappe du démon (Sortilèges) . . . . . vol. 07
Horde de Dun-Scaith (Univers, Profils et Règles) . . . . . vol. 04
Origines (Univers) . . . . . vol. 01 et 05
Pillards drunes (Univers) . . . . . vol. 08
Ténacité des mânes (Sortilèges) . . . . . vol. 07

Empire du Syharhalna (Scorpion)

Forteresse de Danakil (Univers et Plan) . . . . . vol. 01
Laboratoires alchimiques (Factions) . . . . . vol. 09
Mutagène (Univers) . . . . . vol. 03
Néfarius (Missions *Hybrid*) . . . . . vol. 09
Tarascus (Règles et scénario) . . . . . vol. 08

Limbes d'Achéron (Bélier)

Guide d'armée (Stratégie) . . . . . vol. 10
Janos le Banni (Profil) . . . . . vol. 07
Lo'Nua (Profil) . . . . . vol. 07
Maison d'Achéron (Factions) . . . . . vol. 02
Sophet Drahas (Portrait) . . . . . vol. 04

Possédés des Gouffres (Hydre)

Asturath le Destructeur (Profil) . . . . . vol. 04
Colonie Éphorath (Univers et Règles) . . . . . vol. 04 et 05
Colonies de Mid-Nor (Univers) . . . . . vol. 14
Guide d'armée (Stratégie) . . . . . vol. 09
Technologie démoniaque (Univers) . . . . . vol. 03

CHEMINS DU DESTIN

Concorde de l'Aigle (Aigle)

Univers et profils . . . . . vol. 10

Braves du Bran-Ô-Kor (Arbre-esprit)

Brutes orques (Modularité) . . . . . vol. 01
Holok (Profil) . . . . . vol. 07
Hordes orques (Factions) . . . . . vol. 09
Tarascus (Règles et scénario) . . . . . vol. 08
Traqueur de Bran-Ô-Kor (Univers) . . . . . vol. 05
Tribu des Terres rouges (Univers) . . . . . vol. 01

Défenseurs de Tir-Nâ-Bor (Sanglier)

Ægher le Bref (Profil) . . . . . vol. 03
Chevalier Khor d'Uren (Profil) . . . . . vol. 03
Chevaliers Khor d'Uren (les) (Univers) . . . . . vol. 11
Confrérie d'airain (Univers et Règles) . . . . . vol. 03
Fenggar Poing d'airain (Profil VPC) . . . . . vol. 07
Forteresses de Tir-Nâ-Bor (les) (Factions) . . . . . vol. 13

Disciples de la Bête (Hyène)

Horde de Dun-Scaith (Univers, Profils et Règles) . . . . . vol. 04
Managarm la Traîtresse (Portrait et Campagne) . . . . . vol. 03
Meute de la Lune gémissante (Univers et Règles) . . . . . vol. 01
Révélation de Vile-Tis (Univers) . . . . . vol. 08
Shurat, le Maître de Guerre (Portrait) . . . . . vol. 12

Enfants d'Yllia (Loup)

Bashkar, chef de meute (Profil) . . . . . vol. 04
Chasseur wolfen (Profil) . . . . . vol. 06
Irix (Portrait et profil) . . . . . vol. 13
Kaëlyss le Sauvage (Portrait et Profil) . . . . . vol. 02
Meute de la Lune gémissante (Univers et Règles) . . . . . vol. 01
Meute hurlante (Règles) . . . . . vol. 05
Meutes wolfens (les) (Univers) . . . . . vol. 11
Prédateur hurlant (Profil) . . . . . vol. 05
Repenti grand croc (Profil) . . . . . vol. 05

Gardiens de Quithayran (Scarabée)

Guide d'armée (Stratégie) . . . . . vol. 11
Kaëlyss le Sauvage (Portrait) . . . . . vol. 02
Numaë (Portrait) . . . . . vol. 17

Rats de No-Dan-Kar (Rat)

Capitaine Krill (Portrait) . . . . . vol. 06
Carnets de route de Cyanolith (Univers) . . . . . vol. 02 et 03
Code d'Ûraken (le) (Univers) . . . . . vol. 11
Dossier : No-Dan-Kar (Univers) . . . . . vol. 07
Shigobi gobelin (Profil VPC) . . . . . vol. 05
Yakûsa (Univers, Profils et Règles) . . . . . vol. 07
Zoukhoï (Univers, Plans et Règles) . . . . . vol. 07

Tribu du Béhémoth (Chacal)

Orques du Béhémoth (Univers) . . . . . vol. 16
Tribu des orques du Béhémoth (Univers, Profils et Règles) . . . . . vol. 02
Tuez-les tous à Nelrid-Thôl (Univers) . . . . . vol. 08

VOUS VOULEZ EN SAVOIR PLUS SUR RAG'NAROK ?

Rag'Narok 2 (Règles) . . . . . vol. 15
Rag'Narok 2 : Les Mystiques (Règles) . . . . . vol. 15

VOUS VOULEZ EN SAVOIR PLUS SUR HYBRID ?

À ciel ouvert (Règles *Reversible Gaming Tiles*) . . . . . vol. 10
Angle et ligne de vue (Stratégie) . . . . . vol. 03
Exemple de partie (Stratégie) . . . . . vol. 03
Hybrid RPG (Règles et Campagne) . . . . . vol. 06
Jouer à trois et plus (Règles) . . . . . vol. 03
Mode de combat (Stratégie) . . . . . vol. 03
Modes de jeu nouveaux (Règles) . . . . . vol. 03
Profils : Akhamïal (06) ; Alahel le Messager (02 ; *Hybrid* RPG, 06) ; Chagall, Chien de Ténèbres (04) ; clone Dasyatis (01) ; esclave ophidien (05) ; faucheur d'Alahan (02) ; garde prétorien (01) ; Garell le Rédempteur (*Hybrid* RPG, 06) ; goule d'Achéron (04) ; guerrier construct (06) ; guerrier de l'Aube (01) ; guerrier Khor (14) ; Kahinir le Sauvage (13) ; Lionne Rousse (02 ; *Hybrid* RPG, 06) ; Miséricorde (*Hybrid* RPG, 06) ; Nelphaël (06) ; Séred (06) ; Sîn Assyris (03) ; thallion du Griffon (06) ; tromblonnier nain (13) ; varsÿm (06) ; vicaire de Dirz (03) ; wolfen zombie (04)

VOUS VOULEZ EN SAVOIR PLUS SUR DOGS OF WAR ?

Constitution de compagnies franches (Stratégie) . . . . . vol. 08
Carrières (nouvelles expériences) . . . . . vol. 09
Nouvelles missions . . . . . vol. 08 et 09
Royaume d'Anakadir (le) (Campagne) . . . . . vol. 10 et 11
Tarascus (Règles et scénario) . . . . . vol. 08

VOUS VOULEZ EN SAVOIR PLUS SUR CADWALLON ?

Ayane (Portrait) . . . . . vol. 07
Capitaine Kélian Durak (Portrait et feuille de personnage) . . . . . vol. 10
Capitaine Krill (Portrait) . . . . . vol. 06
Carnets de route de Cyanolith (Univers) . . . . . vol. 02 et 03
Carrache l'Artificier (Portrait et feuille de personnage) . . . . . vol. 15
Croquis (Galerie) . . . . . vol. 06
Échiquier de Cadwallon (l') (Jeu) . . . . . vol. 16
Élémentaires (Univers, Profils et Règles) . . . . . vol. 15
Épouvantail (l') (Portrait et feuille de personnage) . . . . . vol. 16
Guilde des Architectes (Univers, Profils et Règles) . . . . . vol. 03
Guilde des Cartomanciens (Univers, Profils et Règles) . . . . . vol. 13
Guilde des Lames (Univers, Profils et Règles ; Stratégie) vol. 05 ; vol. 14
Guilde des Nochers (Univers, Profils et Règles) . . . . . vol. 09
Guilde des Orfèvres (Univers, Profils et Règles) . . . . . vol. 10
Guilde des Usuriers (Univers, Profils et Règles) . . . . . vol. 08
Guilde des Voleurs (Univers, Profils et Règles ; Stratégie) . . vol. 07 et 15
Isabeau la Secrète (Portrait) . . . . . vol. 05
Kaëlyss le Sauvage (Portrait) . . . . . vol. 02
La Mort de l'astronome (Scénario) . . . . . vol. 16
Le Miroir des Ténèbres (Scénario) . . . . . vol. 10
L'Épreuve de loyauté (Scénario) . . . . . vol. 12
Mon premier personnage (Stratégie) . . . . . vol. 11
Orques du Béhémoth à Cadwallon (Aide de jeu) . . . . . vol. 16
Peuples anciens (les) (Stratégie) . . . . . vol. 11
Sienne (Portrait et feuille de personnage) . . . . . vol. 14
Syth Mornis (Portrait et feuille de personnage) . . . . . vol. 12
Soïm (Portrait) . . . . . vol. 08
Sophet Drahas (Portrait) . . . . . vol. 04
Tour de parole (le) (Stratégie) . . . . . vol. 16

VOUS VOULEZ EN SAVOIR PLUS SUR AT-43 ?

AT-43, règles d'initiation et missions . . . . . vol. 13
AT-43 Tactics . . . . . vol. 17
Académie militaire d'East Line (l') (Univers U.N.A.) . . . . . vol. 15
Atis-Astarte (Portrait) . . . . . vol. 15
Ava Daily n°4 (Univers) . . . . . vol. 16
Ava Daily n°5 & 6 . . . . . vol. 17
Captain H. Newton (Portrait) . . . . . vol. 16
Consensus (le) (Univers Therians) . . . . . vol. 16
Coulisses de l'*Ava Daily* (les) (Univers) . . . . . vol. 14
Death dealer TacArms (Aide de jeu) . . . . . vol. 17
Defender Inc. (Univers U.N.A.) . . . . . vol. 16
Hadès (Univers Red Blok) . . . . . vol. 17
Listes d'armée (Stratégie) . . . . . vol. 15
Monde-usine (Univers Therians) . . . . . vol. 14
Monter sa première armée (Stratégie) . . . . . vol. 14
Opération Damoclès, phase 0 (Campagne) . . . . . vol. 15
Opération Damoclès, phase I (Campagne) . . . . . vol. 16
Opération Damoclès, phase 2 (Campagne) . . . . . vol. 17
Rapport de bataille (Stratégie) . . . . . vol. 14
Règles et missions (Stratégie) . . . . . vol. 14
Séquence d'activation (la) (Stratégie) . . . . . vol. 16
Sergeant Borz (Portrait) . . . . . vol. 14
Sergeant Tymofiyeva . . . . . vol. 17

VOUS RECHERCHEZ DES CONSEILS DE MODÉLISME ?

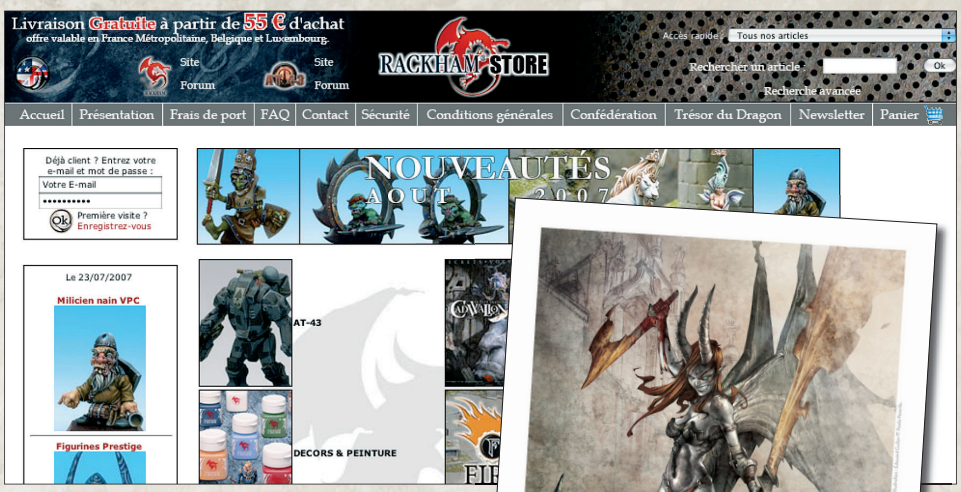
Décor : Dallage . . . . . vol. 03
Décor : Laboratoire *Hybrid* . . . . . vol. 01 et 02
Décor : Pont . . . . . vol. 04
Décor : Portes . . . . . vol. 07
Décor : Torri . . . . . vol. 05
Peinture : Boucliers . . . . . vol. 04
Peinture : Rouille . . . . . vol. 02
Socles . . . . . vol. 03
Théorie : Cercle chromatique et contraste . . . . . vol. 08

GUIDES DE PEINTURE :

AT-43 : Steel troopers et décors . . . . . vol. 15
AT-43 : Storm golem . . . . . vol. 16
Confrontation : Aberration prime . . . . . vol. 14
Confrontation : Ahsa Ruyar . . . . . vol. 12
Confrontation : Ashigarû gobelin . . . . . vol. 11
Confrontation : Arbalétrier nain . . . . . vol. 09
Confrontation : Clone Centurus . . . . . vol. 07
Confrontation : Conscrit du Griffon . . . . . vol. 02
Confrontation : Gardes d'Alahan . . . . . vol. 02
Confrontation : Guerrier croc . . . . . vol. 04
Confrontation : Guerrier ophidien . . . . . vol. 10
Confrontation : Inquisiteur du Griffon . . . . . vol. 01
Confrontation : Kahinir le Sauvage . . . . . vol. 03
Confrontation : Méliador le Céleste . . . . . vol. 09
Confrontation : Montagnard du Béhémoth . . . . . vol. 08
Confrontation : Selsÿm . . . . . vol. 06
Divers : Boucliers . . . . . vol. 04
Divers : Rouille . . . . . vol. 02
Divers : Socles . . . . . vol. 03
Théorie : cercle chromatique et contraste . . . . . vol. 08

CH18 FR pp 77-80.indd 79 2/08/07 12:12:45

DÉCOUVREZ
LES NOMBREUX AVANTAGES DE
RACKHAM-STORE.COM



Figurine exclusive VPC

• Livraison rapide dans le monde entier
Recevez vos figurines en un temps record, où que vous résidiez, en France et à l'étranger.

• Exclusivités vente directe
Procurez-vous de nombreuses figurines disponibles exclusivement sur ce site.

• Précommandes
Recevez les nouveautés le jour de leur sortie.

• Gamme exclusive
Revivez l'épopée des premières éditions de *Confrontation* et procurez-vous des collectors introuvables ailleurs.

• Pièces détachées et cartes de jeu
Sur ce site, commandez des figurines à l'unité, des pièces détachées pour vos conversions et même des cartes de jeu.

• Carte de fidélité
Accumulez à chaque commande des points de fidélité et obtenez des figurines gratuites.

• Ex-libris
Recevez chaque mois, si vous faites partie de nos meilleurs clients, un ex-libris d'une des plus belles illustrations du studio Rackham.

• Offres spéciales
Bénéficiez de nombreuses offres spéciales pour constituer votre armée à des conditions avantageuses.

• Remise Confédération du Dragon Rouge
Profitez des 10 % de remise permanente offerts aux membres de la Confédération du Dragon Rouge.

CONTACTEZ-NOUS

vpc@rackham.fr

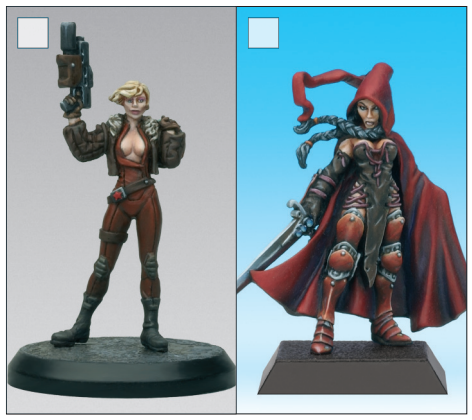
01.55.86.89.28
(du lundi au vendredi, de 9h30 à 17h45)

RACKHAM
44 rue de Lagny
93 100 Montreuil sous Bois
France

www.rackham.fr
www.at-43.com
www.rackham-store.com

CRY HAVOC
ABONNEZ-VOUS

ET RECEVEZ GRATUITEMENT UNE DE CES DEUX FIGURINES AU CHOIX[1] :



(1) Cochez la figurine choisie. Figurines en métal. Offertes non peintes.

Pour recevoir votre magazine *CRY HAVOC* pendant un an, soit 6 numéros, il suffit de photocopier ce bulletin d'abonnement et de le renvoyer accompagné de vos coordonnées bancaires ou d'un chèque d'un montant de **55 € (au lieu de 59,40 €) pour 6 numéros** (1 an – frais de port offerts). Offre valable en France métropolitaine uniquement.
Libellez votre chèque à l'ordre de : **RACKHAM**

RACKHAM VPC (Abonnements *Cry Havoc*)
44, rue de Lagny
93100 MONTREUIL-SOUS-BOIS

NOM [2]:.....

PRÉNOM [2]:.....

ADRESSE [2]:.....

.....

.....

CODE POSTAL [2]:.....

LOCALITÉ [2]:.....

PAYS [2]: .....

TÉL [2]: .....

E-MAIL : .....

MODE DE PAIEMENT [2]:
Chèque ☐ Carte bancaire ☐

Carte n°[2] :

Date d'expiration[2] : .....

Nom du titulaire[2] : .....

Signature du titulaire [2]:

[2] : mentions obligatoires

CH18 FR pp 77-80.indd 80 2/08/07 12:12:57