VOLUME 16
MAI • JUIN 2007

CRY HAVOC!

LES CHRONIQUES DE L'UNIVERS | RACKHAM

AT-43
Campagne mondiale : À vous de jouer !
U.N.A. : Defender Inc., un symbole industriel / Therians : le consensus

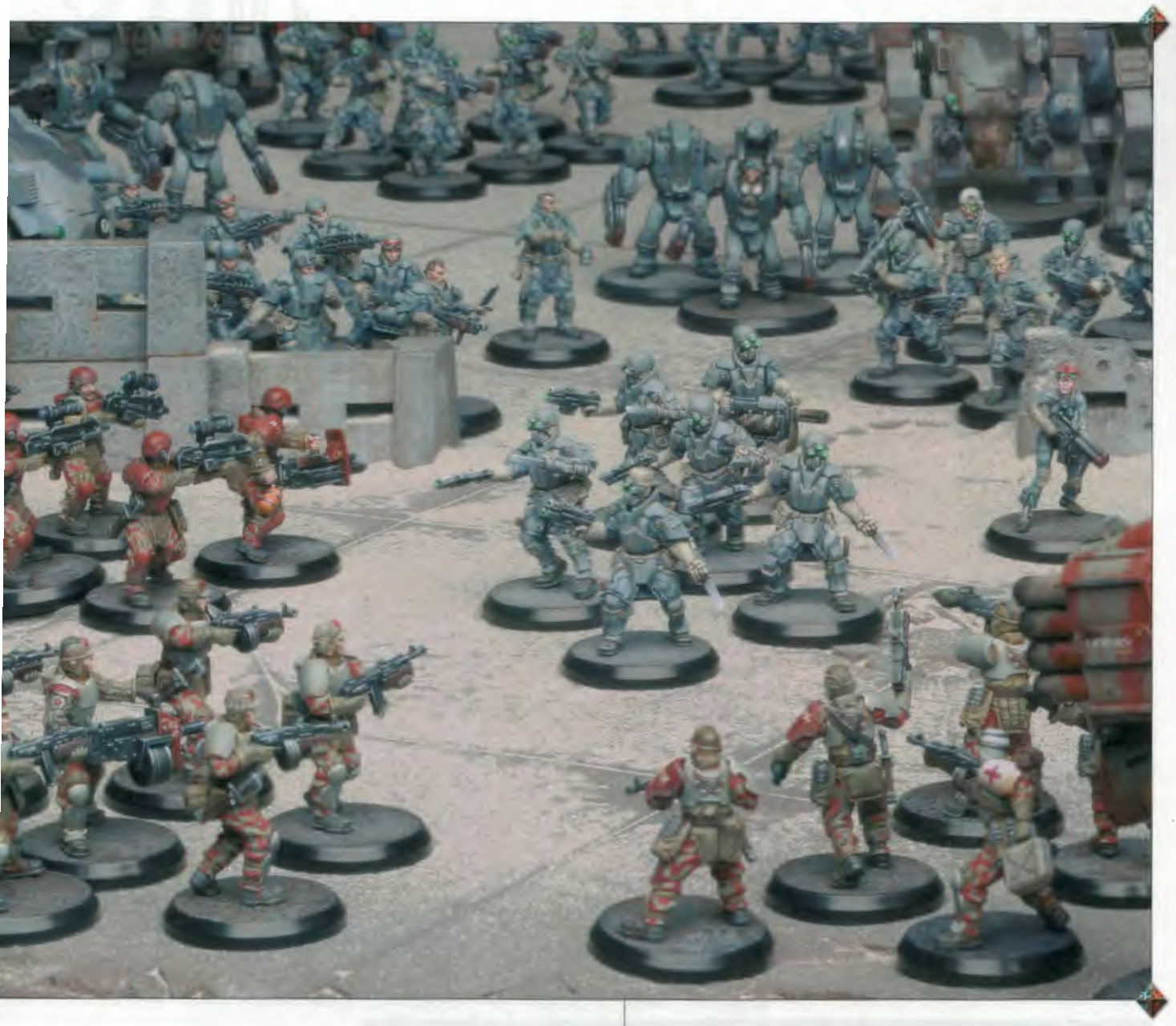
CONFRONTATION
Les secrets des orques du Béhémoth et des terrifiants molochs
Les croisades du Griffon

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

GUIDE DE PEINTURE
AT-43 : personnaliser les storm golems

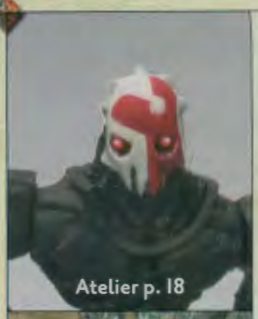
L'ÉCHIQUIER DE CADWALLON
Les règles d'un nouveau jeu !

5 CARTES EXCLUSIVES



H.K., les gars, on dirait bien que le Red Blok a débarqué en force. Ca va barder ! Personne ne bouge avant mon ordre, ça serait bête de les provoquer.
— Z'avez une préférence sergeant, ou on charge le plus proche ?
— Du calme, soldat, faut en laisser pour les copains aussi !
Une longue rafale déchira l'air, frappant inutilement les puissantes armures des shock troopers.
« Chaaaaargez !

SOMMAIRE



CRY HAVOC VOLUME 16 • MAI /JUIN 2007

ÉDITO 03

ACTUALITÉ 04

PREVIEWS 09

COMMUNAUTÉ 17

ATELIER

AT-43 : Storm golem 18

AARKLASH

Portrait : L'épouvantail 22

Univers : Les molochs 25

Univers : Les croisades du Griffon 29

Stratégie : Jouer à la cadwëe 35

Règles du jeu : L'échiquier de Cadwallon 37

Scénario *Cadwallon* : La mort de l'astronome 39

Univers : Les orques du Béhémoth 49

AT-43

Portrait : Captain H. Newton 52

Univers : Defender Inc. 54

Stratégie : La séquence d'activation 58

Univers : Le consensus therian 60

Univers : Ava Daily n°4 67

Campagne mondiale : Opération Damoclès, phase I 70

INFORMATIONS

Abonnement et VPC 80

CARTES

Méliador le Céleste *(Confrontation)*
Nurbald le Sculpteur *(Confrontation)*
UNSS Battleaxe *(AT-43)*
Hyperlink antenna *(AT-43)*
Propaganda *(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.
Chef de fabrication : Nicolas Hutter.
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, Nicolas Raoult et Franck Cornuault.
Illustrations : Paul Bonner, Gary Chalk, Nicolas Fr Édouard Guiton, Matthias Haddad, Mathieu Harla Karl Kopinski, Florent Maudoux, Paolo Parente, Adrian Smith, Richard Wright.
Illustration de couverture : Paul Bonner.
Sculpture des figurines : Benoît Cosse, Yannick Fusi Mauro Gnani Zerbini, Sean Green, Werner Klocke, Nicolas N'Guyen, Stéphane NGuyen Van Gioi, Juan Navarro Perez, Olivier Nkweti Lafitte, Elfried Perochon et Stéphane Simon, Rafal Zelazo.
Peintres Rackham : Valentin Boucher, Vincent Fonta Xavier Giacomin, 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 u CONFRONTATION® et de AT-43®, deux jeux publiés par RAC AT-43®, CADWALLON®, CONFRONTATION®, CRY HAVOC !®, H RACKHAM®, RAG'NAROK® et WOLFEN® et leur logo respectif marques déposées RACKHAM®. Toutes les illustrations, photographies et noms des figurines sont des créations exclusives appartenant à RACK

Les informations contenues dans de cet ouvrage, incluant mais no aux textes, noms, prix, emballages, conditionnements, illustrations graphies, sont données sous réserve. Elles sont mentionnées exclusi titre de références et peuvent faire l'objet de modifications sans pr figurines RACKHAM® ne sont pas des jouets. Elles contiennent d Il est dangereux de les mettre à la bouche ou de les avaler. Les RACKHAM® ne conviennent pas aux enfants de moins de 14 ans. figurines se composent de plusieurs éléments et nécessitent d'être as et peintes. Les éléments de décors, la peinture ainsi que la colle ne fournis. Illustrations et emballages non contractuels. Les figurines m RACKHAM® sont fabriquées en France.

AT-43®, CONFRONTATION®, RAG'NAROK®, HYBRID® et CADW 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 2
www.rackham.fr www.rackham-store.com

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

ATTENTION !

Certains articles dans ce numéro font appel à l'utilisation d'acces requièrent la plus grande vigilance : couteau de modéliste avec peut se blesser, colle cyanoacrylate qui « prend » très rapidemen recommandé aux joueurs et collectionneurs les plus jeunes de pratiquer les opérations décrites en l'absence d'un adulte et de to attentivement les recommandations fournies avec ce type de matéri

Dépôt légal : mai 2007
ISSN : 1772-371X

Cry Havoc ! est publié par Rackham SA au capital de 321 589.2
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-PEND
Imprimé en France.

édito

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

Chaque Army Book pour *AT-43* enrichit votre jeu de SF. Après les U.N.A., c'est au tour des Therians de bénéficier d'un ouvrage de référence. En cet honneur, *Cry Havoc* vous livre les secrets du consensus dans un article inédit sur les rouages de la machine politique therione.
À mesure que le monde-usine des Therians se rapproche d'Ava, les combats se font plus féroces : la phase 1 de l'Opération Damoclès est déclenchée ! Découvrez dans ce numéro tous les détails de cette campagne mondiale pour *AT-43*.

La guerre emporte également Aarklash dans la tourmente. Alors que les malachs changent la face du Rag'narok, les templiers du Griffon défendent des territoires hostiles au nom de Merin et de leur empereur. À l'autre bout du continent, Cadwallon est calme... en apparence. Tandis que des orques du Béhémoth trouvent refuge dans la Cité franche, le meurtre d'un astronome met en émoi la haute société cadwëe le temps d'un scénario *roleplay* !
En attendant la sortie des Army Book dédiés à Aarklash, *Cry Havoc* fait la lumière sur les bouleversements à venir avec la prochaine édition de *Confrontation*.

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

HERO BOX: ATIS-ASTARTE

THERIANS

THCH 01

J'ai enfin terminé mon corps de combat et je le trouve vraiment satisfaisant, tant du point de vue esthétique que fonctionnel. Depuis que j'ai reçu mon corps de grim golem, je me sens vraiment puissante. Quand je livre une bataille, je suis aux premières loges et j'apprécie chaque instant avec plus d'intensité. Évidemment, je cours un risque, car mon nouveau corps peut être abîmé ou détruit. Mais j'aime ça. Je ne comprends pas pourquoi les autres restent attachés à leur vieux corps.

Atis-Astarte est un overseer atypique, de rang alpha, un des commandants de l'armée theriane et son premier héros. Elle aime tant le combat qu'elle s'est spécialisée dans le corps à corps. À la tête de ses grim golems, elle attaque tout ce qui passe à sa portée avec une frénésie qui est entrée dans la légende. Sa botte secrète : une routine unique qui lui permet de se téléporter au contact de l'ennemi !

CETTE BOÎTE CONTIENT : 1 FIGURINE ET 1 CARTE DE RÉFÉRENCES POUR *AT-43.*

PRIX PUBLIC CONSEILLÉ : 10 €

HERO BOX: SERGEANT A. BORZ

U.N.A.

UNCH 01

Le sergeant A. Borz est un vétéran d'innombrables campagnes. Expert dans toutes les armes de l'arsenal White Stars, le sergeant inspire naturellement le respect, tant à ses ennemis qu'à ses alliés... La voix et le caractère du sergeant Borz sont des outils puissants, dont il a parfaitement appris à jouer. Dans son Fire Toad Bad Dog, il mène les blindés White Stars à la victoire. À pied, le sergeant, grâce à son ordinateur, peut transmettre des données précises au centimètre près et guider le tir de ses troupes, qui ne manqueront plus jamais leur cible. De toute façon, qui oserait le faire et encourir sa terrible colère ?

Le sergeant A. Borz est un commandant des U.N.A. et son premier héros. Aux commandes de Bad Dog, son Fire Toad fétiche, il est redoutable. À pied, il reste une menace terrible pour ses adversaires : grâce à son ordinateur, il peut guider les tirs de son armée, offrant à tous les combattants des fenêtres de tir immanquables.

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

PRIX PUBLIC CONSEILLÉ : 10 €

ATTACHMENT BOX: WING TROOPERS

U.N.A.

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

UNEL 04

« Imaginez un champ de bataille vu à trente-cinq mille kilomètres d'altitude. La mort vous observe depuis ces hauteurs. »
– Publicité de la campagne de recrutement wing trooper, AT-42

L'Attachment Box : Wing troopers contient toutes les figurines pour renforcer une unité de wing troopers standard : officiers (grade sergeant à colonel), medic et porteurs d'arme spéciale (laser gun, missile launcher et deux sniper guns). Les wing troopers forment des unités extrêmement mobiles, rapides et mortelles. Ils jouent un rôle clé à la pointe de l'offensive. Leur tactique favorite consiste à frapper derrière les lignes ennemies, prendre l'adversaire en tenaille et se retirer aussitôt sur une position défensive.

CETTE BOÎTE CONTIENT :
6 FIGURINES ET 8 CARTES DE RÉFÉRENCES POUR AT-43.

PRIX PUBLIC CONSEILLÉ : 30 €

UNIT BOX: GRIM GOLEMS

THERIANS

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

THEL 05

Le modèle grim golem est assemblé sur un châssis de type 2.2 et reçoit des routines de combat avancées. Exclusivement destiné au corps à corps, il bénéficie d'un programme d'exploitation pour son module de brouillage optique à la place des traditionnels fichiers de tir, qui ne lui serviraient à rien. Rapide et discret, le grim golem est armé d'une paire de reaper blades ou d'un flamer. Cette combinaison fait de lui un tueur redoutable en combat rapproché.

Les grim golems sont des assassins et des chasseurs. Leur routine de camouflage permet d'en déployer autant que nécessaire en première ligne sans craindre les tirs ennemis. Inutile, alors, d'envisager une stratégie complexe : ils foncent droit sur l'ennemi. Ils passent ensuite à l'assaut et marient le brasier des flamers à la froide morsure des reaper blades pour éliminer leurs victimes.

CETTE BOÎTE CONTIENT :
6 FIGURINES ET 3 CARTES DE RÉFÉRENCES POUR AT-43.

PRIX PUBLIC CONSEILLÉ : 25 €

CDCH 08

L'ÉPOUVANTAIL

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

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

PRIX PUBLIC CONSEILLÉ : 8 €

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

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

CDMA 04

L'ARLEQUIN

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

RANG: INITIÉ DE CADWALLON
50 P.A.

PRIX PUBLIC CONSEILLÉ : 8 €

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

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

CYFR 05

PULSAR CYNWÄLL

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

RANG : ÉLITE CYNWÄLL
55 P.A.

PRIX PUBLIC CONSEILLÉ : 15 €

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

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

ELLU 03

ANGE DE LUMIÈRE

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

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

PRIX PUBLIC CONSEILLÉ : 10 €

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

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

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

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

LICH 06

DANIL LE PREUX

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

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

PRIX PUBLIC CONSEILLÉ : 10 €

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

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

ORCH 06

VIJKHAL LE BRAVE

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

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

PRIX PUBLIC CONSEILLÉ : 12 €

TÉNÈBRES

LES MOLOCHS

TNBO 01

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

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

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

CETTE BOÎTE CONTIENT :

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

RANG : IMMORTEL DES TÉNÈBRES.
90 P.A.

PRIX PUBLIC CONSEILLÉ : 40 €

UNIT BOX: KRASNYE SOLDATY

RED BLOK

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

L

RBRE 01

Le krasny soldat est l'âme des Forces révolutionnaires, la base sur laquelle leur puissance s'est construite. Supérieurement motivé, équipé avec des armes aussi solides que destructrices, il s'adapte à toutes les missions, livre toutes les batailles avec une ferveur sans faille. Le krasny soldat se bat dans des unités aux effectifs très importants, avec une quantité impressionnante d'armes lourdes et de spécialistes. La puissance de feu de ces unités est exceptionnelle !

Les krasnye soldaty sont l'âme et la force des armées révolutionnaires du Red Blok. Plus que toute autre unité, ils sont la base sur laquelle bâtir une compagnie. Leurs assault rifles et leurs grenade launchers sont le fléau de l'infanterie ennemie. Pour plus de possibilités tactiques, l'un des krasnye soldaty peut devenir sergeant.

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

PRIX PUBLIC CONSEILLÉ : 30.00 €

UNIT BOX: SPETSNATZ KOMMANDOS

RED BLOK

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

L

RBEL 01

Les spetsnatz forment l'élite des Forces révolutionnaires du Red Blok. Ils n'ont pas d'autre spécialité que l'excellence. Ils sont d'ailleurs utilisés autant pour inspirer les troupes que pour accomplir les missions les plus dangereuses.

Équipés des armes antipersonnel les plus efficaces de l'arsenal Red Blok, les spetsnatz sont les meilleurs soldats jamais entraînés par l'humanité. Moins versatiles que les steel troopers, notamment contre les blindés, les spetsnatz excellent dans les combats d'infanterie : ils sont capables de surclasser jusqu'aux redoutables golems therians. À longue portée, leur Gauss rifle est le cauchemar de l'ennemi ; à courte, le flamer est pire encore. Pour plus de possibilités tactiques, l'un d'entre eux peut devenir sergeant.

CETTE BOÎTE CONTIENT :
UNE UNITÉ DE 6 FIGURINES
ET 3 CARTES DE RÉFÉRENCES POUR AT-43

PRIX PUBLIC CONSEILLÉ : 25.00 €

HERO BOX: CAPTAIN H.NEWTON

U.N.A.

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

S

UNCH 02

Par sa formation de pilote d'essai, elle est une combattante avant d'être une commandante. Son grade et ses capacités naturelles en font néanmoins un très bon captain. Tireuse d'exception, elle ne se déplace jamais sans son multilaser ML40 Lightmace, avec lequel elle fait des merveilles. Le captain Newton est également une fanatique de mécanique : on la prétend capable de démonter et de remonter entièrement « Number One ».

Le captain H. Newton est un officier et un héros de l'armée des U.N.A. Aux commandes de Number One, elle est sans égale ; à pied comme dans son Fire Toad, elle est capable de réparer tous les blindés, y compris le sien. Et détruire son marcheur ne suffit pas à l'éliminer : la figurine à pied est alors déployée et continue le combat !

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

PRIX PUBLIC CONSEILLÉ : 15.00 €

HERO BOX: OMEGA TIAMAT

THERIANS

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

L

THCH 02

Tiamat est l'une des plus anciennes Therianes encore en activité : elle a fêté son cent douze mille sept cent soixante-septième anniversaire lors de l'opération Damoclès... Tiamat se considère elle-même comme une évolution supérieure de l'espèce therianе, avec laquelle elle estime ne pas partager grand-chose. Elle n'a aucun scrupule à se servir de ceux qu'elle considère inférieurs. Elle a entre autres l'habitude, lorsqu'elle en a besoin, de pirater leur bande passante et parfois même leurs nanoressources. Dans la fureur du combat, on l'a déjà vu prendre le contrôle du corps d'autres overseers lorsque le sien était détruit.

Tiamat est un overseer de rang omega, le plus grand commandant de toute l'armée theriane. Aux commandes de son golgoth spécialement conçu, elle affronte l'ennemi au corps à corps, fauchant l'infanterie comme les blindés avec une aisance fascinante. Sa maîtrise des nanoressources lui permet de revenir, encore et encore, tant qu'il reste un overseer dont elle peut voler le corps !

CETTE BOÎTE CONTIENT :
1 FIGURINE, 1 NANOGÉNÉRATEUR ET 1 CARTE DE RÉFÉRENCES POUR AT-43.

PRIX PUBLIC CONSEILLÉ : 30.00 €

FIGURINES 28 MM MONTÉES & PEINTES

NUL N'ÉCHAPPE À LA GUERRE !

« C'est la lutte finale, groupons-nous et demain, Intersidéral sera le genre humain… »

Face aux forces réactionnaires de la décadence interstellaire, il n'existe qu'une alternative susceptible de mener l'humanité au bonheur : le Red Blok. La révolution du Red Blok est le premier pas vers la justice, l'égalité, la fraternité. La longue marche du Red Blok a commencé il y a plus de cinquante ans et rien n'a pu l'arrêter, ni l'obstination insensée des U.N.A., ni les inhumaines exactions des Therians.

JUIN 2007 !

12 €

64 pages couleur

L'***Army Book : Red Blok*** est un supplément pour *AT-43*, le jeu de figurines de science-fiction montées et peintes. Il contient tout ce qu'il faut savoir pour jouer et affronter le Red Blok :

- L'histoire du Red Blok et des héroïques Forces révolutionnaires ;
- La liste exhaustive de ses troupes et de ses blindés, illustrée par de nombreuses photos ;
- Des unités inédites ;
- Les règles spéciales propres aux Forces révolutionnaires ;
- De nombreuses aides de jeu, dont trois factions spécifiques dotées de leur propre schéma de section et une feuille de compagnie.

www.rackham
www.at-43.c

Copyright © RACKHAM.1996-2007. Tous droits réservés. AT-43® est une marque déposée par RACKHAM. Illustrations non contractuelles.

UNIT BOX: DEFENDER SNAKE

U.N.A.

UNC2 01

L'arsenal U.N. n'aurait pas été complet s'il n'avait pas inclus des marcheurs de combat capables d'exploiter des armes à longue distance et de faire des tirs de précision sur les blindés ennemis. Combinant vitesse, puissance de feu et longue portée, le MATCS (Medium Anti Tank Combat Strider) « Defender Snake » est sans aucun doute l'une des plus grandes réussites industrielles des U.N.A. : développé en un temps record, il s'est rapidement imposé comme l'avenir du marcheur de combat moyen. Les pilotes de Defender Snake sont enviés par tous ceux qui rêvent de se retrouver aux commandes d'un chasseur de blindé.

Les Defender Snake sont des marcheurs antichars conçus pour disposer d'une excellente mobilité et d'une portée extraordinaire. Ils peuvent attaquer les blindés ennemis tout en se maintenant hors d'atteinte. La mobilité de ces assault striders en fait la quintessence du chasseur de blindé, capable d'exploiter la moindre fenêtre de tir et d'expédier des salves dévastatrices.

CETTE BOÎTE CONTIENT :
1 FIGURINE, 1 CONTAINER ET 2 CARTES DE RÉFÉRENCES POUR *AT-43.*

PRIX PUBLIC CONSEILLÉ : 40.00 €

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

AT-43
FIGURINES 28 MM MONTÉES & PEINTES
NUL N'ÉCHAPPE À LA GUERRE !
STEEL TACARM EN ÉDITION LIMITÉE
À l'occasion de la sortie de l'Army Book: U.N.A., Rackham vous prouve que l'armure des steel TacArms abrite des hommes comme les autres. En effet, une figurine exclusive de steel TacArm, armure ouverte, vous est offerte ! Cette opération est une exclusivité boutique : rendez-vous chez votre revendeur pour cette figurine en édition limitée !
U.N.A
TAC ARMS
LIMITED EDITION
COMMENT PARTICIPER ?
Des cartes de fidélité sont disponibles dans votre boutique. Vos achats de produits AT-43 vous permettront de compléter cette carte à votre rythme, jusqu'à hauteur de 150 € d'achat. N'oubliez surtout pas de conserver les tickets de caisse de ces achats ! Une fois votre carte de fidélité remplie, votre boutique nous l'enverra avec vos tickets de caisse et recevra en échange cette steel TacArm collector. Il ne lui restera plus qu'à vous la remettre en mains propres.
Attention, cette figurine est limitée à 450 exemplaires sur l'ensemble du territoire français et l'offre est uniquement valable dans la limite des stocks disponibles !
RACKHAM®
www.rackham.
www.at-43.co

SEIGNEUR DES CARNAGES

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

PHIDIAS, SÉNÉCHAL DE HOD (SECONDE INCARNATION)

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

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

LA CHIMÈRE

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

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

BÂL-TORG L'ANCIEN (SECONDE INCARNATION)

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

KURUJAÏ, ARCHER DAÏKINEE

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

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

ASPIC OPHIDIEN

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

MYSTIQUE DU BÉHÉMOTH

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

CONFRONTATION : L'ÂGE DU RAG'NAROK

Le 16 mars dernier, le fondateur et directeur artistique de Rackham, Jean Bey, s'est engagé sur le forum Confrontation à répondre à toutes les questions suscitées dans la communauté électronique par l'annonce d'une nouvelle édition de ce jeu. Dès le 20 mars, il apportait les premières réponses sur l'évolution d'Aarklash et des jeux situés dans cet univers. Cry Havoc développe ces déclarations et vous apporte des précisions sur l'orientation du gameplay de la prochaine édition de Confrontation.

UNE RÈGLE POUR LES JOUER

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

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

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

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

UN UNIVERS COHÉRENT

Fidèle à la tradition des jeux de figurines, *Confrontation* a connu un développement sur plusieurs années grâce à des sorties – certaines surprenantes, il est vrai – qui ont affirmé le potentiel d'Aarklash ainsi que les talents exceptionnels du studio. Il y a cependant un revers à cette médaille : les cartes les plus anciennes en circulation mêlent allègrement textes d'ambiance et règles du jeu et certaines nouvelles sont contradictoires « car [l'univers d']Aarklash a longtemps été écrit comme la somme des points de vue, subjectifs et incomplets, de ses habitants. »

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

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

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

Ainsi...

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

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

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

ARMY BOOK

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

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

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

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

UN JEU NOUVEAU

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

LE MOT DU... COMMENCEMENT

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

STORM GOLEM

Après les steel troopers des U.N.A. le mois dernier, c'est au tour des storm golems therians de passer au nanoscope. Schémas alternatifs, glyphes et socles sont détaillés ici pour vous aider à personnaliser vos machines.

Comme on a pu le voir dans le précédent atelier, personnaliser des figurines *AT-43* est des plus facile.

Pour le storm golem, cela consiste simplement à préciser certains détails, à nettoyer les éventuelles bavures et à éclaircir par-dessus le lavis. Il est toutefois possible de pousser très loin le niveau de détail, en traitant les armes et les griffes, ou encore en ajoutant glyphes et marques d'identification.

Préparation

La préparation des storm golems que l'on souhaite personnaliser est similaire à celle des steel troopers. Pour commencer, les lignes de moule encore présentes sont grattées. Bien entendu, ce processus abîme la peinture, mais il sera aisé par la suite de repeindre ces zones.

Si le schéma de couleurs doit être entièrement modifié, comme pour les storm golems « .livrée_Urash », « .livrée_Tiamat », « .livrée_Atis » et « .livrée_pôle », la figurine est ensuite sous-couchée, sans qu'il soit besoin de la décaper.

Le storm golem « .livrée_standard » est quant à lui simplement gratté puis rebasé par-dessus la peinture industrielle. Il est également possible de le sous-coucher.

Personnalisation

Le storm golem est composé de quatre éléments distincts : le corps, la tête, les armes et, pour finir, les interstices entre les plaques d'armure. Pour chaque schéma de couleur présenté ici, seule la peinture du corps est détaillée. Tête, armes et interstices sont des éléments communs à tous ces schémas et sont traités de façon identique, à la fin.

Storm golem « .livrée_standard »

La peinture d'origine est à peu de choses près composée d'une base et d'un lavis. Cependant, comme la figurine est entièrement retravaillée, il n'est pas nécessaire de chercher à retrouver la teinte industrielle.

Quelques couleurs utiles

001 Blanc éternel	002 Noir damné
005 Bleu de Miqal	020 Cuir besace
022 Terre d'Avaqddu	023 Jaune de Kallienne
026 Jaune parchemin	031 Chair nacrée
034 Cuir naturel	035 Rouge d'Arcavia
036 Rouge Rackham	037 Rouge fusion
038 Feu de Merin	039 Jaune royal
041 Blanc Naëstis	042 Gris fauve
043 Gris tranchant	045 Gris des ténèbres
047 Jaune alchimique	

Le corps est donc basé en *Noir damné*. Puis il est dégradé par ajout progressif de *Gris des Ténèbres*, jusqu'au *Gris des Ténèbres* pur. Le *Gris des Ténèbres* est lui-même dégradé jusqu'au *Gris tranchant*.

Le tout est alors retravaillé par glacis de *Noir damné*, pour bien finaliser les dégradés et pour re-teinter le corps. Celui-ci ne doit pas paraître trop gris, les zones saillantes et les arêtes doivent bien prendre la lumière. Cela permet de faire ressortir les volumes.

Vient alors le travail de coloration et d'enrichissement du noir.

Pour figurer des traces de rouille, du *Cuir naturel* est déposé par endroits (principalement dans les creux, mais aussi sur certaines zones planes). De petites touches de *Feu de Merin* viennent accentuer cet effet.

L'étape suivante consiste à réaliser des rayures. Elles sont faites à l'aide de *Gris tranchant* dilué au point d'être légèrement transparent. En jouant sur l'opacité de la peinture (en faisant plusieurs passages sur certaines rayures, voire sur une partie seulement de la rayure), il est possible de peindre des éraflures de différentes profondeurs.

Storm golem « .livrée_standard »

Storm golem « .livrée_Urash »

Les extrémités des quatre membres sont peintes en rouge. Le reste du storm golem est peint selon le schéma du storm golem « .livrée_standard ».

La base des membres est faite de *Rouge d'Arcavia*, suivie d'un lavis de noir. Les jambes et les avant-bras sont repris au *Rouge d'Arcavia*. Cette couleur est ensuite tirée vers du *Rouge Rackham*, puis vers du *Rouge fusion*. Pour les derniers éclaircissements, des pointes de *Jaune royal* puis de *Chair nacrée* sont successivement ajoutées au rouge. Pour terminer, des glacis de *Rouge d'Arcavia* puis de *Noir damné* dans les creux rehaussent le dégradé.

Storm golem « .livrée_Urash »

Storm golem « .livrée_Tiamat »

Le storm golem rouge est intégralement traité comme les parties rouges du storm golem « .livrée_Urash », à quelques différences près.

Base, lavis et premiers éclaircissements sont les mêmes. Après le *Rouge Rackham* toutefois, le *Rouge fusion* n'est pas utilisé. Les éclaircissements sont directement faits vers le *Jaune royal*, puis vers le *Chair nacrée*.

Les glacis de *Rouge d'Arcavia* et de *Noir damné* sont ensuite appliqués. Il faut cependant y ajouter un glacis de *Bleu de Migol* dans les ombres.

Storm golem « .livrée_Tiamat »

Storm golem « .livrée_Atis »

Ce golem s'éloigne plus radicalement du schéma d'origine. L'ensemble du corps reçoit une base de *Cuir besace*, avant d'être éclairci progressivement jusqu'au *Jaune de Kallienne*. Il faut ensuite tirer vers un mélange de *Jaune de Kallienne* et de *Blanc Noësis*, sans aller pour l'instant jusqu'au *Blanc Noësis* pur. Un glacis de *Cuir besace* est tout d'abord appliqué, afin de rehausser les marrons. Ce glacis est déposé sur les parties intermédiaires et sombres des dégradés, en évitant les zones les plus claires.

Storm golem « .livrée_Atis »

Il faut pour cela tirer les glacis en les travaillant comme un dégradé.

C'est seulement ensuite que sont déposés les éclats lumineux au *Blanc Noësis* pur.

Storm golem « .livrée_pôle »

Ce storm golem, quasiment à l'opposé du schéma standard, reçoit pour base une couche de *Gris fauve*. Cette base est assombrie par glacis : tout d'abord, un glacis de *Gris fauve* et de *Gris des Ténèbres*, à parts égales. Puis, dans les ombres les plus profondes, un deuxième glacis de *Terre d'Avagddu* enrichit l'aspect général. Le corps est alors repris au *Gris fauve*, dégradé jusqu'au *Blanc éternel* pur.

Pour finir, des glacis sont appliqués çà et là, notamment sur les avant-bras et la tête. Ces glacis sont effectués avec un mélange de *Gris fauve* et de *Cuir naturel*. En jouant sur la teneur en *Cuir naturel*, il est possible d'obtenir des glacis plus ou moins rouges.

Les parties représentant des éléments métalliques sont peintes en *Noir damné*, puis successivement éclaircies jusqu'au *Gris des Ténèbres*, au *Gris tranchant* et pour finir au *Blanc éternel pur*. Le tout est rehaussé par un glacis de noir. Pour finir, du *Rouge d'Arcavia* puis du *Rouge Rackham* sont déposés par glacis dans les interstices.

Storm golem « .livrée_pôle »

Éléments communs

Les lames, ainsi que les tuyaux et toutes les parties souples du storm golem, sont traités de la même façon que le corps du golem .livrée_standard.

La tête est basée avec un mélange équilibré de *Gris des Ténèbres* et de *Jaune parchemin*. Les assombrissements sont réalisés par lavis de *Gris des Ténèbres*, puis de *Terre d'Avagddu*. La figurine est retravaillée avec le mélange de base, puis éclaircie par l'ajout de *Jaune parchemin* dans le mélange de base, sans aller jusqu'au jaune pur. Ce mélange éclairci de gris et de jaune est tiré jusqu'au *Blanc Noësis* pur.

Les interstices, quant à eux, sont repeints en blanc, afin que la couleur déposée ensuite soit bien éclatante. Ils sont basés au *Feu de Merin*, puis éclaircis par ajout progressif de *Jaune alchimique* dans le *Feu de Merin*.

Identification

Sur le champ de bataille, il peut être utile de distinguer les différentes unités de storm golems. Comme pour les steel troopers, il est possible d'utiliser des transferts à sec. Toutefois, ces derniers ne reflètent pas forcément la culture theriane. L'imagerie theriane est plutôt caractérisée par des logos et des glyphes étranges. Les logos des boîtes ou les marquages du Wraith golgoth et de l'Hekat golgoth sont de bons exemples de marquages therians.

Une autre méthode consiste à utiliser un schéma de couleurs spécifique pour la tête ou à peindre le fameux masque de mort (cf. *Cry Havoc* vol. 15). Un principe similaire peut être utilisé sur les storm golems leaders. Ce concept peut être poussé plus loin en agrémentant la tête du leader d'un glyphe particulier.

La tête est l'élément qui attire le plus le regard sur une figurine. Accentuer le caractère focal de cette zone par la couleur est un moyen simple et efficace de bien différencier les unités. Pour ceux qui souhaitent développer l'aspect peinture, c'est également un bon moyen de s'exprimer et de faire de chaque storm golem un modèle unique.

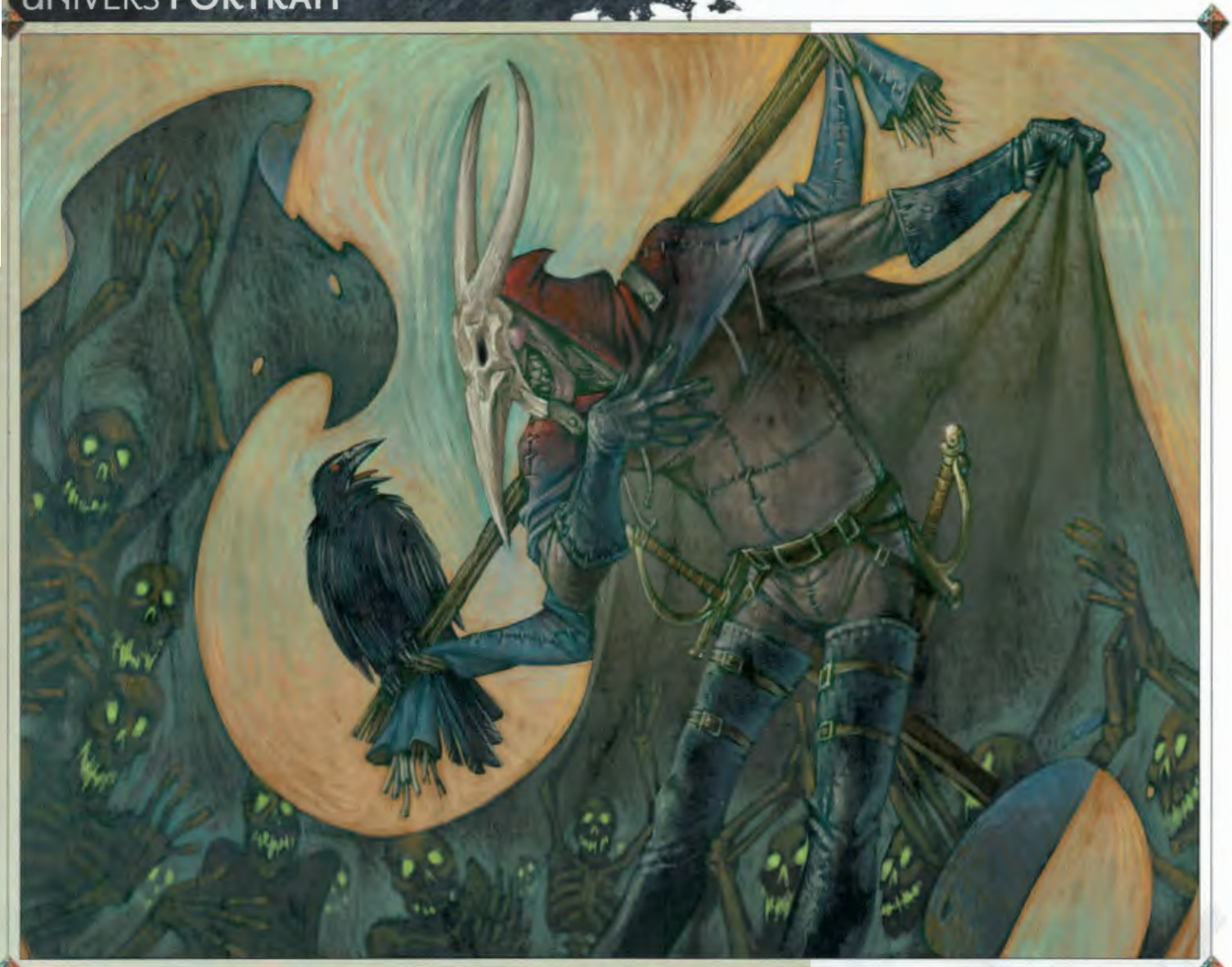
Socles

Le socle peut être traité comme celui des steel troopers : il est basé en *Gris des Ténèbres*, puis un lavis de *Noir damné* est déposé sur l'ensemble. Des touches de *Cuir naturel* et de *Feu de Merin* sont déposées çà et là par lavis. Le *Gris des Ténèbres* est à nouveau utilisé, en brossage, puis des éclaircissements sont apportés par endroits avec du *Gris tranchant*. Comme pour les steel troopers, des marquages de type industriel peuvent être ajoutés. Il est également possible de transposer les marquages déjà utilisés pour les têtes.

Les socles peuvent également servir à distinguer les unités ou à donner une identité à une armée. Dans cette optique, les socles des golems peuvent être travaillés différemment. À l'aide de pâte époxy, il est possible d'ajouter toutes sortes d'éléments sur les socles, de la plaque d'acier rivetée à l'écoutille, en passant par des crânes ou un Gauss rifle de spetsnatz commando.

La peinture peut elle aussi refléter différentes inspirations, grâce à tout un ensemble de teintes. Un sol martien, par exemple, sera basé en *Cuir naturel*, puis assombri par un mélangé équilibré de *Noir damné* et de *Gris des Ténèbres*. Un léger brossage de *Cuir naturel* fera ressortir les détails, complété si nécessaire par un lavis de *Cuir besace* dans les aspérités.

Que ce soit pour les Therians ou les U.N.A., les figurines pré-peintes permettent de s'affranchir de l'étape rébarbative des couches de base. Amusez-vous et laissez libre cours à votre imagination !



L'ÉPOUVANTAIL

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

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

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

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

Ansar fut honoré de la confiance du baron de Manilia et décida, avec son accord, de créer une œuvre audacieuse : une pièce de théâtre où le vice triompherait. Dans *Le Masque d'épouvante*, Léod, roi d'une contrée imaginaire, se languissait du temps où les chevaliers pourfendaient monstres, dragons, gargouilles et gorgones. Le roi faisait appel aux services de l'Épouvantail, un bouffon à la mine sinistre, qui faisait revivre ces temps héroïques dans ses histoires. L'Épouvantail était en réalité le descendant des monstres d'autrefois. Pour se venger de ceux qui avaient tué les siens, il manipulait le monarque pour plonger son royaume dans les Ténèbres. Après avoir répudié sa femme et déshérité ses enfants, le roi finissait par retourner son épée contre ses propres sujets. Léod ne sombrait pas dans la démence ni n'était victime d'un maléfice : sa déchéance était simplement le fruit de son attachement aveugle aux idéaux chevaleresques.

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

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

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

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

LE MASQUE D'ÉPOUVANTE

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

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

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

Les révélations de l'Épouvantail provoquèrent la discorde à Cadwallon, en Alahan et en d'autres lieux. Ses dénonciations permirent de démanteler la secte qui avait ensorcelé le Masque d'épouvante, mais provoquèrent également de regrettables erreurs judiciaires. Parmi les notables dénoncés se trouvaient en effet des innocents dont le suicide ou l'exécution engendrèrent d'autres tragédies en cascade.

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

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

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

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

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

LE BOUFFON DES TÉNÈBRES

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

Malgré tous les efforts qu'ils déployèrent, ces derniers furent incapables de débusquer l'Épouvantail. Sophet Drahas, enchanté par les capacités de son futur associé, décida de mener lui-même cette chasse passionnante. Après trois ans d'investigation et la perte de nombreux agents, il découvrit l'âme d'un ancien conspirateur et remonta la piste. Il parvint à l'ancienne chapelle où tout avait commencé, dans le Trophée, et apprit le nom du démon qui habitait le Masque d'épouvante : Metemtec, Bourreau des usurpateurs.

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

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

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

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

LA CITÉ FRANCHE
CADWALLON

RÉSERVE D'ACTION

Nom : L'Épouvantail .... Ligue : ....
Origine : Natif .... Espèce : Humain ....
Culture : Ville basse .... Motivation : ....
Don(s) : Ambidextre, Assassin, Feinte ....
Signe(s) particulier(s) : Incarné ....
Métier(s) : Spadassin 4 ....
POT : ......5.... PE : ..5000.. / ....

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

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

PROTECTION
PRO : ...... Mod : ....

HARGNE: Censurer, Charger, Cogner, Démolir, Endurer, Exulter, Forcer, Impressionner xd6, Incanter :, Intimider, Nager, Piloter, Se reprendre xd6, Soumettre, Trancher, ..., ..., ..., ...

HAR + ..3

ADRESSE: Actionner Ouvrir/Fermer xd6, Actionner :, Actionner :, Assembler :, Assembler :, Crapahuter, Enchanter, Évoquer, Feindre, Grimper, Incanter :, Méditer, Sortir une arme, une gemme xd6, Tirer, Transpercer, Trifouiller, Viser, Voguer, ...

ADR + ..3

ÉLÉGANCE*: Accoutrer, Changer de position xd6, Chevaucher, Dominer, Examiner : (Machine), Fanatiser, Incanter :, Invoquer, Parer, Prêcher, Riposter (T), Se fendre, Se relever xd6, Séduire, Voltiger, ..., ..., ..., ...

ÉLÉ + ..2

OPPORTUNISME: Abjurer, Achever xd6, Canaliser, Dérober, Dissimuler, Distraire, Embobiner, Esquiver, Incanter :, Jeter un coup d'œil xd6, Lutter, Magouiller, Se cacher, Se ressourcer, Saboter, Survivre, Traquer, ..., ...

OPP + ..3

SUBTILITÉ: Argumenter, Consacrer xd6, Crypter, Désarmer, Étudier :, Étudier :, Identifier, Incanter :, Négocier, Parler od6, Prédire, Provoquer, Réparer (Machine), Ressentir, Sermonner, Sublimer, ..., ...

SUB + ..4

DISCIPLINE: Améliorer, Analyser, Commander, Confondre, Coordonner, Défendre, Fouiller, Guetter, Incanter :, Prier, Recharger un arc xd6, Recharger une arbalète 2d6, Recharger une arme à feu 3d6, Soigner, ..., ..., ..., ...

DIS + ..3

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

* Attitude dominante

SAVOIRS

Administration : Cadwallon	Fief : Den Azhir
Administration :	Fief : Trophée
Contrée : Cadwallon	Fief :
Contrée :	Langue : Cadwë
Culture : Cadwallon	Langue :
Culture :	
Faction :	
Faction :	
Faction :	

CONTACTS

NOM	Intimité	Localisation	Page
Duc de Cadwallon	....		
Sophet Drahas (DIS)	2		
....	....		
....	....		
....	....		
....	....		
....	....		
....	....		

MATÉRIEL

	Poids		Poids
Atours	3		....
Épée X2	4		....

Ducats : 32 — TOTAL (Kg) : 7 — Encombrement : 9

LE MASQUE D'ÉPOUVANTE

Le Masque d'épouvante donne PEUR (HAR + 1) et le don « Abominable » (cf. *Secrets* vol. I, p. 51) à l'Épouvantail.
Avant de résoudre un jet de Blessures contre l'Épouvantail, l'ennemi qui l'a infligé est soumis à un test d'Intimider/DIS contre la Peur de l'Épouvantail. Si le test est réussi, le jet de Blessures est ensuite résolu normalement. Si le test échoue, le jet de Blessures est annulé.

LES MOLOCHS

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

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

LES ENFANTS DU VICE

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

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

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

Conquérants des royaumes infernaux, les molochs arpentent maintenant Aarklash. Les seigneurs des Abysses ont brisé les chaînes qui les liaient autrefois au Bélier et se lancent dans la bataille qui décidera du sort de la Création : le Rag'narok.

SEIGNEURS DES ABYSSES

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

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

- Les molochs rôdant dans le labyrinthe sans fin du Tartare s'abreuvèrent de l'énergie vitale des plus faibles et des damnés enfermés dans les catacombes. Les plus acharnés prirent le nom d'« affamés » et devinrent les pires fléaux que l'on puisse imaginer dans ce Royaume-prison ;
- Les molochs d'Hespéride furent recueillis par le démon Typhon. Ils perfectionnèrent leurs connaissances en magie et devinrent capables d'altérer leur enveloppe chamelle à des fins guerrières. Ces « conquérants » furent les premiers de leur espèce à percer la barrière séparant les Royaumes pour livrer bataille en terre étrangère ;
- Les molochs qui chutèrent en Hadès durent s'unir pour faire face aux hordes belliqueuses de ce Royaume ardent. Armés d'une résolution sans faille et persuadés de leur droit divin à régner sur les Abysses, ils parvinrent à imposer leur domination après des décennies de guerre. Ils acquirent le surnom de « mortifères » car, fascinés par la mort, ils érigeaient des monuments gigantesques avec les os de leurs victimes ;
- La chute des molochs pestiférés à travers le gouffre sans fond de Phobos sembla durer une éternité. Emportés par les vents de la démence et de la maladie, ils devinrent les hérauts de la déchéance. Ils furent les premiers à revenir sur Aarklash : passer des pactes démoniaques ne les intéressait pas et leurs premiers invocateurs croyaient appeler de puissants démons à peu de frais. Bien mal leur en prit : les pestiférés emportaient leurs invocateurs avec eux sans autre forme de procès.

AINSI SOIT L'HOMME

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

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

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

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

L'APPEL DU RAG'NAROK

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

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

La bataille des forteresses volantes (cf. *Cry Havoc* vol. 14) a sonné le début de la conquête d'Aarklash par les molochs. Le nécromancien Asura de Sarlath a invoqué une légion de molochs pour le soutenir dans la bataille aérienne l'opposant aux oracles des Faathi. La fureur des combats, les puissants rituels lancés de part et d'autre et la chute finale des deux forteresses volantes dans la plaine d'Avagddu ont libéré assez d'énergie mystique pour permettre aux molochs de réaliser leur plan : accroître la puissance du portail qui les a invoqués. Hors de contrôle, ils se sont déversés en masse sur la plaine et se sont envolés aux quatre vents.

LES QUATRE FLÉAUX D'AARKLASH

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

- Avides de la chair et du sang des mortels, les molochs affamés se sont mis au service de Na'goth, sihir des Ténèbres et Seigneur de la charogne. Ils ont ainsi été liés aux Drunes, avec qui ils partagent depuis des relations tendues : ces Keltois haïssent plus que tout les Immortels et s'accommodent à contrecœur de leurs nouveaux alliés. Les formors, en revanche, voient en eux des frères et commencent à leur dévoiler les secrets de l'Ombreuse.
- Les molochs conquérants ont volé nuit et jour pour atteindre le Syharhalna, dont l'armée s'enfonce inexorablement dans les terres de la Lumière. Ils sont parvenus à Shamir peu après la bataille du défilé des Pleureuses, dont ils ont été témoins et qui leur a permis de vérifier la soif de conquête du commodore Razheem. Après une nuit de négociations avec le basyleüs Villa, ils sont partis vers l'Ægis pour se battre aux côtés des clones du Syharhalna.
- Les molochs mortifères, partageant la passion du pouvoir et de la mort des nécromanciens, ont choisi de rester dans la Baronnie maudite. Les liens du sang, très forts entre eux et les maisons d'Achéron, leur ont permis d'imposer de nouveaux pactes à leur avantage. Les mortifères arpentent toujours les champs de bataille aux côtés du Bélier, mais désormais en tant qu'égaux.
- Les molochs pestiférés, appelés par le Despote, se sont précipités dans les Gouffres de Mid-Nor. Ils y ont âprement négocié et ont pris place aux côtés de la myriade de démons chtoniens qui accompagnent l'Hydre. Leur présence a renversé les rapports de force autour des Gouffres et donne du fil à retordre aux défenseurs de Tir-Nâ-Bor et à leurs alliés.

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

LE GRIMOIRE DES MOLOCHS

ARME-DÉMON

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

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

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

Puissance : 2
10 P.A.

FAMINE MYSTIQUE

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

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

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

Puissance : 3
5 P.A.

GLAS

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

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

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

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

Puissance : 2
5 P.A.

JAVELOT DES ABYSSES

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

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

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

Puissance : 3
10 P.A.

LÈPRE MONSTRUEUSE

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

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

Le combattant ciblé acquiert la compétence « Paria ».

Puissance : 3
5 P.A.

PESTE DÉMONIAQUE

Gemmes : 4
Voie : Typhonisme.
Difficulté : 6
Aire d'effet : Un combattant.
Portée : 20 cm.
Durée : Fin du tour.
Fréquence : 1

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

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

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

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

Puissance : 3
10 P.A.

OMBRE DE PESTE

Gemmes : 4
Voie : Typhonisme.
Difficulté : 6
Aire d'effet : Spécial.
Portée : Spécial.
Durée : Fin du tour.
Fréquence : 1

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

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

Puissance : 3
5 P.A.

VITESSE DÉMONIAQUE

Gemmes : 4
Voie : Typhonisme.
Difficulté : 6
Aire d'effet : Spécial.
Portée : Spécial.
Durée : Fin du tour.
Fréquence : 1

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

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

Puissance : 3
10 P.A.

LES CROISADES DU GRIFFON

Les disciples de Merin, rassemblés sous le totem du Griffon, constituent l'une des nations les plus puissantes d'Aarklash. Ils ont envoyé des troupes aux quatre coins du continent et établi des protectorats un peu partout à sa surface. Certains prétendent même que Lahn ne se couche jamais sur l'empire d'Akkylannie. Pourtant, le Griffon est divisé et seule la foi dans le Dieu Unique, Merin, lui permettra de triompher des Ténèbres !

L'ORDRE DU TEMPLE

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

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

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

Proteüs est le commandeur suprême de l'ordre du Temple. Ancien commandeur du Temple du Sud, il entretient une relation de confiance particulière avec l'empereur Octave IX. Il s'apprête pourtant à le trahir pour la gloire de Merin. Proteüs est en effet convaincu que Mirà, fille de Thurbard et sœur d'Arkhos, est destinée à incarner Merin sur Aarklash pour guider le Griffon dans les dernières heures du Rag'narok. Il a discrètement aidé la Téméraire à obtenir Hauteclaire, à découvrir le tombeau d'Arcavius et à trouver refuge dans la loge de Hod. Il est maintenant prêt à la placer sur le trône impérial. Il a trouvé deux complices, Arkhos et Sered, dont les objectifs diffèrent cependant des siens : éradiquer l'Inquisition pour refaire de l'Akkylannie la terre de vertu qu'elle n'aurait jamais dû cesser d'être.

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

ARMÉE IMPÉRIALE

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

Chapitre : Arcavia.

Maître : Cardinal Aerth.

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

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

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

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

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

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

CHRONOLOGIE

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

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

L'Inquisition

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

Chapitre : Arcavia.

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

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

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

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

L'Inquisition traque les hérétiques et préserve l'ordre en Akkylannie. Ses agents, les inquisiteurs, ont priorité pour arrêter les ennemis de la foi, notamment les traîtres et les espions au service des puissances ennemies. Les inquisiteurs peuvent également traiter les crimes de droit commun si aucun magistrat de l'ordre du Juste Châtiment, l'ordre auquel appartiennent les magistrats du Griffon, ne peut intervenir. Avec la Première Croisade, l'Inquisition a fait valoir que les templiers envoyés loin de l'Akkylannie devaient être accompagnés et surveillés. Ses services de contre-espionnage se sont alors mués en services d'espionnage.

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

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

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

Loge de Hod

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

Chapitre : Manilia.

Maître : Massélius, commandeur de Hod.

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

La loge de Hod est née en même temps que l'Inquisition, afin de combattre son influence démesurée. Lorsque les templiers revinrent en Akkylannie après la Première Croisade, certains refusèrent le joug de l'Inquisition, d'autres furent accusés d'hérésie et fuirent le bûcher. Ces renégats furent recueillis par le commandeur suprême de l'époque au sein d'une société secrète, la loge de Hod. Dans les premiers mois de son existence, l'objectif de la loge de Hod fut de protéger et de recueillir les autres templiers menacés par la folie de l'Inquisition. Lorsque celle-ci s'apaisa, le commandeur suprême fit de la loge de Hod le service secret du Temple. À chaque fois qu'il aurait besoin d'agir sans être vu, les frères de Hod seraient envoyés. S'ils étaient pris, le Temple nierait avoir eu connaissance de leurs agissements. Lorsque, près de trois siècles plus tard, le Temple découvrit que Dirz avait installé d'innombrables laboratoires dans le sous-sol de l'Akkylannie, c'est la loge de Hod qui fut envoyée à l'assaut du code Hybrid.

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

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

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

MISÉRICORDE

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

Temple du Nord

Emblème : Un griffon rouge sur fond blanc.

Chapitre : Avagddu, au sud de Caer Laen.

Maître : Thurbard, commandeur templier.

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

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

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

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

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

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

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

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

Temple du Sud

Emblème : Une croix de Merin rouge sur fond noir.
Chapitre : Syharhalna.
Maître : Sered, commandeur templier.
Alliés de prédilection : Le royaume d'Alahan, la république de Lanever, les défenseurs de Tir-Nâ-Bor et les barbares d'Avagddu.

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

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

Les guerriers du Temple du Sud se lancent corps et âme dans la bataille contre le Scorpion. Cette détermination est exacerbée par la fierté de servir la Première Croisade et par l'affront du sac de Kylaë. Elle est également soutenue par l'inépuisable trésor du Temple du Sud, continuellement alimenté par l'immense flotte qui parcourt les mers d'Aarklash et d'ailleurs. Grâce à ces atouts, le Temple du Sud, à défaut d'avoir triomphé de Danakil, a pu établir un protectorat dans les dunes d'Ivoire, un vaste réseau d'oasis dont les frontières exactes fluctuent au gré des batailles. Au fil du temps, les templiers du Sud ont développé des techniques de combat spécialement adaptées à la lutte contre les Scorpions et leurs engeances alchimiques.

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

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

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

Temple de l'Est

Emblème : Une croix de Merin noire sur fond blanc.

Chapitre : Bran-Ô-Kor.

Maître : Arkhos, commandeur templier.

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

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

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

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

La mission du Temple de l'Est consiste à protéger les pèlerins et à retrouver le tombeau du prophète Arcavius. Arkhos a fondé un protectorat dans les canyons du Bran-Ô-Kor. Ce territoire accueille tant de pèlerins et de croyants que le commandeur a bien du mal à encadrer cette population avec le peu de troupes dont il dispose. Ce flot continu de fidèles permet cependant de recruter toujours plus de soldats pour reconstituer les rangs du Temple.

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

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

Temple de l'Ouest

Emblème : Un griffon stylisé enflammé.

Chapitre : Icquor.

Maître : Tarkhyn, commandeur templier.

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

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

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

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

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

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

UN TEMPS POUR PARLER

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

PRENDRE SON ENNEMI DE VITESSE... OU PAS

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

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

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

JOUER À LA CADWËE

AU BON ENDROIT AU BON MOMENT

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

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

À TROIS, ON Y VA !

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

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

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

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

... Et un autre pour agir

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

Cocktail ludique

Tous les chapitres de règles de *Cadwallon* reposent sur les mêmes éléments fondamentaux : le plateau de jeu, les tests de talent et la structure d'une opposition. Tenter d'embrocher un adversaire, de mentir à un milicien ou d'étudier une rune oubliée est simulé de la même façon et prend, pour les personnages, le même temps. Il est donc possible de mélanger ou de confronter ces différentes règles sans que cela ne crée de problème de gestion. Ainsi, les règles d'interaction peuvent être utilisées en plein combat, sans en interrompre le déroulement. Du point de vue des règles, « combat » et « négociation » n'existent pas ; il n'y a qu'une « opposition », qui englobe toutes les formes de conflit qui peuvent se dérouler à un moment donné sur un plateau de jeu.

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

Une pointe de réalisme dans un monde fantastique ?

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

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

Quelques cas pratiques

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

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

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

L'ÉCHIQUIER DE CADWALLON

Présenté lors du second Open de Paris 2006, L'échiquier de Cadwallon a remporté un tel succès que nous avons décidé de vous le présenter dans Cry Havoc. Ce jeu pour quatre joueurs est abordable dès l'âge de quatorze ans. Il met en scène quatre régisseurs et leurs suivants qui luttent pour prendre le pouvoir à Cadwallon. Si les règles du jeu sont simples, sa profondeur stratégique est digne de la Cité des voleurs !

MATÉRIEL DE JEU

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

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

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

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

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

L'ÉCHIQUIER

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

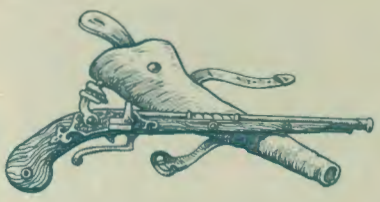
LE BUT DU JEU

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

Ⓡ : Régisseur ⓜ : Milicien ✠ : Croque-Mort

Ⓒ : Capitaine Ⓐ : Assassin Ⓟ : Porteur d'Armes

Le déplacement des pièces



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Les règles particulières

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

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

LA MORT DE L'ASTRONOME

La mort de l'astronome est un scénario Cadwallon pour deux à cinq PJ de potentiel 3 à 4. Il met l'accent sur l'intrigue et l'interprétation ; les situations tactiques sont optionnelles et le recours à la violence peu recommandé. Joueurs, réservez la lecture au MJ pour préserver le plaisir de la découverte et de l'aventure.

L'intrigue

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

But du jeu

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

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

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

Invitation

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

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

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

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

UN SCÉNARIO D'INTERPRÉTATION

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

Par conséquent, le MJ est encouragé à lire attentivement les descriptions et les conseils d'interprétation des protagonistes, afin de jouer au mieux les rapports complexes qui les lient. Quelques notes, la chronologie et l'organigramme l'aident également à mettre en place les événements qui permettront aux PJ de comprendre leur véritable rôle dans le dénouement de l'intrigue : empêcher les Ténèbres de détruire une famille fragile.

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

Chers amis,

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

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

Joignez-vous à nous pour cette soirée inoubliable !

Lyonia Hanset

Chers compagnons francs liguewes,

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

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

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

Amicalement,

Lyonia Hanset

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

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

LE JEU DES PORTES

Le conseil du Magicien : Certains ne voient que ce qu'ils souhaitent voir.
L'avertissement du Magicien : Le fou, scrutant les étoiles, ne voit pas qu'il marche au bord du gouffre.
Le conseil de la Création : Si ta bonne étoile t'échappe, demande ton chemin au dragon.
L'avertissement de la Création : Le temps est compté et la Mort n'attend pas.

MORTEL ANNIVERSAIRE

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

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

CHRONOLOGIE DES ÉVÉNEMENTS

L'ARRIVÉE DES PJ

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

• **19 h 00**

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

• 19 h 00 - 19 h 30

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

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

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

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

• 19 h 19

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

• 19 h 20

Largrim arrive.

• 19 h 26

Sabiel Arazar arrive.

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

• 19 h 31

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

• 19 h 35 - 20 h 00

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

• 20 h 00

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

• 20 h 15

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

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

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

• 20 h 30

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

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

• 20 h 35

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

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

• 20 h 40

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

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

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

• 20 h 45

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

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

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

• 20 h 50

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

Le NM monte d'un point.

• 21 h 00

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

• 21 h 20

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

• J + 1, 6 h 00

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

• J + 1, 7h05

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

• J + 1, 11 h 59

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

LA SCÈNE DU CRIME

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

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

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

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

Le cadavre

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

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

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

La fenêtre

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

Le jardin

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

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

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

Les livres

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

L'observatoire

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

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

LA SALLE DE RÉCEPTION

LA SALLE DE RÉCEPTION (DALLE C05R)

• Lumineux ;
• Bruyant ;
• Peu odorant ;
• Attitude : ELEgance ;
• NM de départ : I
Le plateau est **Très Fréquenté**.

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

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

• Sauvis Hanset se déplace toujours vers la pièce la moins peuplée ;

• Largrim se déplace toujours vers la pièce où se trouve Sauvis Hanset ;

• Lyonia Hanset se déplace vers la pièce où se trouve Camarias Vergaut ;

• Avrine Hanset évite ou quitte les pièces où se trouve Camarias Vergaut.

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

Les pique-assiettes

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

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

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

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

« Ce sera notre petit secret »

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

• L'un des PJ fait partie de sa cour interdite. Il/elle devient l'objet de ses sous-entendus provocateurs, se trouve confronté(e) à ses rivaux/rivales et joue sur le fil du rasoir. Chez « ceux qui savent », les regards désapprobateurs se multiplient. Le moindre faux-pas peut être fatal. Que se passerait-t-il alors si la femme adultère lui annonçait qu'elle est enceinte de lui ou victime d'une maladie vénérienne ?

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

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

Chantez, dansez !

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

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

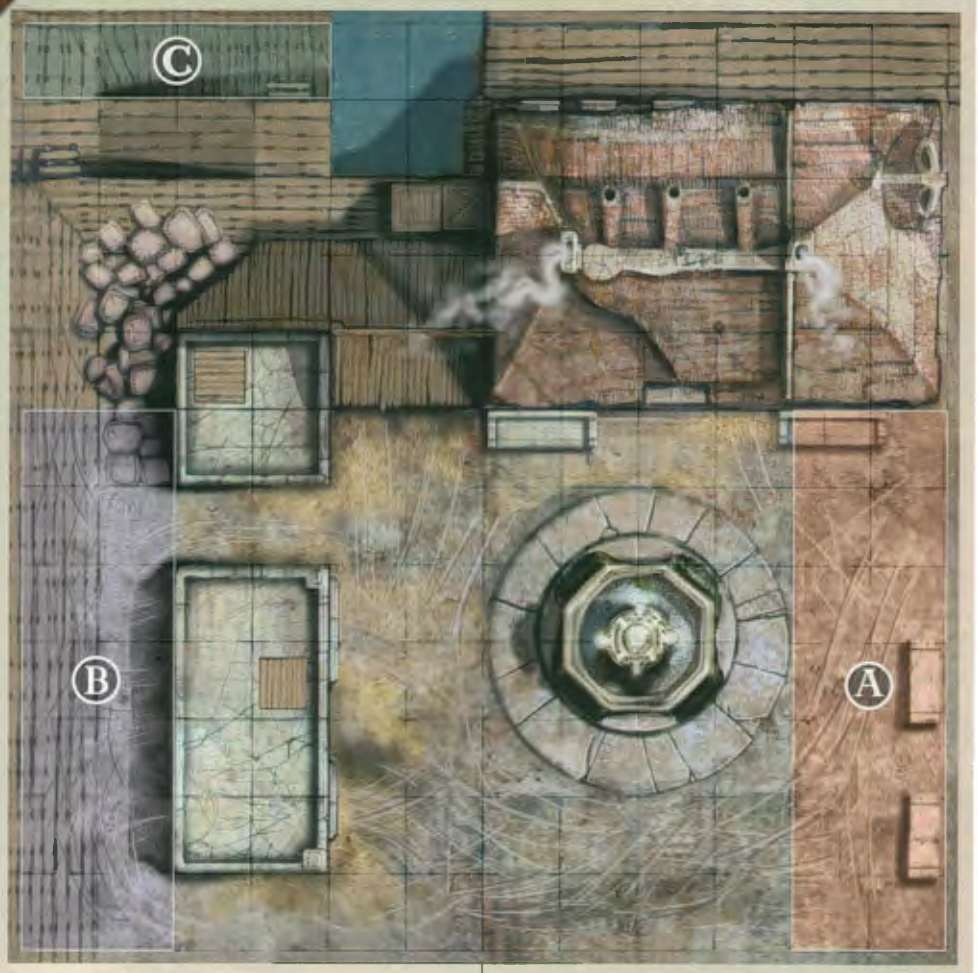
Les facéties de Rataki

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

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

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

• Rataki offre des fleurs aux PJ...



LE QUAI DE L'*ARDIR*

L'action se déroule sur la dalle AI0r. Le MJ a besoin de figurines représentant Sauvis Hanset, Sabiel Arazar, et Dakhrata. Il se munit également de figurines représentant les PNJ qui auraient pu se joindre aux PJ. S'il souhaite donner un peu de fil à retordre à des PJ combattants ou très puissants, il peut adjoindre une escorte à l'émissaire du Scorpion.

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

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

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

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

LE QUAI DE L'*ARDIR* (DALLE AI0R)

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

Le plateau est **Fréquenté**.

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

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

ÉPILOGUE

- Si les PJ parviennent à rattraper Sauvis Hanset, celui-ci leur fait part, avec une certaine émotion, de son désir de quitter sa vie monotone pour embrasser son véritable destin à travers les Royaumes élémentaires. Libre à eux, alors, de le laisser partir ou de le rendre à sa famille. S'ils sont accompagnés de Largrim, ce dernier propose à Sauvis d'exaucer son rêve par la grâce de la Lumière et non celle des Ténèbres. Il lui sauve ainsi la vie ;
- Si les PJ ne parviennent pas à retrouver Sauvis Hanset, le corps de ce dernier est repêché quelques jours plus tard dans le port du Kraken. Il est affreusement mutilé. Le Téléidoscope est vendu par un marin au marché aux puces (25 D). Jetez 2d6 pour chaque PJ. Ajoutez I point au résultat par contact de la ville basse qu'il possède. Sur un résultat supérieur ou égal à II, le PJ aperçoit le Téléidoscope en se promenant. S'il en a obtenu une description, il le reconnaît immédiatement ;
- Lyonia Hanset a une liaison secrète avec Camarias Vergaut qui se concrétisera, deux ans plus tard, par un nouveau mariage ;
- Avriel devient franc ligueur contre l'avis de sa mère ;
- Avrine, écœurée par la situation, s'enfuit et devient bientôt rédactrice pour *L'Immobilis enchaîné*, un journal de Cadwallon. Un an et demi plus tard, elle publie un roman, *Enfant des étoiles*, dont le tirage éclipse sans peine celui des œuvres de Camarias Vergaut.

TABLEAU D'EXPÉRIENCE

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

LES PROTAGONISTES

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

SAUVIS HANSET (2)

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

Figurine conseillée : Magistrat du Griffon.

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

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

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

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

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

LYONIA HANSET (2)

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

LE TÉLÉIDOSCOPE

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

Le Téléidoscope peut être utilisé de deux manières : comme un télescope normal d'excellente qualité (+ 3 paris sur les tests relatifs à l'observation visuelle de la voûte céleste) ou comme un artefact.
Utilisé comme un artefact, il permet à son propriétaire de voir les Royaumes élémentaires comme s'il était un observateur invisible et doué de vol. Un utilisateur débutant (aucun rang de magie ou un rang dans un métier d'incantation) ne choisit pas les Royaumes qu'il observe. Un utilisateur expérimenté (deux rangs de métiers d'incantation ou mieux) peut choisir par la pensée le Royaume qu'il souhaite visiter, à condition qu'il connaisse son nom. L'observateur ne peut pas être repéré par ceux qu'il espionne.
Le Téléidoscope, s'il est finalement peu utile entre les mains d'un habitant d'Aarklash, peut s'avérer précieux entre les mains d'un Voyageur ou de tout autre être impliqué dans les relations complexes qui nouent les Royaumes entre eux. Après tout, il peut espionner son prochain sans peur d'être surpris !

Figurine conseillée : Pythie d'Azël.

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

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

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

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

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

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

AVRIEL HANSET (3)

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

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

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

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

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

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

POUR VOUS SERVIR !

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

AVRINE HANSET (1)

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

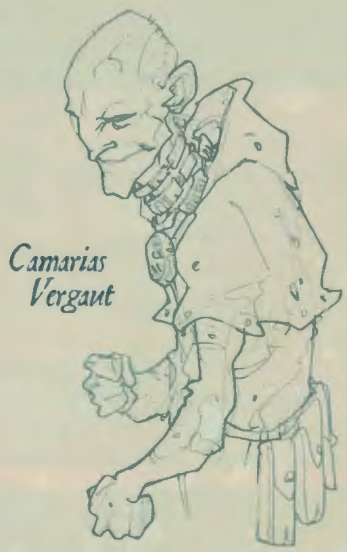
Figurine conseillée : Duelliste du Griffon.

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

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

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

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



CAMARIAS VERGAUT (2)

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

Figurine conseillée : Chasseur de Ténèbres.

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

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

Camarias est entré en relation avec des cultes ténébreux et s'inspire librement de leurs dogmes pour écrire ses œuvres. Cela ruinerait sa réputation s'il était découvert, aussi est-il prêt à négocier pour éviter que cette information ne s'ébruite. Camarias Vergaut correspond régulièrement avec Sabiel Arazar, qu'il considère comme un ami.

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

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

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

SABIEL ARAZAR (4)

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

Figurine conseillée : Sykho Volesterus.

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

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

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

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

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

DAKHRATA (3)

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

Dakhrata n'est pas présente à la soirée.

Figurine conseillée : Sasia Samaris (à pied).

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

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

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

LARGRIM (4)

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

Figurine conseillée : Synchronïme cynwäll.

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

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

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

ADAGIO ET TOCCATA TROMPETTE (2)

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

Adagio et Toccata ne sont pas présents à la soirée.

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

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

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

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

RATAKI TROMPETTE (2)

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

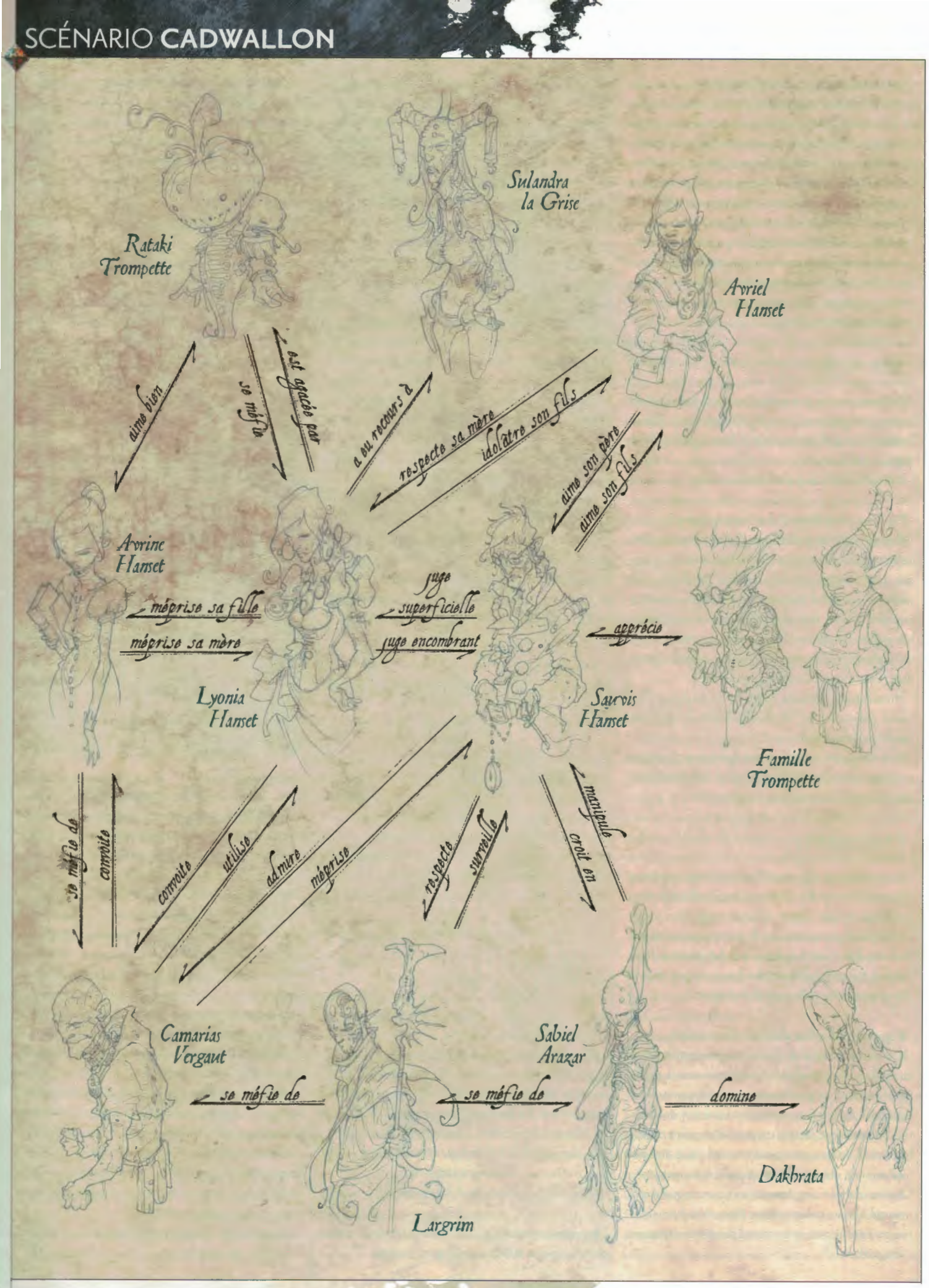
Figurine conseillée : Follet féerique.

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

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

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

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


Rataki Trompette
Sulandra la Grise
Avriel Hanset
aime bien
se méfie
est agacée par
a eu recours à
respecte sa mère
idolâtre son fils
aime son père
aime son fils
Avrine Hanset
méprise sa fille
méprise sa mère
juge superficielle
juge encombrant
apprécie
Lyonia Hanset
Saurvis Hanset
Famille Trompette
se méfie de
connaît
connaît
utilise
admire
méprise
respecte
surveille
manipule
croit en
Camarias Vergaut
Sabiel Arazar
se méfie de
se méfie de
domine
Largrim
Dakbrata

LES ORQUES DU BÉHÉMOTH

« Si tu ne viens pas au Béhémoth, le Béhémoth viendra à toi », prétend un proverbe orque. Depuis quelques mois, Cadwallon peut vérifier cet adage : une petite communauté de protecteurs de l'Arbre-Esprit est venue s'installer dans ses murs. Bienvenue !

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

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

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

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

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

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

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

LES PROTECTEURS DE L'ARBRE-ESPRIT

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

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

SI TU NE VIENS PAS AU BÉHÉMOTH...

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

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

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

« Celui qui chevauche le Béhémoth va loin sans se déplacer. »
– Proverbe orque

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

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

Le Béhémoth viendra à toi !

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

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

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

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

Le Béhémoth à Cadwallon

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

– Proverbe orque

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

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

JOUER UN ORQUE DU BÉHÉMOTH À CADWALLON

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

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

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

NOUVEAU CONTACT : ÉMONOM L'ANCIEN

Espèce : Orque.
Culture : Arbre-Esprit.
Métiers : Émissaire 3, soldat 2.
Savoirs : Administration 2, Contrée (Béhémoth) 2, Culture (Arbre-Esprit) 2, Faction (Guilde des Lames) 2, Fief (Bourghiéron) 2, Langue (Cadwë) 2, Langue (Orque) 2.
Signes particuliers : Brute épaisse, Endurance (D), Résolution/3.
Localisation : Pétropolis (Bourghiéron).

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

SIGNES DISTINCTIFS

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

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

NOUVEAU SIGNE PARTICULIER : ENDURANCE

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

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

NOUVELLE CULTURE : ARBRE-ESPRIT

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

CULTURE:	Arbre-Esprit
HARgne	+1
ADResse	-
ELEgance	-
OPPortunisme	-
SUBtilité	+1
DIScipline	-
Talents culturels	Endurer/HAR Cogner/HAR Survivre/OPP
Savoir	Nature
Signe particulier	Endurance
Contact culturel	OR (Béhémoth uniquement)
Peuple du magicien	Orque
Voie culturelle	Magie instinctive
Voies possibles	Magie instinctive
Élément primaire	Neutre
Élément possible	Neutre

ÉLÉMENTS, CULTURE ET ATTITUDE

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

« Les anciens disent que la technologie issue du Trauma est dangereuse, qu'elle cache un démon. À chaque fois que je pousse mon moteur à fond, je l'entends qui murmure à mon oreille... »

– Captain Newton, un soir de mélancolie.

CAPTAIN H. NEWTON

Le captain Newton n'est pas n'importe qui. Fille du président des U.N.A., elle refuse de vivre dans le luxe ou de profiter de la situation de sa mère. Aussi courageuse et entêtée qu'elle, Helena Newton défie chaque jour les lois de la physique aux commandes de son Fire Toad et met ses incroyables compétences de pilote au service de la prospérité des United Nations of Ava !

Telle mère, telle fille

Helena Archer est née en AT-14 dans une famille de militaires : son père était un lieutenant des White Stars et sa mère un officier supérieur de CentCom. La position hiérarchique de sa mère permettait à la famille d'Helena de vivre dans le luxe. La jeune femme était pourtant loin d'être heureuse : forcée de déménager de planète en planète, au gré des affectations de ses parents, elle se sentait déracinée et seule.

Lorsque son père mourut au combat, Helena fut dévastée. Son chagrin se transforma bientôt en colère contre sa mère, car cette dernière, apparemment insensible à la tragédie, avait décidé de poursuivre sa carrière sans relâche.

Afin de discipliner sa fille, Madame Archer envoya Helena à la prestigieuse école d'East Line, tirant les ficelles pour faire accepter sa fille en dépit de la mauvaise volonté évidente de la jeune femme. Par esprit de rébellion, toutefois, Helena s'inscrivit sous le nom de jeune fille de sa mère, Newton, afin de masquer ses origines familiales.

Les premiers mois d'Helena à East Line furent désastreux. Enfermée dans une prison dorée, elle faisait tout son possible pour être renvoyée. Sa mère usa de son influence pour empêcher que cela n'arrive et Helena sombra dans l'apathie.

Tout changea avec sa première sortie en marcheur de combat. Celle-ci eut lieu sur le champ de marche, sous le regard des instructeurs d'East Line (cf. *Cry Havoc* vol. 15, p.60).

Ces derniers devaient faire acte de présence pour satisfaire les volontés d'Archer, mais ne prêtèrent pas toute l'attention qu'ils devaient à la première sortie de cette élève médiocre. Pendant que la fille rebelle évoluait au milieu des obstacles bétonnés, le générateur à fusion de son marcheur s'emballa. Son blindé prenait toujours plus de vitesse et la chaleur à l'intérieur de l'habitacle augmentait dangereusement. Les commandes d'arrêt d'urgence ne répondaient pas. Les instructeurs, s'apercevant enfin de la situation, lui ordonnèrent de s'éjecter. Mais Helena avait compris que le marcheur allait exploser, blessant les instructeurs et les mécaniciens présents. N'écoutant que son courage, elle pilota le marcheur jusqu'au lac le plus proche, dans l'espoir que l'eau suffirait à refroidir l'engin. L'œil rivé à la jauge de chaleur, Helena traversa le champ de marche et une bonne partie d'East Line à toute vitesse. La chaleur était infernale et la jeune femme luttait pour rester consciente. Lorsque le marcheur termina sa course dans le lac salvateur, refroidissant brutalement dans un geyser de vapeur, Helena s'évanouit. Juste avant de sombrer dans l'inconscience, toutefois, la jeune femme crut entendre une voix murmurer à son oreille.

À son réveil, Helena était déterminée à parfaire sa formation de pilote pour percer le secret de la « voix de la machine ». Et piloter un marcheur était si excitant !

Test ride 00

Sortie major de sa promotion, Helena put choisir librement son affectation. Sa mère voulait la voir suivre ses traces à CentCom mais elle refusa : si elle acceptait désormais de faire carrière dans l'armée, elle ne voulait toujours pas de l'aide de sa mère.

Helena intégra le cycle d'entraînement des pilotes d'essai. Elle s'y imposa vite comme l'un des meilleurs pilotes et gagna le respect de ses professeurs, qu'elle interrogea sur l'expérience quasi-mystique qu'elle avait vécue. L'un d'entre eux lui confia que la technologie theriane, sur laquelle est basée celle des marcheurs, n'était pas aussi maîtrisée que voulaient bien le faire croire les agences des U.N.A. Non seulement certains des principes scientifiques mis en œuvre étaient mal compris, mais les conséquences de leur utilisation sur le psychisme avan étaient loin d'être claires. Selon cet instructeur, les marcheurs de combat, poussés aux limites de leurs performances, étaient dangereux. Lorsqu'Helena lui demanda pourquoi il continuait de s'exposer à ce danger, le vieux

professeur, souriant malicieusement, lui répondit que la guerre contre les morphos se livrait sur bien des fronts, celui-ci y compris.

Helena résolut alors de vaincre la « voix dans la machine ». De vérifier si elle existait, et de la dompter, pour que les U.N.A. puissent affronter les Therians à armes égales si jamais ils revenaient. Elle progressa rapidement dans son cursus et obtint haut la main son brevet de pilote d'essai, fière de n'avoir jamais fait appel à ses appuis familiaux.

Test ride 01

Pilote d'essai, Helena intégra le M.Ind. Elle testa les nouveaux prototypes de marcheurs produits par les plus grands constructeurs d'armement des U.N.A. Elle participa aux tests du dernier modèle de Fire Toad et reçut en échange l'un des prototypes, qu'elle baptisa affectueusement « Number One ». Helena ne s'arrêta pas là et poussa dans leurs derniers retranchements toutes les machines du M.Ind et de Fire Industries. Mécanicienne de génie, elle a proposé de nombreuses modifications aux ingénieurs et peut se vanter d'être à l'origine de bien des « gadgets » qui sauvent chaque jour la vie des pilotes. Confrontée à l'étroitesse d'esprit de certains ingénieurs, elle a parfois procédé elle-même aux modifications, causant bien des surprises aux officiers durant les tests !

Au cours de cette période, le caractère flamboyant et le franc-parler d'Helena font d'elle une ressource précieuse pour les U.N.A. : elle est capable de regarder dans les yeux les plus puissants capitaines d'industrie pour leur dire ce qu'elle pense vraiment du matériel qu'elle essaye. Jamais elle ne donne son accord pour la construction d'un engin qui n'est pas prêt au combat.

Durant chaque test, Helena continue d'écouter, cherchant à percevoir la voix dans la machine. C'est pour cela qu'elle pousse si loin chaque engin.

Elle s'est prise au jeu et s'est mise à apprécier la vitesse et les armes dévastatrices des marcheurs, doublant ses capacités de pilote par une rare adresse au tir. Aux commandes de « Number One », Helena a établi plusieurs records, considérés désormais comme imbattables : vitesse, parcours d'endurance, etc. Beaucoup prétendent que ces records sont factices, fabriqués de toutes pièces par les experts en communication du président Archer. C'est en effet à cette époque que la mère d'Helena a accédé à la plus haute fonction des U.N.A.

Pourtant, il n'en est rien : Helena est tout simplement une pilote hors du commun.

Capitalisant sur ses performances de pilote, Helena a également fait partie de l'unité de parade des White Stars, amusant et rassurant les civils des U.N.A. par d'incroyables cabrioles réalisées aux commandes de « Number One ». Avec son fidèle Fire Toad, Helena est plus qu'une pilote, elle est devenue un symbole du *stardust principle* (cf. *Army Book: U.N.A.*) si cher aux U.N.A. : battante, intrépide et triomphante.

À balles réelles...

Lorsque le rapport Damoclès est arrivé sur le bureau du président Archer, celle-ci a décidé qu'elle ne verrait pas sa fille mourir sur un champ de bataille anonyme. Elle a tout fait pour qu'Helena demeure pilote d'essai.

Toutefois, en lisant les comptes-rendus de bataille et les rapports sur les performances des marcheurs au combat, Helena a voulu jouer un rôle plus actif dans le conflit. Elle veut également confronter directement les Therians, vérifier si leur voix est la même que celle de la machine.

Désobéissant à sa mère, Helena a usé de toutes ses faveurs auprès de CentCom et du M.Ind pour se faire enrôler. Pilote d'essai de renommée interstellaire et commandante respectée, elle a obtenu gain de cause : elle a été mutée en tant que captain dans les White Stars et est partie pour Damoclès.

Par sa formation de pilote d'essai, Helena est une combattante avant d'être une commandante. Fanatique de mécanique, elle est capable de démonter et de remonter entièrement « Number One » en plein combat. Son tempérament fait d'elle un très bon captain : Helena transmet ses connaissances de pilote et de mécanicienne, faisant profiter les jeunes recrues de ses expériences inédites en matière de pilotage. Tireuse d'exception, elle ne se déplace jamais sans son multilaser ML40 Lightmace, avec lequel elle fait des merveilles. Elle en a bien besoin, car Number One finit rarement une mission en un seul morceau, tant les risques que prend Helena sont insensés.

CAPTAIN H. NEWTON : RÈGLES DU JEU

H. Newton dispose des capacités suivantes :

Réparations : Au début ou à la fin de l'activation de son unité, elle peut réparer un blindé ami situé à 2,5 cm ou moins d'elle (y compris le sien). Le blindé réparé récupère 1 PS dans une localisation choisie par le joueur. Il peut s'agir d'un équipement détruit.

Pilote héroïque : Lorsque Number One est détruit, la figurine du captain H. Newton à pied est déployée à la place qu'occupait son engin. Elle constitue une unité à elle seule, mais peut rejoindre une unité amie.

Portrait d'un symbole industriel : Defender Inc.

Defender Inc. est l'une des plus anciennes firmes industrielles des U.N.A. Son développement se base autant sur une grande expertise technique que sur une forte capacité d'innovation. Le mélange de ces deux qualités a permis à Defender Inc. de concevoir des produits qui cumulent audace et fiabilité, pour le plus grand bonheur de leurs utilisateurs.

Origines

L'ingénieur R. Guytown, esprit bouillonnant toujours à l'affût de nouvelles idées et de concepts originaux, travaillait pour différentes agences gouvernementales secrètes en contact avec des civilisations extra-avanes. Son rôle consistait à évaluer les applications possibles des différentes découvertes scientifiques obtenues auprès des espèces non-humaines.

En BT-147, un de ses amis qui travaillait pour Muse lui « suggéra » de fonder une firme, afin d'introduire discrètement dans la société les technologies des extra-avans. Une agence gouvernementale, Muse, était en effet parvenue à signer un accord commercial ferme avec les premiers non-humains rencontrés : les Cogs.

Afin de garantir l'anonymat des sources d'information de R. Guytown, celles qui alimentaient Defender Inc., il fut décidé que la firme opérerait sous la couverture d'une entreprise spécialisée dans l'innovation technologique et qu'elle commencerait par commercialiser des découvertes simples. En attendant de recevoir les premières informations scientifiques des Cogs, Defender Inc. fut choisie pour fabriquer des systèmes d'arme issus des percées scientifiques effectuées pour l'exploration spatiale. R. Guytown s'avéra un ingénieur visionnaire. Les blindages céramiques destinés aux véhicules blindés des U.N.A., en avance de plusieurs décennies sur leur temps, connurent un succès fulgurant dû plus à l'intelligence de leur conception qu'aux principes scientifiques novateurs dont ils étaient tirés. Le gilet pare-éclats « Defender safety vest » dote d'ailleurs toujours les forces de police avanes... plus de deux siècles après !

BT-135 : LE RÉACTEUR À FUSION FROIDE

Defender Inc. apparut rapidement très douée pour exploiter les percées scientifiques avanes, alors que les données échangées auprès des Cogs se révélaient souvent difficiles à exploiter. Ainsi, en BT-135, lorsque Morningstar déposa le brevet du réacteur à fusion froide, les milieux industriels refusèrent d'utiliser cette nouvelle forme d'énergie qui remettait en cause l'ensemble de leur politique énergétique. Seule Defender Inc. négocia avec l'agence gouvernementale l'utilisation du brevet : fin BT-135, le réacteur nucléaire portable, refroidi par air, n'était plus un délire de science-fiction mais une réalité qui équipait un véhicule de combat.

Devenue une entreprise florissante, Defender Inc. intégra le M.Ind., déjà en bonne position pour s'imposer parmi les entreprises qui dirigeaient ce cartel.

BT-11 : CONSÉCRATION ET CONTRATS SPATIAUX

Ce n'est qu'un siècle plus tard que Defender Inc. atteignit enfin une position de leader dans le marché interstellaire et dans l'industrie lourde avane. Le petit-fils de son fondateur, R. Guytown III, parvint à diversifier sa production exactement au moment où l'échec militaire de la campagne d'Hadès relançait les commandes d'armement, et surtout d'armement spatial.

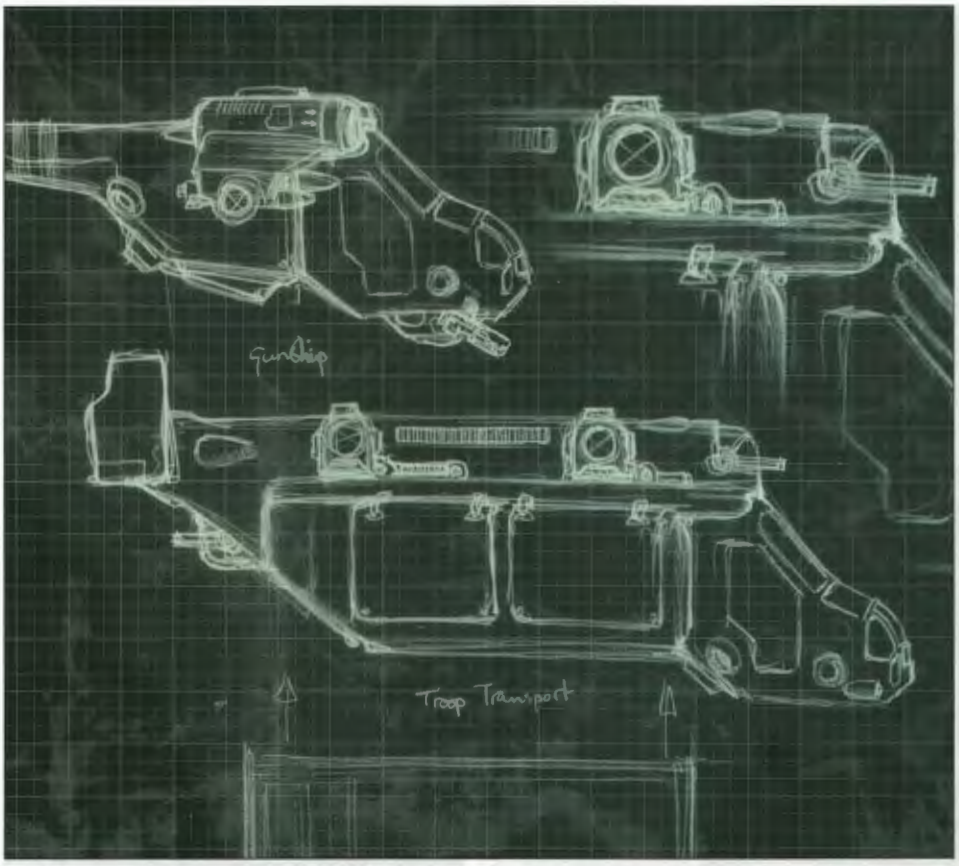
Profitant à nouveau de ses contacts au sein des agences gouvernementales des U.N.A., la firme mit au point divers engins blindés exploitant la technologie de l'antigravité. Ces véhicules sont presque tous encore utilisés, par les forces de l'ordre notamment, ainsi que dans certains corps d'armée. C'est l'une des marques de fabrique de Defender Inc. : le matériel qu'elle développe est pratiquement indémodable.

Matériel « roulant »

Avant le Trauma, personne n'était parvenu à développer un prototype utilisable de marcheur de combat. Il fallut attendre la naissance de Fire Industries pour que cette idée extravagante devienne une réalité.

C'est pourquoi la gamme de Defender Inc., firme bien plus ancienne, est principalement constituée de matériel amphibie, de blindés chenillés et de véhicules à effet de sol.

Parmi ces derniers, le Defender Dromedary, un transport de troupes moyen, est toujours le véhicule de dotation des star troopers.



MIFV DEFENDER MI2 « DROMEDARY » D-7 & D-8

Type : Medium Infantery Fighting Vehicle (véhicule blindé)
Origine : Usine Defender, Highford, Ava
Conception : R. Guytown V, Defender Inc.

SPÉCIFICATIONS
Poids : 13 tonnes (D-7)
15 tonnes (D-8)
Longueur :6,8 m
(longueur hors-tout : 6,8 m)
Largeur : 3,0 m
Hauteur : 2,5 m (tourelle de tir)
Équipage : 2 (pilote, artilleur) + 8 soldats
Blindage : Acier multicouche + polymère haute résistance
Armement principal : 1 x medium missile launcher Guisarm (munitions : 20)
1 x medium laser cannon Scorpio (munitions : ffb)
Armement secondaire : Aucun.
Propulsion : Centrale à fusion monobloc type V à refroidissement par air + double réacteur électrique Shootingstar TR15KH/1 500 chevaux
Centrale gravifique LGG Spider-Monkey 0.1
Rapport poids/puissance : 113,2 chevaux/tonne (D-7, au sol) ou 451,1 chevaux/tonne (D-7, en trajectoire balistique)
95,2 chevaux/tonne (D-8, au sol) ou 380,9 chevaux/tonne (D-8, en trajectoire balistique)
Suspension : Effet de sol
Vitesse : En vol (D-7, en trajectoire balistique) : 414 km/h
En vol (D-8, en trajectoire balistique) : 350 km/h
Sur route (D-7) : 137 km/h
Sur route (D-8) : 116 km/h
Tout terrain (tout modèle) : 92 km/h
Rayon d'action opérationnel : 890 km

LE DEFENDER DROMEDARY

Ce véhicule blindé de transport et de débarquement a été mis au point en BT-5. Son nom provient de sa silhouette caractéristique, tourelle en retrait et cabine de pilotage surbaissée, qui fait penser à un dromadaire en train de boire.

Utilisant la technologie de l'antigravité, cet engin peut être « largué » depuis l'espace et amortir sa chute. Il est également capable de fournir une impulsion qui lui permet de faire des « sauts de puce » sur plusieurs centaines de kilomètres selon une trajectoire parabolique.

Il ne constitue pas à proprement parler un engin volant, puisqu'il ne peut que corriger sa trajectoire et n'en a pas le contrôle. La centrale gravifique monopolise en effet la totalité de l'alimentation électrique du Dromedary.

Le premier modèle, le D-2, a été déployé par les steel troopers dès BT-4, avant que le véhicule devienne un grand standard du transport de troupes et de matériel. Le Defender Dromedary D-8 est encore en usage chez les star troopers, qui l'emploient lorsqu'ils sont déployés en mission de pacification dans des régions calmes ou des zones urbaines sous contrôle : son blindage, en dépit d'une remise à niveau pour les modèles D-7 et D-8, commence à accuser son âge et s'est révélé inefficace contre les derniers développements des armes portatives, tels le laser rifle ou les nanoarmes.

La renaissance : Polearm Industries et Defender Snake

En AT-1, le premier marcheur de combat Fire Toad sortit. Contrairement à son habitude, Defender Inc. n'avait absolument pas prévu le tournant décisif qui s'amorçait dans la conception d'engins blindés et en était encore à mettre au point des véhicules chenillés. Defender Inc. avait massivement investi dans le développement d'une plateforme d'artillerie blindée exploitant la technologie antigravitationnelle, le projet AASSAV (*Antigravity Armored Surface to Space Artillery Vehicle*).

Pendant un temps, on crut que la célèbre firme d'armement ne survivrait pas à cette erreur.

Le gouvernement annula le contrat de développement de la plateforme et les crédits investis dans le projet AASSAV furent perdus.

Une année durant, l'action chuta inexorablement.

Heureusement, sous l'impulsion d'un des experts militaires en charge des tests de la plateforme d'artillerie, le lieutenant S. Shellgun, une partie des recherches put être recyclée.

Defender Inc. obtint ainsi un répit suffisant pour mettre au point son propre modèle de marcheur de combat.

MATCS DEFENDER M4 « DEFENDER SNAKE » S-2

Type : Medium Antitank Combat Strider (marcheur de combat)
Origine : Usine Defender, Highford, Ava
Conception : Lt. Shellgun, White Stars steel trooper corps

SPÉCIFICATIONS

Poids : 47 tonnes
Longueur : 3,8 m
Largeur : 3,5 m
Hauteur : 4,5 m (tourelle)
Équipage : 1 (pilote)

Blindage : Acier multicouche + polymère haute résistance
Armement principal : 2 x medium missile launcher « Guisarm » (munitions : 60)
Armement secondaire : Aucun
Propulsion : Double centrale à fusion type III à refroidissement par air/2 625 chevaux
Rapport poids/puissance : 55,8 chevaux/tonne
Suspension : Balancier DBS2 gyro-stabilisé
Rayon d'action opérationnel : 695 km
Vitesse : Sur route: 64 km/h
Tout terrain: 60 km/h

Le but du projet AASSAV était de fournir une défense orbitale mobile à partir du sol. Il fallait non seulement créer un châssis mais aussi des armes compactes dotées d'une grande portée. Defender Inc. se chargea de mettre au point le châssis et créa une filiale pour développer les armes. Ainsi naquit Polearm, la branche armement de Defender Inc.

BT-1 : LE PROJECTILE À TRAJECTOIRE BALISTIQUE LENTE

La piste la plus prometteuse du projet AASSAV était un missile compact utilisant la technologie antigravitationnelle pour s'arracher à la gravité planétaire sans avoir besoin de moteurs très puissants. Il gardait ainsi une taille raisonnable, qui le rendait utilisable par un engin de combat mobile. En outre, même avec une capacité de propulsion réduite, il disposait d'une manœuvrabilité importante : elle lui permettait de faire des corrections de trajectoire de dernière minute et augmentait sa précision.

Le principe du missile à trajectoire balistique lente est le suivant : dans un premier temps, ses moteurs le propulsent, en une dizaine de secondes, à des vitesses « lentes », de l'ordre de 10 000 km/h, soit un quart de la vitesse de libération d'Ava (la vitesse nécessaire pour s'arracher à la surface de la planète). La centrale gravitationnelle entre progressivement en fonction, libérant le projectile de l'influence de la gravité planétaire, lui permettant d'atteindre l'espace. Les moteurs s'éteignent alors, afin d'économiser le carburant, et le missile suit une trajectoire balistique. Lorsque l'ordinateur de contrôle de vol estime être à une seconde de la cible, il rallume les moteurs et déclenche les capteurs actifs du missile afin de le guider dans son approche finale.

Le medium missile launcher « Halberd », basé sur une technologie parfaitement maîtrisée par les U.N.A., avait été mis au point dès BT-1, bien avant que le projet AASSAV soit abandonné. Sous l'impulsion de la responsable des essais de cette arme, le lieutenant S. Shellgun, ce qu'il restait des crédits de développement fut investi pour diminuer la charge utile, la portée et la vitesse du missile.

Celui-ci pouvait ainsi être utilisé à bord de véhicules d'assaut dotés d'une capacité limitée, qui n'avaient pas besoin de toucher des cibles spatiales. Cela donna naissance au missile « Guisarm ». Après une seconde phase de miniaturisation et une nouvelle réduction de la puissance du projectile, le missile « Partisan », un système d'arme suffisamment compact pour être utilisé par l'infanterie, fut mis au point. Ces armements devinrent les pièces maîtresses de l'arsenal antichar White Stars.

Rapidement adoptés, ils permirent à Defender Inc. de redresser ses finances et de mettre en chantier le Defender Snake. Cet engin allait sauver la firme de la banqueroute et redonner confiance aux actionnaires.

LA SÉRIE DES SNAKE

Le Defender Snake fut l'artisan du redressement de Defender Inc. Le lieutenant S. Shellgun eut l'idée d'employer certaines données parvenues aux scientifiques de la firme par erreur.

Qui aurait pu croire que des analyses biomédicales sur les Cogs serviraient à concevoir un blindé rapide et mobile ? C'est pourtant ainsi que Defender Inc., habituée depuis plus d'un siècle à tirer le meilleur des technologies obtenues auprès de ces extra-avans, parvint à surmonter certaines limitations inhérentes à la masse des marcheurs de combat et à la solidité de leurs pattes.

Après quelques mois de mise au point, la firme présentait un système révolutionnaire de déplacement, capable de dépasser les limites de charge de la technologie Fire Toad. Le système de balancier du marcheur de combat de Fire Industries, inspiré des

LE HEAVY GRASER « GODMODE »

La technologie de contrôle de la gravité est longtemps restée confinée aux transports. En AT-27, une petite firme spécialisée dans la haute technologie, Metatech Lab., eut une idée... lumineuse : le graser. Le heavy graser est l'arme antichar absolue. La technologie du graser (*Gravity Amplification by Stimulated Emission of Radiation*, ou « amplification de la gravité par émission stimulée de rayonnement ») permet d'envoyer sur de très longues distances des ondes gravifiques dévastatrices qui vaporisent tout ce qu'elles rencontrent. Le modèle « Godmode », appelé ainsi en raison de sa puissance de feu quasi divine, est la première arme de ce type déployée par les U.N.A. Son seul inconvénient : sa taille, encore trop importante pour permettre de l'adapter sur des engins légers.

analyses du Wraith golgoth therian, ne pouvait en effet pas dépasser les 30 tonnes de charge utile.

En revanche, le Red Blok, grâce à ses percées en métallurgie, avait déjà surmonté cet obstacle. Il devenait urgent pour les U.N.A. de trouver la parade au redoutable marcheur de combat « Kossak ».

Defender Inc., grâce à un système de double articulation inversée, inspiré de la morphologie des Cogs, rendit enfin possible la mise au point des marcheurs de combat lourds, de classe « assault ».

Le Defender Snake, premier marcheur utilisant cette technologie, fut homologué en quelques semaines.

L'ACHÈVEMENT : STORMFRONT ET PHALANX

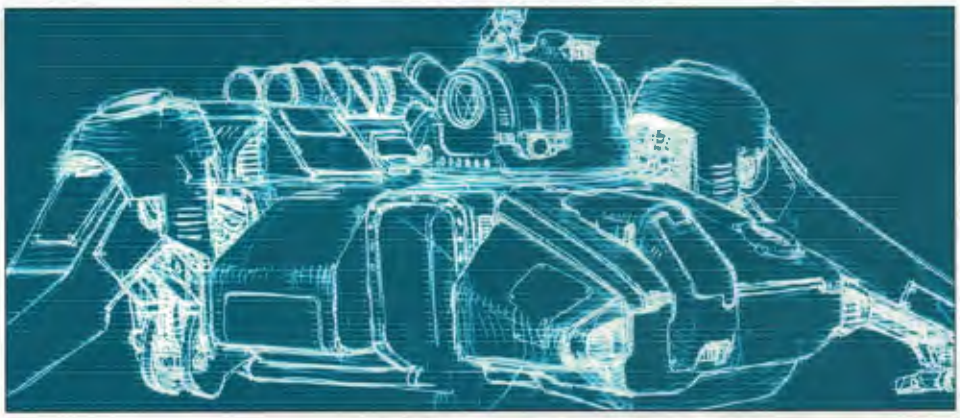
Defender Inc. ne s'endormit pas sur ses lauriers. Grâce aux bénéfices du Snake, la célèbre société d'armement put financer la conception de différents modèles de marcheurs ultralourds tel le Defender « Phalanx ». Ces support striders, marcheurs de combat de catégorie trois, sont l'ultime aboutissement de la technologie du blindé. Dotés d'armes conçues pour équiper des vaisseaux spatiaux, protégés par un blindage qui les rend pratiquement indestructibles, leur manœuvrabilité permet de les déployer sur n'importe quel champ de bataille.

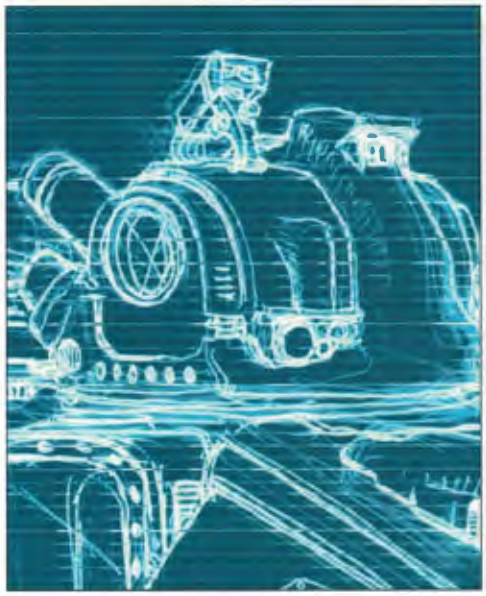
Fire Industries venait de mettre au point un système de synchronisation pour les engins quadrupèdes. Defender Inc. lui proposa un partenariat afin de créer un engin exploitant les armes mises au point par Polearm.

Malheureusement, les deux équipes d'ingénieurs ne parvinrent pas à trouver un terrain d'entente. Defender Inc. souhaitait utiliser le missile launcher « Halberd », qui exploite la technologie du missile à trajectoire balistique lente. Les ingénieurs de Fire Industries jugeaient cela inapplicable.

Au bout d'un an, l'idée d'un partenariat fut abandonnée. Defender Inc. acheta la licence pour l'utilisation du châssis du Fire Crawler, le marcheur de combat de classe « support » mis au point par Fire Industries.

Cet investissement mit une nouvelle fois la firme au bord de la banqueroute. Toutefois, grâce à un avantageux partenariat avec l'une des plus grosses firmes de métallurgie et d'armement U.N., BG Metalwerk, Defender Inc. réussit à redresser la barre et à sortir son modèle de marcheur de combat, le Stormfront. L'action de Defender a depuis atteint des sommets. On peut sans se tromper estimer que cette société s'est durablement installée comme le seul concurrent sérieux de Fire Industries.





HATCS DEFENDER MII « PHALANX » P-II

Type : Heavy Anti Tank Combat Strider (marcheur de combat)
Origine : Usine Defender, Highford, Ava
Conception : Confidentielle

SPÉCIFICATIONS

Poids : 63 tonnes
Longueur : 5,3 m
(longueur hors-tout : 5,3 m)
Largeur : 6,1 m
Hauteur : 5,3 m (tourelle)
Équipage : 2 (1 pilote, 1 artilleur)

Blindage : Acier multicouche + polymère haute résistance + système de blindage réactif
Armement principal : 1 x heavy graser « Godmode » (munitions : ffb)
1 x heavy missile launcher « Halberd » (munitions : 90).
Armement secondaire : Aucun
Propulsion : Double centrale à fusion type V à refroidissement par air/3 450 chevaux
Rapport poids/puissance : 54,7 chevaux/tonne
Suspension : Balancier GQ4x4M2 gyro-stabilisé
Rayon d'action opérationnel : 505 km
Vitesse : Sur route: 62 km/h
Tout terrain: 59 km/h

La séquence d'activation

À la lecture des règles d'AT-43, la séquence d'activation apparaît comme un mécanisme de jeu original pour gérer le déroulement du tour et le va-et-vient entre les joueurs. Après les premières parties, il devient évident que cette séquence est également un outil stratégique, dont la maîtrise est un gage de victoire. Afin de vous aider à l'utiliser au mieux, Cry Havoc livre ici les secrets de la séquence d'activation.

Définition

La séquence d'activation représente l'ordre dans lequel les unités seront jouées lors du tour. Pour constituer sa séquence d'activation, chaque joueur prend les cartes correspondant à chacune des unités de sa compagnie présentes sur le champ de bataille ou en réserve. Il les range devant lui, face cachée, de gauche à droite et dans l'ordre dans lequel il a l'intention de les jouer. Une fois la séquence d'activation constituée, il n'est plus possible de changer cet ordre (à moins de dépenser des PC, dans certaines conditions). La séquence d'activation est dévoilée pendant la phase d'activation.

Planification : savoir préparer sa séquence

La séquence d'activation est un élément stratégique crucial d'*AT-43*. La préparer correctement est le premier pas vers la victoire. Il s'agit de livrer une partie d'échec mentale : il faut non seulement réfléchir aux unités qu'on veut jouer le plus tôt possible, mais également à celles que l'adversaire jouera en premier pour contrecarrer sa stratégie et protéger ses précieuses unités. Au combat, tirer le premier est souvent le meilleur moyen de gagner.

Ainsi, il vaut mieux jouer le plus tôt possible les unités disposant de la plus grande puissance de feu, surtout si elles sont bien placées. Cependant, certaines armes ne sont efficaces que contre certaines cibles. Pour choisir les unités à jouer en premier, il faut déterminer les unités adverses à éliminer en priorité et ne retenir que les unités capables de les détruire. De même, les unités à découvert, proches de l'ennemi ou qui constituent des cibles privilégiées (notamment les scaphandres et les marcheurs de combat très endommagés) ont tout intérêt à être jouées le plus tôt possible, pour soit tirer une dernière fois, soit faire mouvement vers un abri sûr.

Chaque joueur doit également veiller à planifier son activation en tenant compte de la position des unités sur le champ de bataille. Il vaut mieux activer en premier les unités qui sont en première ligne, afin de les faire sortir de la zone de feu des unités situées derrière.

Heureusement, toutes les unités n'ont pas besoin d'être jouées en premier. Les unités à couvert courent moins de risques de subir des pertes, et celles qui sont en état d'alerte peuvent tirer sans être activées. Il est donc possible de les placer vers la fin de la séquence sans que cela soit un problème. De même, lorsqu'une unité puissante mais fragile n'est pas encore déployée, il vaut mieux la placer à la fin de la séquence pour minimiser les risques de riposte.

Heureusement, la séquence d'activation n'est pas seulement une contrainte avec laquelle il faut s'arranger. Entre les mains d'un joueur avisé, elle devient un atout pour vaincre son adversaire. Elle permet, par exemple, d'effectuer des attaques éclair, grâce à la tactique du « Pas vu, pas pris » : à la fin d'un tour, le joueur active une unité. Celle-ci sort de sa cachette et tire. Le joueur parie sur le fait

de remporter le test d'Autorité au tour suivant. Si c'est le cas, il prend la main et active son unité en premier pour la faire tirer, puis retourner derrière sa cachette. Pas vu, pas pris. Cette tactique est particulièrement efficace employée avec des marcheurs, capables de couvrir de grandes distances.

Avec le temps, chaque joueur développera ses propres tactiques et les utilisera pour créer la surprise au cours de la bataille. Il ne faut pas hésiter à prendre des risques (calculés), car si la séquence d'activation est mal préparée, il existe un moyen de réparer ces erreurs : les points de Commandement !

Opération : savoir modifier sa séquence

Aucun plan ne survit aux six premières secondes d'un combat. Ce qui est vrai sur un champ de bataille l'est également dans une partie d'*AT-43*. Aucun joueur, si bon soit-il, ne peut prétendre que sa séquence se déroulera sans accroc tout au long du tour. Pour rectifier le tir, chaque joueur peut mettre à profit sa réserve de PC et réagir aux hasards de la guerre.

L'imprévu le plus grave est l'élimination d'une unité. Lorsque la première carte de la séquence est une unité éliminée, il ne faut pas hésiter à dépenser un PC pour la replacer à la fin de la séquence et activer l'unité suivante, toujours en état de se battre (à moins d'être malchanceux). Certains joueurs avisés sauront quand se passer de cette dépense et se serviront de ce revers pour passer leur tour, mais cela requiert une bonne dose d'expérience !

Le plus souvent, les changements consistent à retarder l'activation de la première unité pour passer à la deuxième. Cela peut être fait, par exemple, pour activer plus tard la première unité, afin de pouvoir tirer sur une cible qui ne s'est pas encore exposée. À l'inverse, le joueur voudra peut-être activer plus tôt la deuxième unité pour répondre à une menace imprévue. À chaque fois, il suffit de dépenser un PC pour déplacer la première carte et ainsi révéler la seconde.

En outre, il est parfois utile de retarder l'activation de la séquence elle-même : pour forcer l'adversaire à s'engager à découvert et à déclencher des tirs d'alerte, pour retarder son déploiement et contraindre l'adversaire à activer des unités qui ne peuvent tirer sur personne, etc. Pour cela il faut dépenser deux PC et passer son tour. Grâce aux PC, il est donc possible de réparer des erreurs. Cela permet, au cours de la phase tactique, de prendre des risques en constituant sa séquence d'activation. Il faut cependant garder une certaine mesure : les PC ne sont pas inépuisables.

En outre, chaque joueur ne peut utiliser qu'une seule de ces options à chaque fois qu'il a la main ; réparer ses erreurs prend donc du temps et laisse à l'adversaire l'opportunité d'agir à sa guise.

Heureusement, ce ne sont pas les seules façons de modifier sa séquence ou sa stratégie : laisser une unité en réserve permet, d'une certaine manière, de passer son tour.

Cela a cependant un prix : il faudra attendre la prochaine activation de cette unité pour la faire entrer sur le terrain et profiter de sa puissance de feu.

LA SÉQUENCE D'ACTIVATION POUR LES NULS

Avant d'être un outil tactique, la séquence d'activation est un mécanisme de jeu. Pour apprendre ces règles avant de comprendre comment les exploiter, certains joueurs apprécieront de jouer avec une version simplifiée de la séquence d'activation. Deux variantes sont proposées ici, dont la première rappellera la façon de jouer de l'*Initiation Set: Operation Damocles*. Plus instinctives, elles requièrent moins d'anticipation et de réflexion de la part des joueurs.

• **Séquence simplifiée :** Chaque joueur constitue sa pioche comme à l'accoutumée, avec les cartes correspondant aux unités qu'il joue. Toutefois, ces cartes ne sont pas individualisées, et chacune permet d'activer n'importe quelle unité de ce type. Par exemple, si le joueur U.N.A. joue trois unités de steel troopers, n'importe laquelle des trois cartes « Steel trooper » permet d'activer l'unité de steel troopers de son choix. Chaque unité ne peut cependant être activée qu'une fois par tour.

• **Séquence aléatoire :** Chaque joueur constitue sa séquence d'activation avec une carte pour chaque unité. Chacune de ces cartes représente une unité spécifique. Chaque joueur mélange toutes ses cartes, face cachée, et constitue ainsi sa séquence de façon aléatoire. Au cours du tour, chaque joueur tire, à tour de rôle, la première carte de sa séquence d'activation. Il n'est pas possible de dépenser un PC pour replacer sa première carte ailleurs dans la séquence d'activation.

Le consensus therian

Le consensus est, pour les Therians, ce qui se rapproche le plus d'une forme de gouvernement. Leur société toute entière est basée sur ce concept. Le consensus therian est un mode d'organisation qui peut être décrit comme une gigantesque discussion ouverte à tous. Chaque décision est soumise à l'approbation des Therians, chacun étant libre de faire connaître ses objections, d'apporter ses solutions et d'en démontrer l'intérêt. Lorsque tous les Therians qui se sont intéressés à un sujet sont d'accord ou qu'aucun contradicteur ne se manifeste plus, la décision est adoptée. L'EMI grid fournit une synthèse des différents avis et retient celui qui a reçu le soutien le plus majoritaire, sur lequel un consensus s'est fait. Lorsque le consensus décide d'une chose, tous les Therians sont censés s'y plier, mais aucune obligation n'en est faite. Chaque individu devrait avoir la courtoisie et la décence de se plier aux décisions du consensus. S'il a un doute, libre à lui de relancer le débat ou de se plonger dans les archives pour comprendre les raisons du choix.

Hyperlife

Bien que n'importe quel Therian puisse proposer un sujet de débat, la plupart des sujets sont générés par les systèmes experts, des intelligences artificielles spécialisées dans l'accomplissement d'une tâche donnée. Ce sont en effet ces systèmes experts qui gèrent le quotidien des Therians, afin de les décharger de ces nécessités fastidieuses et de leur permettre de s'adonner à leurs activités de prédilection.

Les discussions n'ont aucune forme prédéfinie, toute intervention est bonne à prendre et peut être discutée. La fin des débats intervient lorsque plus personne n'a d'argument contradictoire à fournir – que ce soit par lassitude ou parce qu'un point de vue a effectivement triomphé.

La majorité des questions sont d'ailleurs tranchées par lassitude plutôt que par conviction. Un débat qui demande plus d'une minute d'attention est considéré comme interminable et même les plus acharnés des intervenants abandonnent au bout de deux minutes de discussion.

Le consensus n'a aucun caractère obligatoire.

Ainsi, dans la majorité des cas, aucun Therian ne s'intéresse aux questions soumises à l'approbation du consensus.

Les détails de l'organisation du ramassage des déchets ou le plan de production des éléments destinés à la réparation des structures externes de leurs habitats sont sans grand intérêt pour l'immense majorité des Therians.

Seuls quelques originaux, qui apprécient ce type de questions et se sont fait une spécialité de les résoudre, interviennent dans ces débats afin de donner leur avis – et encore, seulement lorsqu'un problème intéressant se présente.

La quasi-totalité des sujets proposés au consensus sont complètement ignorés. Ce sont alors des systèmes experts qui se chargent de trancher la question et d'accomplir le travail.

En certaines occasions, le consensus se prononce sur un sujet présentant un intérêt pour un nombre restreint de Therians.

Dans ce cas, on parle des forums. Ainsi, la progression et les ennuis de /rep.sys_trans.10024 (plus connue sous le nom de Damoclès) n'intéresse guère que ses passagers.

Le reste de la civilisation theriane ne s'inquiète aucunement du devenir d'un système de therianisation mobile envoyé dans une lointaine galaxie.

Sans les extraordinaires technologies d'information et de communication therianes, le consensus serait un mode de gestion complètement inefficace. Le nombre de questions soumises à l'attention du consensus est phénoménal : l'ensemble de toutes les décisions affectant leur civilisation est traité par ce système, ce qui représente des milliards de sujets présentés, discutés puis tranchés à chaque seconde.

L'EMI GRID

L'acronyme « EMI grid » signifie « Energy, Matter, Information grid ». Ce vaste réseau relie les Therians entre eux et leur distribue différentes ressources réparties en trois sections :

- La section « E » dispense l'énergie. Elle alimente chaque Therian, mais aussi les différents secteurs (industrie, réseaux de communication, etc.) qui en ont besoin.
- La section « M » distribue la matière, c'est-à-dire les nanomachines qui permettent de modeler l'environnement therian au fur et à mesure que des besoins apparaissent.
- La section « I » répartit l'information. C'est à la fois un réseau de communication, mais aussi de traitement des données : les différents forums sont organisés par et dans la section I de l'EMI grid.

Pourtant, même les problèmes les plus complexes, impliquant des centaines de millions de Therians, sont tranchés dans des délais infinitésimaux.

Pour un Therian, un débat houleux et très disputé, dans lequel d'innombrables interventions, argumentations et analyses sont nécessaires, devient long et fastidieux lorsqu'il réclame plus de dix secondes d'attention. Dans ce laps de temps, plusieurs centaines de milliards d'échanges sont effectués dans la section I de l'EMI grid et, généralement, tous les intervenants tombent d'accord ou se lassent de la discussion. Ce fonctionnement presque inconcevable est obtenu grâce à un développement des technologies de communication sans égal dans l'univers. Ces technologies s'appliquent à la transmission de données entre les Therians, afin que la diffusion d'informations se fasse à des vitesses qui défient l'imagination, mais aussi aux Therians eux-mêmes. En effet, l'utilisation d'un outil aussi performant que l'EMI grid est impossible sans le soutien d'une technologie extrêmement avancée. Non content d'échanger simultanément des milliards de messages à des distances interstellaires, via l'EMI grid, n'importe quel Therian doit être capable de les traiter : prendre connaissance de leur contenu, évaluer leur pertinence, éventuellement y répondre.

Le rôle des overseers

Au sein du consensus, il n'existe pas de position privilégiée. Toutes les voix qui s'expriment ont la même valeur et aucun Therian ne peut prétendre à une position d'autorité. Toutefois, les Therians eux-mêmes suivent certains avis avec plus de facilité que d'autres. Les plus impliqués et les plus compétents d'entre eux ont, de fait, une audience plus grande et une tendance naturelle à convaincre leurs interlocuteurs, car ils savent de quoi ils parlent. Cette position de spécialiste supérieurement compétent est officialisée par un système de certification, c'est-à-dire un examen permettant de confirmer la compétence de ceux qui s'y soumettent. Les Therians les plus impliqués dans la vie de leur peuple peuvent décider de passer cette certification afin de devenir des overseers, qualification à laquelle s'ajoute un grade (d'alpha à omega). Cette certification n'est pas un titre. Elle est simplement la preuve que son détenteur est capable de manipuler des nanoressources afin d'organiser le travail de nombreux systèmes autonomes. Ainsi, les overseers sont *de facto* les seuls Therians à pouvoir commander une compagnie ou une unité.

LES OVERSEERS CIVILS ET MILITAIRES

Il existe des overseers dans tous les domaines impliquant des systèmes autonomes, pas uniquement dans le domaine militaire. Ces overseers usent des niveaux de certification intermédiaires, inutilisés par les états-majors therians qui ne se servent que d'alpha, delta, omicron, sigma et omega. Ces niveaux de certification impliquent la maîtrise des nanomachines dans des domaines spécialisés. Les overseers lambda, par exemple, sont qualifiés dans la création de systèmes de stockage de données destinés à recevoir une conscience informatique. Pour compliquer encore les choses, certains niveaux de certification sont dépendants des autres : il faut être un overseer thêta pour passer la certification lambda, par exemple... Alors que d'autres certifications sont complètement indépendantes.

Ainsi, Atis-Astarte dispose d'une certification d'overseer alpha sur un champ de bataille ; mais elle possède également une certification mu (macro-assemblage de systèmes d'attaque) et une certification rho (maîtrise des interactions énergie/matière/information au sein de l'EMI grid). Aucune de ces deux certifications ne lui sert en dehors d'une usine d'assemblage de golems. Elles lui ont toutefois permis de développer sa célèbre routine de téléportation de combat.

LA PLACE DES OVERSEERS DANS LE CONSENSUS

Au sein du consensus, les overseers n'ont pas plus de poids que les autres Therians, car la certification ne fait que garantir un niveau de compétence dans un domaine précis – officiellement, en tout cas.

Néanmoins, les overseers sont plus écoutés du fait de leur qualification, et d'autant plus que leur certification est doté d'une lettre prestigieuse : lorsqu'un overseer lambda annonce qu'il est impossible d'augmenter la capacité mémorielle d'un système de stockage de données, il a sans doute raison.

Toutefois, si un overseer omega le contredit, il faudra beaucoup de discussions et de rhétorique à l'overseer lambda pour emporter l'adhésion du consensus. La certification lambda correspond mieux au sujet, mais l'aura dont jouit un overseer omega est telle que le consensus suivra plus facilement les avis de ce dernier. Bon nombre d'overseers ont d'ailleurs passé leur certification moins par goût de la manipulation des nanoressources que pour obtenir une audience plus grande.

LE RÔLE DES FACTIONS

Au sein du consensus, il existe peu de grands débats de société suivis avec attention par une majorité de Therians.

Trois thèmes majeurs ont toutefois émergé et les discussions à leur propos durent depuis plusieurs siècles ; une éternité à l'échelle des communications de l'EMI grid !

Chacun de ces sujets a fédéré un groupe de Therians passionnément impliqués dans la poursuite de leur idéal. Ces groupes forment les différentes factions therianes.

LES CYPHERS[1]

Les Cyphers sont ceux qui se rapprochent le plus des ingénieurs pour les Therians.

Scientifiques et techniciens exaltés, ils poursuivent avec passion leur grand œuvre : le Projet therian, qui consiste à aménager l'ensemble de l'univers, non seulement pour qu'il devienne entièrement hospitalier, mais aussi pour stopper son déclin.

Les Therians n'ont pas précisément déterminé si l'univers est condamné à s'étendre et à se refroidir jusqu'à ne plus abriter aucune vie, ou au contraire se contracter soudainement jusqu'à son état primordial, totalement impropre à la vie.

Les deux hypothèses sont également désagréables, mais le Projet therian ouvre une troisième voie.

En transformant chaque système stellaire en une gigantesque sphère de Dyson, qui en concentrera toutes les ressources, les Therians envisagent de figer l'univers dans une configuration idéale.

Le consensus a approuvé ce projet démesuré. Toutefois, même pour les immortels therians, il n'y a aucune urgence à entamer la réalisation de cet ouvrage colossal. L'univers a devant lui de nombreuses années-lumière avant que la situation devienne seulement préoccupante.

Les Cyphers ne partagent pas ce point de vue. C'est pourquoi ils souhaitent que le Projet therian aboutisse le plus vite possible. L'ampleur de la tâche est telle que le temps pourrait bien finir par manquer... Au sein du consensus, les Cyphers ont une vaste audience car ils regroupent des overseers disposant de certifications assez hautes (entre mu et pi).

En revanche, les Cyphers qui ont atteint un très haut niveau de certification (omicron, sigma, omega) sont rares.

LE PETIT SECRET DES CYPHERS

Les Cyphers ont pris le contrôle du Projet therian afin de servir leurs propres intérêts, à l'insu du consensus. Ce sont les systèmes stellaires les plus prometteurs qui sont therianisés en premier, pour ensuite servir de base d'opération pour agir dans les zones moins favorisées. La position dominante des Cyphers leur permet de s'attribuer ces habitats prometteurs, plus riches et plus confortables, en toute discrétion. Dans le Projet therian, tous ne sont pas égaux, les Cyphers moins que les autres...

1. Les Codeurs

LE PETIT SECRET DES WARRIORS

La solution des Warriors a déjà prouvé son inefficacité sur le monde d'origine de leur faction. Thars, à force d'affrontements et de guerres, est tout simplement mort. Son activité industrielle de surface est encore suffisante pour faire illusion, mais les entrailles dévastées de ce monde se sont immobilisées définitivement il y a plusieurs siècles, tant les combat qui y ont été violents.

Au sein de cette faction, c'est un secret bien gardé. En effet, si la situation de Thars venait à être connue, la réaction du consensus serait certainement terrible et les Warriors perdraient toute crédibilité. Ce culte du silence s'est d'ailleurs étendu à bien d'autres actions des Warriors. Ainsi, Atis-Astarte est responsable de plusieurs dizaines de suppressions de Therians parmi les Warriors et nul ne les lui a jamais reprochées.

LES WARRIORS[2]

Les Warriors n'ont qu'un seul but, qu'une seule motivation : le combat. La guerre les transporte de joie, car elles leur garantit des batailles épiques et innombrables pour démontrer leur valeur, prouver qu'ils sont le futur de leur peuple. La question qu'ils agitent et qui a fondé leur faction est celle de la vitalité de leur espèce : les Therians sont-ils entrés en décadence ? Leur civilisation est-elle mourante ? Les Warriors pensent que c'est le cas et militent pour un retour aux valeurs premières, afin de sélectionner les membres les plus vigoureux de leur peuple et d'en faire des chefs qui sortiront les Therians de l'ornière. Le combat est leur méthode de sélection.

Les Warriors sont à l'image du nom de leur faction : directs au point d'en être parfois brutaux. Derrière cette apparence se cache une volonté d'excellence et de domination sans égale parmi les Therians. Ces guerriers sont aussi des généraux dont le talent stratégique s'applique aussi efficacement dans les débats du consensus que sur les champs de bataille.

Quoique peu impliqués dans la société, les Warriors se sont fait une spécialité des interventions inattendues et efficaces. La forte proportion d'overseers dans leurs rangs – pratiquement tous les Therians de cette faction en sont – en fait un mouvement très écouté, d'autant que ses avis sont rares, incisifs et généralement pertinents.

Curieusement, au sein du consensus, les Warriors sont regardés comme une faction modérée. Les Warriors ont collectivement décidé qu'ils allaient endosser un rôle de médiation et d'apaisement, mais il s'agit d'une manœuvre stratégique : en se faisant la voix des modérés, ils sont plus écoutés et ont moins de difficultés à emporter l'adhésion du consensus.

En accumulant un capital de sympathie et de confiance suffisant, ils espèrent bien démontrer la supériorité de leurs vues et faire basculer les Therians dans un état de guerre permanente, non seulement entre eux, mais aussi contre le reste de l'univers !

TYPOLOGIE DES THERIANS ET DE LEURS MACHINES

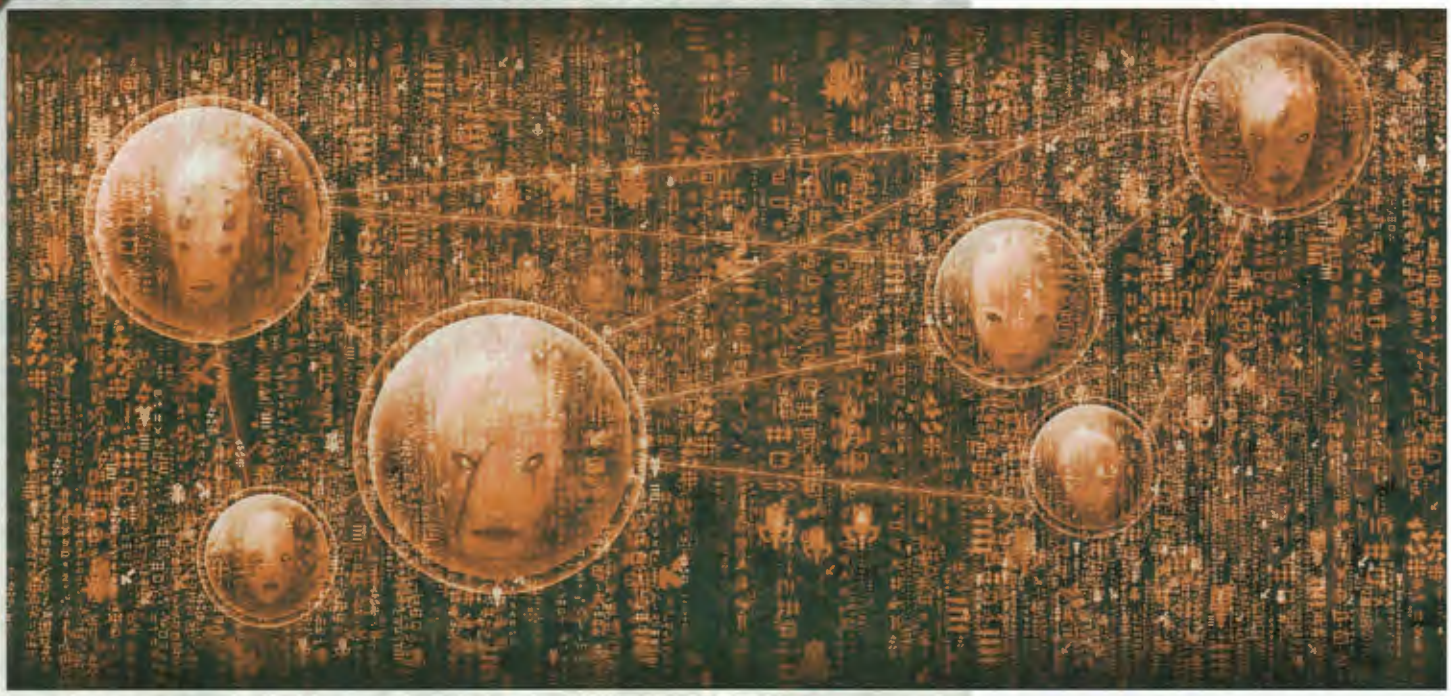
Un **Therian** est une conscience « naturelle » transférée dans un corps artificiel. Il est né selon les évolutions biologiques normaux propres à l'homme (conception, gestation et naissance). Son intelligence s'est développée suivant les étapes de formation et d'éducation qui sont le lot de l'humanité. Seul son corps et le support de son intelligence sont artificiels. Au sein des Therians, il existe une forme de hiérarchie sociale : la majorité d'entre eux se plie aux avis des **overseers**, des individus ayant passé des tests pour certifier leur compétences, ce qui leur donne *de facto* une plus large audience au sein du consensus.

Un **système expert** est une création informatique artificielle spécialisée dans la gestion d'une tâche complexe. Ils n'ont pas de corps, ce sont des gestionnaires qui utilisent l'EMI grid pour ordonner à divers appareils dont ils supervisent le fonctionnement d'accomplir telle ou telle tâche. Par ailleurs, ils sont considérés comme de simples machines, susceptibles d'être détruites à n'importe quel moment et totalement soumises à la volonté des Therians. Certains sont très simples et ne disposent que d'une intelligence limitée, celle d'un insecte ou d'un animal. D'autres sont suffisamment complexe pour posséder une conscience.

Un **système d'attaque**, comme le golem, est un système expert disposant de son propre corps et d'un libre-arbitre étendu. Il possède de plus une certaine volonté, qui lui permet entre autre d'affronter un Therian. L'équilibre entre la nécessaire obéissance et la capacité de refuser un ordre, par exemple venant d'un Therian ennemi, fait l'objet de recherches permanentes et est l'objet de nombreux débats au sein du consensus.

Un **système de combat**, comme les golgoths, sont une variation sur le thème du golem. Beaucoup plus dépendants des instructions qu'ils reçoivent des overseers dont ils dépendent, ils ne disposent que d'un libre arbitre très limité. Ils sont, en fait, prévus pour être pilotés par un Therian. Cependant, ils possèdent des instructions limitées qui leur permettent de se battre si on leur en donne instruction et qu'on leur désigne une cible.

2. Les Guerriers



LES WEB STRIDERS[3]

Les Therians n'ont pas de religion et aucun penchant pour la métaphysique. Engagés dans des réflexions sur la création d'une « forme de vie algorithmique », les Web Striders sont donc une sorte d'anomalie au sein de leur société. Ils sont à l'origine de tous les débats tournant autour des questions religieuses ou philosophiques les plus obscures.

Leur faction est très jeune : elle n'a pas plus de deux siècles d'existence. Leurs disciples sont rares et leurs thèses très controversées. Pour la majorité des Therians, les Web Striders sont, au mieux, des excentriques, mais les avis divergent sur la gravité de leur « dérangement ».

LE PETIT SECRET DES WEB STRIDERS

Aucun obstacle n'arrête les Web Striders. Dans leur quête d'une nouvelle forme de vie algorithmique, ils ont semé des « graines de conscience » qui pourraient se révéler dangereuses pour leur civilisation.
Ils sont notamment responsables du développement de certains goliaths qui ont à plusieurs reprises tenté de tuer des Therians. Ces machines ont déployé des tactiques si élaborées et si dangereuses que le consensus réprouve fermement leur usage. Les Web Striders sont, bien entendu, passé outre. L'accès à la section de l'EMI grid qui contient les projets de développement des goliaths a été sévèrement restreint, mais les Web Striders se sont empressés de diffuser le résultat de leurs travaux.

Ils ont cependant lancé un débat important, qui pose de graves questions à l'ensemble de la société theriane. Les Therians développent des intelligences artificielles de plus en plus puissantes et ont progressivement abandonné leur corps biologique pour une enveloppe totalement artificielle. Il y a par conséquent de moins en moins de différences entre un système expert et un Therian.

Le consensus discute activement de la différence entre un être artificiel depuis ses origines et un être qui est devenu artificiel. Aucune conclusion claire n'a été atteinte, sinon pour rejeter massivement le point de vue des Web Striders : un système expert n'est pas l'égal d'un Therian.

Les Web Striders continuent pourtant à tenter de démontrer la justesse de leur point de vue par une preuve irréfutable : une intelligence artificielle, désincarnée, née des machines therianes mais pas créée par eux, qui disposerait de son libre arbitre et d'une conscience.

Les grands forums

Il existe trois forums dont l'activité est suffisamment intense pour attirer les curieux même s'ils n'estiment pas utile de s'impliquer dans les débats. Chacun de ces forums attire l'attention pour des raisons différentes, mais tous sont devenus l'organe « officiel » de débat d'une des factions.

Ainsi, les Cyphers expriment souvent leurs préoccupations dans le forum de Damoclès ; les Warriors débattent tous au sein du forum de Thars ; les Web Striders ont développé un réseau de discussion privé et secret au sein du forum de Thera.

DAMOCLÈS ET LES CYPHERS

/rep.sys_trans.10024 possède un forum d'importance, parfois désigné ironiquement comme « le consensus de Damoclès », tant il attire un afflux de visiteurs avides de participer à des discussions qui, dans des circonstances moins dramatiques, n'auraient intéressé personne.

On y débat de sujets concernant aussi bien le fonctionnement quotidien de/rep.sys_trans.10024 que les relations entre les passagers ou l'accès aux ressources limitées du planétoïde.

Depuis l'attaque des U.N.A., les voix les plus influentes du consensus de Damoclès sont les quelques overseers ayant des qualifications suffisantes pour donner un avis raisonnable sur la conduite de la contre-offensive : ceux disposant d'un grade alpha, delta, omicron, sigma ou omega.

Bien qu'il ne concerne presque aucun Therian en dehors de ceux qui résident dans/rep.sys_trans.10024, ce forum attire de plus en plus de curieux. Ces visiteurs n'ont généralement pas d'avis, mais ils assistent avec intérêt à l'évolution de l'offensive des U.N.A. et surveillent attentivement les solutions trouvées pour la contre-offensive theriane. Ce qui se passe est pratiquement inédit dans leur histoire. En être le témoin est un privilège très apprécié, faute de pouvoir y participer physiquement.

THARS ET LES WARRIORS

Le forum de Thars est le lieu où publier les récits de bataille et d'affrontements dont raffolent les Warriors. On y mène des discussions stratégiques de très haut niveau. Des overseers dotés de certifications impressionnantes, sigma, voire omega, s'y expriment régulièrement.

3. Les Marche-toile

Le prestige de ce forum attire nécessairement un grand nombre de participants, curieux de voir ce qui s'y discute, à la recherche d'un avis sur une question précise ou tout simplement intéresssés par les sujets qui y sont abordés en permanence : la guerre, le combat, la valeur de ces expériences et leur importance dans la société theriane.

Le forum de Thars est cependant plus qu'un simple forum ; c'est aussi et surtout une couverture pour les Warriors, qui mènent une campagne de désinformation massive au sujet de l'état de leur monde et des combats incessants qui s'y déroulent, afin de tenir à l'écart les visiteurs. Il serait très embarrassant que l'on découvre que l'habitat des Warriors est sur le point de s'arrêter et sans doute de s'effondrer sur lui-même... Par ailleurs, ce forum sert d'alibi aux Warriors : qui irait soupçonner Thars d'être mourante alors qu'il dispose d'un des forums les plus actifs de toute la société theriane ?

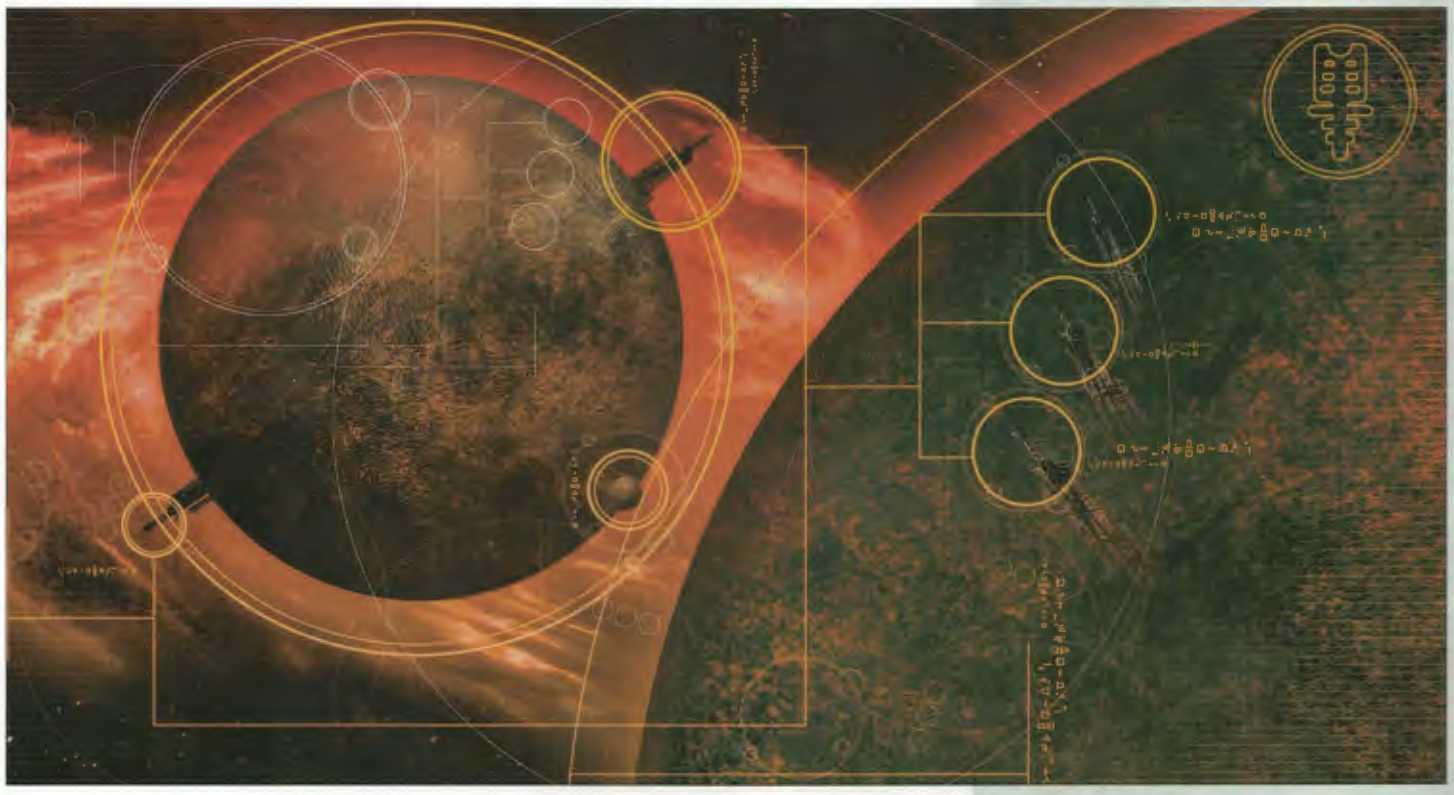
THERA ET LES WEB STRIDERS

Le forum de Thera est le plus ancien de tous. Thera est l'un des tout premiers habitats therians : ses archives les plus anciennes remontent à des centaines de milliers d'années ! L'atmosphère de ce forum est tout à fait unique, mélange de traditionalisme séculaire et de courants de pensée « originaux », pour ne pas les qualifier de franchement bizarres.

Il n'y a donc rien de surprenant à ce que les Web Striders soient nés dans cet environnement favorable aux idées les plus farfelues. Leur courant est tout à fait minoritaire au sein du forum de Thera, mais leur participation aux débats philosophiques les plus complexes en ont fait des autorités en la matière. Si l'on y trouve peu d'overseers dotés de certifications « militaires » (alpha, delta, omicron, sigma ou omega), le forum de Thera est connu en revanche pour être visité par de nombreux concepteurs. Il regroupe de ce fait un nombre inhabituellement élevé d'overseers dotés de certifications civiles.

Par ailleurs, grâce aux interventions et aux controverses que suscitent les Web Striders, le forum de Thera a repris de l'importance alors qu'il déclinait lentement. Ayant constaté cela, les membres de ce forum ont décidé d'accueillir favorablement les élucubrations les plus excessives afin de retrouver la place qu'ils estiment leur être due : le forum de Thera n'est-il pas le premier et le plus ancien de tous ?

CERTIFICATIONS THERIANES



QUELQUES GRANDES VOIX DU CONSENSUS

Ces « grandes voix » ont toutes pris position pour l'une des trois grandes factions therianes. Cependant, aucune faction ne constitue une organisation fixe et exclusive. Par essence individualistes, les Therians réservent l'expression de leurs opinions aux forums. Tout au plus ils utilisent leurs ressources à leur manière, sans exclure d'utiliser ce que d'autres Therians, affiliés à d'autres factions, ont conçu de leur côté. Il arrive régulièrement à Urash de prendre la tête d'une compagnie créée par une bande de Web Striders et Tiamat n'a aucune objection à diriger des unités programmées par les Warriors.

SIGMA URASH

Urash est un Cypher typique : pour lui, toute chose dans l'univers peut être analysée et codée en un modèle qui fournira ensuite des données fiables lors de projections informatiques. Ce qui lui vaut une telle audience est non seulement son goût pour les projections amusantes, mais aussi son immense curiosité. Ainsi, il ne se contente pas de modéliser une défaite theriane face aux créatures d'Ava : il envisage la domination de l'univers par leur système politique le plus bizarre, ou par une espèce animale apparemment sans intérêt. De même, il s'est penché avec une égale curiosité sur le design d'armement et sur la stratégie militaire, sur le transfert d'information entre des supports de données incompatibles et sur la conception d'urgence du matériel de guerre therian.

ALPHA ATIS-ASTARTE

Atis-Astarte est une theriane atypique, une anomalie dont on suit la vie avec le même intérêt morbide qui pousse à lire les rubriques de faits divers : le symbole même de ce que pourraient devenir les Warriors, s'ils poussaient leur logique dans ses derniers retranchements. Adepte de la bataille autant que des solutions les plus expéditives, elle est obsédée par les formes de combat les plus primitives. Ses ennemis ont presque tous rencontrés ses terribles reaper blades et cette expérience s'est systématiquement révélée fatale. Le consensus, s'il désapprouve la destruction définitive d'un Therian, est resté passif devant les frasques de cette bouillonnante overseer. Son mélange de ruse et de férocité lui a permis de passer au travers toutes les mesures prises à son encontre par ses adversaires, forçant l'admiration de ses ennemis les plus acharnés... Depuis, ses frasques font l'objet d'innombrables discussions dans le consensus ; elle est devenue un croquemitaine, que l'on dit capable d'apparaître soudainement et de massacrer ses ennemis avec une furie et une efficacité sans égal, pour le plus grand plaisir de ses nombreux admirateurs.

OMEGA TIAMAT

Tiamat est un mystère. Elle se considère elle-même comme une évolution supérieure de l'espèce theriane, avec laquelle elle estime ne pas partager grand chose. Elle est d'ailleurs la fondatrice des Web Striders, dont elle se sert, sans que ceux-ci le sachent, pour mener à bien son plan : faire évoluer les Therians vers l'état supérieur qu'elle a atteint. C'est aussi une overseer hors pair, capable de tirer presque n'importe quoi des nanomachines. Ayant obtenue la certification omega sans effort, elle a acquis une immense notoriété au sein du consensus.

Elle n'y intervient pourtant presque jamais et lorsqu'elle le fait, ses commentaires sont pour le moins sibyllins. Il faut généralement plusieurs années avant que les Therians se mettent d'accord sur le sens des interventions de Tiamat... Quoi qu'il en soit, la légendaire overseer n'a jamais été prise en défaut.

Ava Daily

LES DERNIÈRES NOUVELLES DE LA PLANÈTE MÈRE ET DES COLONIES

N°4 • ÉDITION SPÉCIALE

OPÉRATION DAMOCLÈS : LA GUERRE CONTINUE !

Opération Damoclès : lancement de la phase 1 !

Sur le monde-usine, les affrontements sont toujours aussi violents, mais la détermination de nos soldats n'a pas faibli. Ils s'aventurent toujours plus loin dans les entrailles de Damoclès, l'arme au poing. Partout sur le monde-usine, les machines morphos cessent de fonctionner normalement. Les jours de Damoclès sont comptés !

LES WHITE STARS S'ENFONCENT AU CŒUR DE DAMOCLÈS

Nos renforts frappent fort !
La campagne militaire s'intensifie avec le déploiement des nouvelles unités : wing troopers et star troopers. (p. 68)

Opération Damoclès : Phase 1
Les White Stars entrent dans une nouvelle phase pour triompher des morphos ! (p. 68)

Les Therians réagissent
Chaque jour, nos soldats sont confrontés à de nouvelles monstruosités mécaniques morphos. Revue des troupes dans le musée des horreurs ! (p. 69)

Vers un nouveau scandale politique : le Red Gate
Contrairement à ce qu'il prétend, le gouvernement mènerait des négociations secrètes avec le régime collectiviste ! (p. 69)

NOS RENFORTS FRAPPENT FORT !

Les White Stars déploient des unités supplémentaires sur Damoclès : les unités de wing troopers et de star troopers. Petite revue des troupes par notre expert.

La guerre qui fait rage sur Damoclès entre dans une nouvelle phase, plus violente encore. En autorisant le déploiement des compagnies de réserve, le président Archer a envoyé un message très clair aux Therians ; jusqu'à présent, nous retenions nos coups. Désormais, vous allez voir de quoi nous sommes capables !

Il ne fait aucun doute que les White Stars gardent encore quelques atouts dans leur manche. Néanmoins, avec l'arrivée dans la guerre des wing troopers et des star troopers, deux cartes maîtresses ont été abattues.

Les **wing troopers**, tout d'abord. Héritiers des commandos parachutistes, ces soldats sont équipés avec le nec plus ultra de notre technologie : multilaser, G-pack, laser gun… Les wing troopers excellent dans les frappes derrière les lignes ennemies, où ils se servent de leur vitesse fulgurante pour assommer l'adversaire par un coup aussi soudain qu'inattendu.

« Les White Stars gardent encore quelques atouts dans leur manche »

Il faut voir une de ces unités en mouvement ! Grâce à leur G-pack qui les libère des contraintes de la gravité, les wing troopers foncent à des vitesses folles. Leur remarquable multilaser, qui expédie non pas un mais quatre faisceaux laser à chaque tir, manque rarement sa cible et cause des dommages considérables. Je ne m'étendrai pas sur le laser gun, dont vous connaissez tous la terrifiante efficacité…

Le déploiement de cette unité rapide laisse entrevoir une issue prochaine au conflit, car les wing troopers sont les combattants idéaux pour porter le coup final à un adversaire affaibli.

Cet espoir est encore renforcé par l'arrivée sur Damoclès des star troopers. Ces unités d'engagés volontaires sont équipées avec un matériel déjà connu – assault rifles et Volcano MG – mais solide et efficace. Leur rôle traditionnel est d'écraser l'ennemi sous un déluge de feu et surtout de tenir les positions. Ils excellent comme force d'occupation et de consolidation. La victoire est à portée de main !

H. Etherington II

OPÉRATION DAMOCLÈS : PHASE 1

Le space marshall Sanchez tenait hier une conférence de presse de la plus haute importance. L'Ava Daily était présent pour y recueillir les dernières nouvelles du front et les décisions de l'état-major. Le space marshall ne nous a pas déçus en annonçant l'entrée de l'Opération Damoclès dans une nouvelle phase qui marque un tournant décisif dans la guerre.

La phase 1 est la réponse de l'état-major aux difficultés rencontrées sur Damoclès par les U.N.A. Le space marshall appuie sa stratégie sur les renforts envoyés au général Mac Bright et sur les dysfonctionnements des machines du monde-usine. Aussi, après avoir brillamment réussi leur débarquement lors de la phase 0 de l'Opération Damoclès, les White Stars doivent désormais s'enfoncer jusqu'au cœur du monde-usine et désactiver une bonne fois pour toutes le réseau qui lie les machines des morphos entre elles.

« Le général Mac Bright a reçu l'ordre de rapatrier autant de technologies morphos que possible »

Ces derniers ne resteront probablement pas les bras croisés.

Aux questions concernant le regain d'activité morphos, le space marshall Sanchez a admis que les White Stars rencontraient toujours plus d'adversaires à mesure qu'ils s'enfoncent dans les entrailles de Damoclès. D'autre part, les offensives morphos sur les têtes de pont de l'Opération Damoclès ne faiblissent jamais, comme si les Therians disposaient de réserves inépuisables de combattants !

Le space marshall Sanchez a tenu à nous rassurer en rappelant que les machines morphos fonctionnaient de moins en moins bien. Toutefois, personne ne peut savoir si ces accidents dureront pendant toute l'Opération ou s'il s'agit d'un problème temporaire.

Sur la question de l'envoi des renforts, le space marshall a été catégorique : de nouveaux contingents seront envoyés à chaque fois que la situation l'exigera. Les croiseurs en orbite autour de Damoclès auront la charge d'organiser le débarquement de ces nouvelles recrues et de maintenir les communications avec CentCom.

« Comme si les Therians disposaient de réserves inépuisables de combattants ! »

Interrogée sur les objectifs réels des U.N.A. sur Damoclès, le space marshall a joué franc-jeu. Oui, le général Mac Bright a reçu l'ordre de rapatrier autant de technologies morphos que possible. Toutefois, cela ne constitue qu'un objectif secondaire, subordonné à la sauvegarde d'Ava.

« Les objets spatiaux inconnus qui semblent observer Damoclès »

Anticipant sur d'autres questions, elle a rappelé que le niveau d'alerte des U.N.A. n'avait pas baissé vis-à-vis du Red Blok et que des opérations étaient toujours menées contre les forces collectivistes.

Assurée, rayonnante et rassurante, le space marshall Sanchez a donc mené cette conférence de presse d'une main de maître. Elle n'a cependant pas commenté la rumeur la plus angoissante qui agite actuellement les journalistes : à qui appartiennent les objets spatiaux inconnus qui semblent observer Damoclès?

A. Baker

LES THERIANS RÉAGISSENT !

Face à la progression fulgurante de l'offensive des U.N.A., les Therians semblent enfin réagir et déploient de nouvelles monstruosités mécaniques … Un petit panorama de ces machines de mort s'impose. Âmes sensibles s'abstenir !

Si les premiers engins therians avaient semé le malaise dans les esprits les plus sensibles, que dire de cette nouvelle fournée de monstres ?

« Le temps nous dira qui, de l'homme ou de la machine, est le meilleur »

Tout d'abord, les variations sur un thème connu : le golem.

Nos soldats sont désormais confrontés aux **assault golems**, dont le nucleus rifle tire une unique nanomunition, plus précise et dotée d'une meilleure pénétration que la salve tirée par le nanoblaster du storm golem.

À la place du sonic gun, les assault golems utilisent le nucleus gun, qui tire non pas une salve mais une seule énorme nanomunition, capable de mettre à mal même les blindés. Équivalent therian de nos héroïques steel troopers, les assault golems sont efficaces à moyenne et à longue portée. L'épreuve de force a commencé. Le temps nous dira qui, de l'homme ou de la machine, est le meilleur.

Les **grim golems** sont une variation plus monstrueuse encore. Entièrement dédiés au corps à corps, ils démontrent que la technologie n'est pas forcément la marque d'une civilisation évoluée. Dotés d'un système de camouflage qui les rend très difficiles à repérer, ces engins primitifs et sanguinaires représentent toute la barbarie dont la guerre moderne nous avait débarrassés.

Toutefois, la preuve la plus flagrante de l'inhumanité des Therians réside dans leurs plus monstrueux engins de combat : les **assault medusas**. Ces machines, perchées sur un bizarre faisceau de tentacules mécaniques, sont d'une stabilité et d'une solidité à toute épreuve. Utiliser des robots sans âme contre des patriotes héroïques, voilà sans doute le meilleur témoin de la lâcheté inhumaine des Therians.

H. Etherington II

VERS UN NOUVEAU SCANDALE POLITIQUE : LE RED GATE !

Le gouvernement nous abreuve depuis des mois de déclarations fracassantes concernant sa volonté de ne rien négocier avec le Red Blok. « La liberté ou la mort », nous dit-on. Mensonge ! Dans le plus grand secret, des émissaires de notre gouvernement auraient pris contact avec l'ennemi collectiviste !

Trahison ou faute politique non assumée ? Il y a quelques mois, le président Archer faisait une fracassante déclaration qui rejetait toute idée de compromis avec le Red Blok. *« Je ne suis pas une femme de compromis (…) Je ne transigerai donc pas avec la défense de nos idéaux »*, prétendait-elle.

Il semble que cette position de principe ne soit qu'une façade, car nous avons appris de source sûre que le Collectif suprême avait reçu des émissaires mandatés par notre gouvernement afin de négocier une trêve.

Bel exemple de constance et de responsabilité !

Pendant que nos vaillantes forces livrent un combat héroïque pour la survie de notre planète, nos dirigeants, refusant de reconnaître leurs erreurs, organisent la trahison de leurs propres idéaux ! Il faut dire que les déclarations sont plus faciles à faire que la guerre : la flotte révolutionnaire a en effet lancé en direction de Damoclès plusieurs cuirassés de combat qui, vu leur puissance de feu et leur solidité, ne devraient faire qu'une bouchée de notre flotte de croiseurs.

« Le seul salut de nos bâtiments serait dans la fuite »

Selon une source anonyme proche de l'état-major de la flotte, *« dans l'hypothèse improbable où le Red Blok aurait dépêché des unités aussi puissantes, le seul salut de nos bâtiments serait dans la fuite, en abandonnant nos forces déjà débarquées. »*

Après avoir aussi brutalement claqué la porte des négociations, nul doute que les concessions nécessaires pour reprendre les pourparlers seront à la hauteur de l'arrogance de nos dirigeants : démesurées. Nous ne sommes même pas tenus au courant de ce qu'il nous en coûtera. Tragique ironie du sort : nous devons prier pour que les dirigeants du Red Blok soient plus raisonnables que notre propre gouvernement !

N. Hoï

Opération Damoclès : Phase I

Décidez du sort de l'Opération Damoclès !

La guerre fait rage sur le monde-usine Damoclès.
Les White Stars ont mis à mal l'infrastructure theriane, mais les overseers s'intéressent de plus en plus à l'invasion humaine.
L'arrivée des vaisseaux Red Blok et les dérèglements du réseau therian, l'EMI grid, provoquent une escalade du conflit.
La guerre entre dans la phase I de l'Opération Damoclès.
Qui prendra le contrôle du monde-usine ?

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 les *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 aussi 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.com).

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 !

Le Red Blok arrive!

Le corps expéditionnaire du Red Blok, CERB4, est parvenu à destination et orbite désormais autour de Damoclès ! Sa mission : écraser les Therians au cours d'une offensive majeure. Son but est de protéger Ava, comme lors de la Campagne antarctique, mais aussi d'empêcher les U.N.A. de prendre le contrôle du monde-usine. Les U.N.A. ne doivent pas être autorisés à utiliser Damoclès.

Rapport confidentiel du RedInt / Damoclès

L'implantation du RedInt (cf. *Army Book : Red Blok*) au sein des U.N.A. donne au Red Blok une vue globale de l'activité des White Stars. La machine collectiviste a déployé des moyens démesurés, envoyant des espions en nombre, n'hésitant pas en sacrifier beaucoup pour laisser croire que ses plans avaient été déjoués.

Le Red Blok ne dispose d'aucun équivalent au réseau Sentinel et n'a pu repérer le monde-usine therian. Toutefois, grâce à son réseau d'espions, il a appris son existence presque en même temps que l'état-major des U.N.A. En dehors des détails techniques les plus pointus, le RedInt estime savoir tout ce que les U.N.A. connaissent de Damoclès :

- Damoclès se dirige vers Ava ;
- C'est un engin spatial de la taille d'une grosse planète ;
- Il est alimenté par une étoile naine ;
- Il devrait atteindre son objectif sous quelques mois, une année dans le meilleur des cas.

Le RedInt a également percé à jour l'Opération Damoclès. Le fait que cette expédition ait été organisée sous le sceau du secret le plus absolu n'est pas rassurant. Les objectifs des U.N.A. sont désormais bien connus : envahir Damoclès, l'étudier pour en tirer le maximum de secrets scientifiques, et si possible en prendre le contrôle.

Le Red Blok estime que ces objectifs sont irréalisables. L'aveuglement des U.N.A. risque de causer la perte d'Ava et l'effondrement de la civilisation humaine. La confiance des White Stars, excessive selon les analyses collectivistes, est un autre élément d'inquiétude. S'ils sont tellement sûrs de l'emporter, peut-être ont-ils un atout dans leur manche. Dans cette hypothèse, que feraient les U.N.A. de Damoclès si elles parvenaient à en prendre le contrôle ? Certainement rien de bon pour le Red Blok. Il ne faut pas laisser là moindre chance aux White Stars de remplir leurs objectifs de conquête. Une intervention s'impose !

Objectifs de CERB 4

Le Red Blok a retenu la leçon de la Campagne antarctique, en BT-0 : les U.N.A. ont assez fait la preuve de leur habileté à s'approprier les mérites d'une victoire acquise avec le sang de leurs alliés. Cette fois, la situation est inversée. Les Forces révolutionnaires ont laissé les White Stars encaisser le choc du débarquement et le gros des pertes pour créer des têtes de pont solides, qui monopolisent les Therians. Il ne reste plus au Red Blok qu'à débarquer à sa guise, avec des troupes fraîches et du matériel lourd. Les Forces révolutionnaires, mieux préparées, sont soutenues par leurs plus grands héros de guerre. Le captain Vrachov et le sergeant Tymofiyeva sont à la tête de leurs compagnies respectives ; les terrifiants colonels Odin O-1 et Manon O-2 ont même été mobilisés, pour assurer le succès de l'opération. Le Red Blok a prévu toutes les éventualités. Même s'il s'attend à une guerre éclair, il a déployé suffisamment de troupes pour une longue campagne. Pour les escorter, il a détaché une puissante flotte spatiale, au cas où les Therians porteraient la bataille dans l'espace.

L'objectif du CERB 4 est d'atteindre le cœur du monde-usine pour le faire exploser ou l'endommager suffisamment pour qu'il soit inutilisable.

Pour cela, plusieurs options sont envisagées.

Premièrement, les troupes d'infanterie devront s'infiltrer en profondeur et tenter de découvrir un moyen de faire s'effondrer la coquille qui entoure l'étoile.

Dans le cas où cette stratégie échouerait, les compagnies disposent d'équipes de démolition, destinées à causer le plus de dommages possible. Enfin, les unités les plus avancées pourront guider le tir des cuirassés, afin de percer la coque du monde-usine jusqu'au cœur et de le faire exploser.

Le CERB 4 serait sans doute détruit dans l'explosion ; le Red Blok n'envisage cette option qu'en dernier recours.

Règles de campagne

La campagne de l'Opération Damoclès met en œuvre des règles spéciales afin de retranscrire la nature particulière de ces affrontements. Les règles qui sont présentées ici s'appliquent à toutes les missions des phases 1, 2 et 3 de l'Opération Damoclès.

Missions prioritaires

Les missions prioritaires sont spécifiquement conçues pour être jouées en mode Story. Elles sont associées à un chiffre qui indique l'ordre dans lequel elles se déroulent. Néanmoins, les missions secondaires ne sont pas exclues : les deux missions secondaires les plus appropriées à la phase 1 sont indiquées, avec des conseils pour les adapter à l'Opération Damoclès. Certaines missions prioritaires sont si importantes qu'elles ont des conséquences pour toute la phase, voire pour toute l'opération. Ces conséquences sont indiquées dans les encarts « Mode Story ».

Schémas de section Red Blok

Pour tous les camps impliqués, les champs de bataille et les circonstances de l'Opération Damoclès imposent des contraintes particulières aux différents états-majors. Par conséquent, chaque armée et chaque faction d'*AT-43* dispose de schémas de section spécifiques à la campagne de l'Opération Damoclès pour augmenter ses chances de remporter la victoire !

Avant une partie, chaque joueur peut choisir librement un schéma de section alternatif pour sa compagnie. Toutes les sections de la compagnie doivent obéir au même schéma, mais le joueur peut changer de schéma d'une partie à l'autre. Les schémas présentés dans *AT-43 : Règles du jeu* sont toujours valables.

SCHÉMAS DE SECTION RED BLOK

SUPRA (DAMOCLÈS)

Supra s'appuie sur des forces d'élite. C'est d'autant plus vrai sur Damoclès : les commandos sont les plus qualifiés pour réaliser la percée planifiée pour cette opération. Toutefois, en tant qu'organe de direction du Red Blok, Supra dispose d'un accès à toutes les troupes disponibles dans les Forces révolutionnaires.

Schéma de section :
- Infanterie (★★)
- Infanterie (★ / ★★)
- Blindés (★ / ★★)
- Fantassins (★ / ★★)
- Fantassins (★ / ★★ / ★★★)

ARC (DAMOCLÈS)

L'ARC est l'armée. L'ARC estime avoir mis au point une organisation militaire idéale, qu'il est à peine nécessaire de revoir pour les besoins du CERB 4. Elle a simplement renforcé ses compagnies en blindés afin de faire face au matériel lourd employé par les Therians.

Schéma de section :
- Infanterie (★)
- Blindés (★★)
- Blindés (★ / ★★)
- Infanterie (★)
- Infanterie (★ / ★★ / ★★★)

FRONTLINE (DAMOCLÈS)

Frontline, vitrine scientifique du Red Blok, privilégie le matériel, principalement les équipements nouveaux ou issus des percées scientifiques et industrielles réalisées dans ses laboratoires : les différents Nakovalny, les armures kolossus, ou encore les armes à effet Gauss des kommandos. Les soldats réguliers sont rares, notamment parce que Frontline n'a pas accès aux ressources humaines de l'ARC.

Schéma de section :
- Blindés (★ / ★★)
- Blindés (★ / ★★)
- Infanterie (★★ / ★★★)
- Infanterie (★★ / ★★★)
- Infanterie (★)

Mode Story

Au cours de l'Opération Damoclès, les soldats les plus méritants sont réaffectés à des unités combattantes pour les faire bénéficier de leur expérience. Au fil des affrontements, chaque camp apprend à connaître ses adversaires et le terrain sur lequel il se bat. Ces évolutions sont simulées par les règles d'expérience (cf. *Cry Havoc* vol. 15).

MODE STORY : MISSIONS SECONDAIRES

Mission : Tenir les positions (*AT-43 : Règles du jeu*, p. 90) : Les différents astroports installés sur Damoclès ne sont pas sans défense. Ils sont entourés d'un périmètre de fortifications destiné à ralentir ou à stopper les attaques ennemies. Cette mission permet de mettre en scène les combats qui s'y déroulent. Le joueur qui défend lors de cette mission défendra également lors de la mission 1 : *En bout de piste*.

Mission : Débarquement (*AT-43 : Règles du jeu*, p. 92) : Le Red Blok débarque ! Cette mission est idéale si un des deux joueurs est aux commandes d'une compagnie Red Blok. Il est automatiquement l'attaquant lors de ce scénario.

Décorations Red Blok

Les décorations militaires du Red Blok sont un objet de fierté pour ceux qui les portent et pour leur famille. Elles symbolisent l'abnégation, le courage et la vaillance des soldats collectivistes au champ d'honneur.

LE CŒUR DES PATRIOTES

Les soldats du Red Blok défient la mort au nom des idéaux collectivistes. Ceux qui surmontent l'horreur et la peur reçoivent, en témoignage de leur courage, le Cœur des patriotes. La population du Red Blok prend particulièrement soin des héros qui l'arborent.

Exploit : L'unité a réussi un test de Moral.

Effet : L'unité peut relancer une fois chaque test de Moral.

LE MARTEAU DE LA RÉVOLUTION

Les officiers du Red Blok voient toujours d'un bon œil les soldats qui arborent le Marteau de la Révolution. Ils savent qu'ils peuvent compter sur eux pour obéir et faire preuve d'initiative si les circonstances l'exigent. Porter cette médaille est de bon augure pour ceux qui souhaitent faire carrière dans l'armée.

Exploit : L'unité a adopté plusieurs attitudes de combat au cours d'un tour.

Effet : L'unité génère 1 PC de plus lors de la phase tactique.

L'ŒIL D'AIGLE

Les armes du Red Blok brillent par leur robustesse plus que par leur précision. Aussi, lorsqu'un soldat s'illustre par son habileté au tir, il fait l'objet de l'admiration de ses camarades et de ses supérieurs. Il reçoit alors le surnom d'œil d'aigle et une médaille qui lui assure de toujours avoir une bonne place à table.

Exploit : L'unité a obtenu au moins un sur un test de tir.

Effet : La valeur de Relances des armes de tir de l'unité est augmentée de 1.

LA FAUX D'HADÈS

La Faux d'Hadès décore ceux qui s'illustrent par les pertes infligées à l'ennemi. Ces soldats en qui brûle la flamme de la détermination et de la revanche ont la réputation de n'avoir aucune pitié. Les soldats d'Hadès ont pour habitude de se transmettre cette médaille de père en fils, ou d'instructeur à élève.

Exploit : L'unité a obtenu au moins un sur un test de dégâts.

Effet : L'unité peut effectuer une relance supplémentaire sur un test de dégâts causé par un tir, une fois par tour.

LE LOUP ROUGE

Le loup rouge des forêts de Frontline est un prédateur redoutable. Recevoir la médaille à son effigie, c'est entrer dans une prestigieuse confrérie. Ses membres se saluent sur le champ de bataille, se vouent un respect sincère quel que soit leur grade et organisent parfois des duels d'honneur au corps à corps. Les spetsnatz en particulier prennent souvent de gros risques afin de l'obtenir.

Exploit : L'unité a obtenu au moins un sur un test de combat (c'est-à-dire une attaque au corps à corps).

Effet : La valeur de Relances des armes de mêlée de l'unité est augmentée de 1.

LES AILES D'ACIER

Le Red Blok n'existerait pas sans les individus courageux et intrépides qui se sont sacrifiés pour chasser les U.N.A. La médaille des Ailes d'acier récompense les soldats qui, comme eux, ne reculent devant rien pour débusquer l'ennemi jusque dans sa tanière.

Exploit : L'unité est à 10 cm ou moins d'une zone d'accès ou de déploiement adverse à la fin de la partie.

Effet : L'unité peut tirer lorsqu'elle effectue un déplacement rapide.

Phase I : une guerre à ciel ouvert

Le niveau 0 du monde-usine dispose d'accès vers les niveaux inférieurs, tous prévus pour résister à une petite guerre. Prendre ces accès est une étape primordiale pour mener le conflit jusqu'au cœur de Damoclès !

Les règles qui suivent ne s'appliquent que lors de la phase I de l'Opération Damoclès.

Nouvelles règles

Les règles spécifiques à une armée s'appliquent également aux factions de cette armée.

RÈGLE GÉNÉRIQUE

Périls cosmiques

La surface de Damoclès est exposée à tous les périls de l'espace. Le joueur le plus jeune jette un dé au début de chaque tour, avant le calcul des PC :

- ⚀ à ⚅ : Rien ne se passe ;
- ⚁ : Perturbations magnétiques ;
- ⚂ : Pluie de météorites.

Perturbations magnétiques :
Au cours de ce tour, les PC ne peuvent servir qu'à activer des unités.

Pluie de météorites :
Une pluie de météorites tombe aussitôt sur l'unité la plus proche du centre du champ de bataille.

La pluie de météorites est résolue comme une frappe d'artillerie. Ses caractéristiques sont identiques à celles d'une frappe d'artillerie Red Blok. Le gabarit est initialement placé sur le combattant le plus proche du centre du champ de bataille. Si plusieurs unités sont à la même distance du centre du champ de bataille, les joueurs déterminent au hasard celle qui est touchée.

Frappes d'artillerie (U.N.A. et Red Blok uniquement) :
Les compagnies d'une valeur stratégique supérieure ou égale à 1 000 P.A. peuvent utiliser les frappes d'artillerie (cf. *AT-43 : Règles du jeu*, p. 61).

Frappes d'artillerie

Armée				
U.N.A.	3 +	5/0	2	9/1
Red Blok	5 +	8/0	3	8/1

Renforts ! (U.N.A. et Red Blok uniquement) :
Au niveau 0, les compagnies sont proches de leurs bases arrière. Chaque joueur U.N.A. et Red Blok gagne 100 PR supplémentaires à chaque phase de contrôle.

U.N.A.

L'UNSS Battleaxe

Ce croiseur amiral de la flotte spatiale des U.N.A., est en orbite autour de Damoclès. Ses canons soutiennent les White Stars au combat.

Lors de la constitution des compagnies, chaque joueur U.N.A. peut réclamer un soutien orbital pour 350 P.A. Le joueur ajoute alors à chaque tour la carte du croiseur, fournie avec ce *Cry Havoc*, à sa séquence d'activation (ou la met avec les cartes des unités de renfort), comme si l'UNSS *Battleaxe* constituait une unité. L'activation de cette carte coûte 1 PC et déclenche un tir verrouillé.

Il est impossible d'utiliser une frappe d'artillerie au cours du même tour.

L'UNSS *Battleaxe* n'est pas une unité.

Frappe orbitale de l'UNSS *Battleaxe*

Frappe orbitale				
UNSS *Battleaxe*	3 +	3/0	-	17/1

THERIANS

Hyperlink antenna

Les hyperlink antennas réparties à la surface du monde-usine relient les Therians à Thera, leur monde natal. Lors de la constitution des compagnies, chaque joueur Therians peut acquérir une hyperlink antenna pour 50 P.A. La carte de cet appareil, fournie avec ce *Cry Havoc*, est placée sur le champ de bataille en même temps que le commander therian et à 15 cm ou moins de ce dernier. Il s'agit d'une position tactique que les joueurs peuvent contrôler.

Le joueur qui contrôle l'hyperlink antenna peut l'activer (recto) ou la désactiver (verso) à volonté.

Lors de la phase tactique, le joueur qui a acquis l'hyperlink antenna bénéficie de 3 PC supplémentaires si elle est active.

RED BLOK

Propaganda

De nombreux commissaires politiques de Propaganda, l'agence chargée de veiller à la loyauté des camarades collectivistes, sont à bord du CERB 4.

Lors de la constitution des compagnies, chaque joueur Red Blok peut faire appel à Propaganda pour 150 P.A. Le joueur ajoute alors à chaque tour la carte de l'agence, fournie avec ce *Cry Havoc*, à sa séquence d'activation. L'activation de cette carte coûte 1 PC.

Lorsque cette carte est activée, le joueur désigne une de ses unités d'infanterie sur le terrain. Il l'active aussitôt, comme s'il venait de retourner la carte correspondant à cette unité (et dépense, le cas échéant, 1 PC).

Si cette unité n'avait pas encore été activée, elle pourra l'être à nouveau lorsque sa carte sera jouée. Dans tous les cas, l'unité affectée aura donc été activée deux fois.

Suprématie spatiale

La flotte du CERB 4 est lourdement armée pour le combat spatial et a également reçu l'ordre d'engager le combat aussi souvent que possible.

Face à elle, la flotte des U.N.A. bat systématiquement en retraite pour ne pas mettre en danger l'Opération Damoclès.

Lorsqu'une compagnie Red Blok affronte une compagnie des U.N.A., cette dernière ne peut pas recourir au UNSS *Battleaxe*.

Nouveaux équipements

Fumigènes (U.N.A. et Red Blok uniquement) :
Les U.N.A. et le Red Blok confient parfois des grenades fumigènes à leur avant-garde pour délimiter des zones de largage.

Les grenades de n'importe quelle unité d'infanterie des U.N.A. ou du Red Blok peuvent être remplacées par des fumigènes, pour la même valeur stratégique.

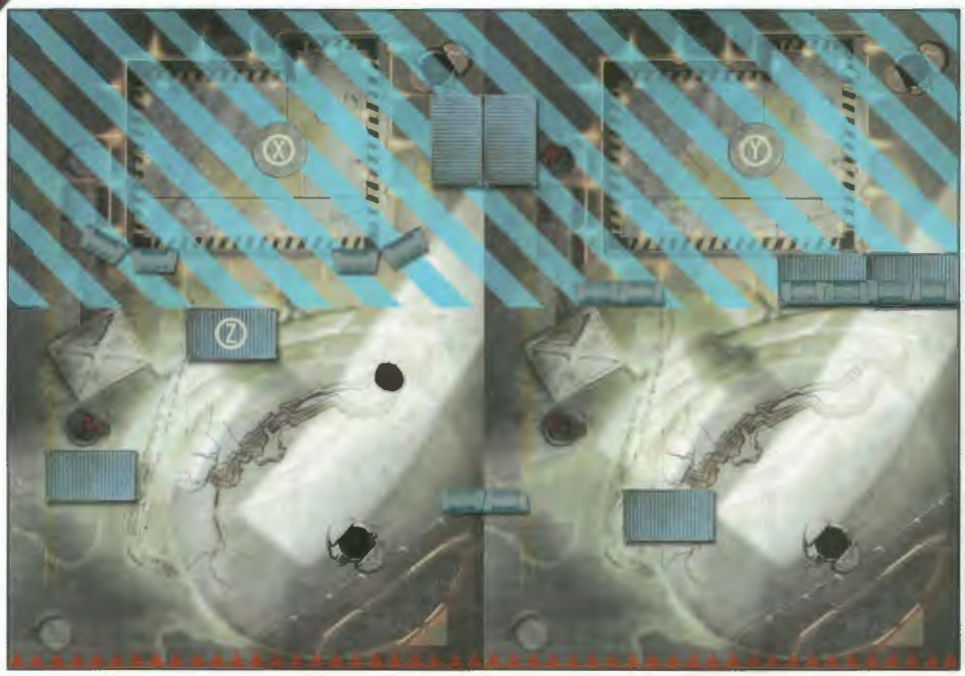
Les unités en réserve du joueur peuvent entrer sur le terrain à 10 cm ou moins de n'importe quelle figurine d'une unité dotée de fumigènes. L'unité obéit aux mêmes règles que si elle entrait par un point de largage.

Revêtement spatial (1 P.A. ; Therians uniquement) :
Les combattants therians qui évoluent à la surface de Damoclès sont souvent recouverts d'une couche de blindage supplémentaire, destinée à les protéger du rayonnement cosmique.

N'importe quelle unité theriane peut être équipée d'un revêtement spatial, pour + 1 P.A. par combattant.

Les unités ainsi équipées ne sont pas affectées par la pluie de météorites.

Mission prioritaire – 1
En bout de piste



- Zone d'accès de l'attaquant
- Zone de déploiement du défenseur
- Point de largage X-Ray (piste)
- Point de largage Yoke (piste)
- Point de largage Zebra
- Container (x 5)
- Container surmonté de deux murets (x 2)
- Nanogénérateur (x 4)
- Muret (x 8)

Les astroports figurent parmi les points stratégiques les plus importants de la cuirasse industrielle de Damoclès. Les U.N.A. et le Red Blok s'en servent pour déposer les troupes et le matériel nécessaires à la guerre. Les Therians ont également construit des infrastructures pour transférer rapidement leurs troupes à la surface, sans avoir à passer par les conduits du niveau -1, désormais en proie au chaos.

Ces astroports sont généralement des constructions de fortune, les pistes de décollage et d'atterrissage étant les seuls éléments durables.

Le reste est un assemblage de fortifications plus ou moins temporaires et de containers à moitié vides, leur contenu déjà envoyé vers le champ de bataille. Ces zones sont non seulement des points stratégiques, mais également des nœuds de communication.

Les vaisseaux en décollent et y atterrissent à un rythme effréné. Il n'est pas rare de voir deux compagnies de la même armée échanger quelques tirs pour dégager une piste alors qu'un vaisseau au réservoir vide attend désespérément de pouvoir se poser.

FORCES EN PRÉSENCE

Chaque joueur dispose du même montant de P.A. pour constituer sa compagnie.

Une compagnie est désignée comme défenseur ; c'est elle qui tient l'astroport au début de la mission. Une compagnie est désignée comme attaquant, elle doit en prendre le contrôle.

POSITIONS TACTIQUES

Voir le plan.

OBJECTIFS PRIMAIRES

- Contrôler le point X-Ray : 2 PV
- Contrôler le point Yoke : 2 PV

OBJECTIFS SECONDAIRES

- Capturer un nanogénérateur : 50 PR*
- Contrôler un nanogénérateur : 100 PR
- Capturer un container : 25 PR*
- Contrôler un container: 50 PR

RÈGLES SPÉCIALES

Cette mission utilise toutes les règles spéciales de l'Opération Damoclès exposées dans ce *Cry Havoc* et dans le volume précédent.

Des combattants du défenseur peuvent être déployés sur les containers situés dans la zone de déploiement.

CESSEZ-LE-FEU

La partie s'achève lorsqu'un des deux joueurs totalise 20 PV. Si les deux joueurs totalisent ce montant au même moment, celui qui contrôle le plus de pistes remporte la victoire. Si les deux joueurs contrôlent autant de pistes, la partie continue. Le premier joueur qui parvient à contrôler plus de pistes que son adversaire remporte la victoire.

Si aucun des deux joueurs 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.

MODE STORY

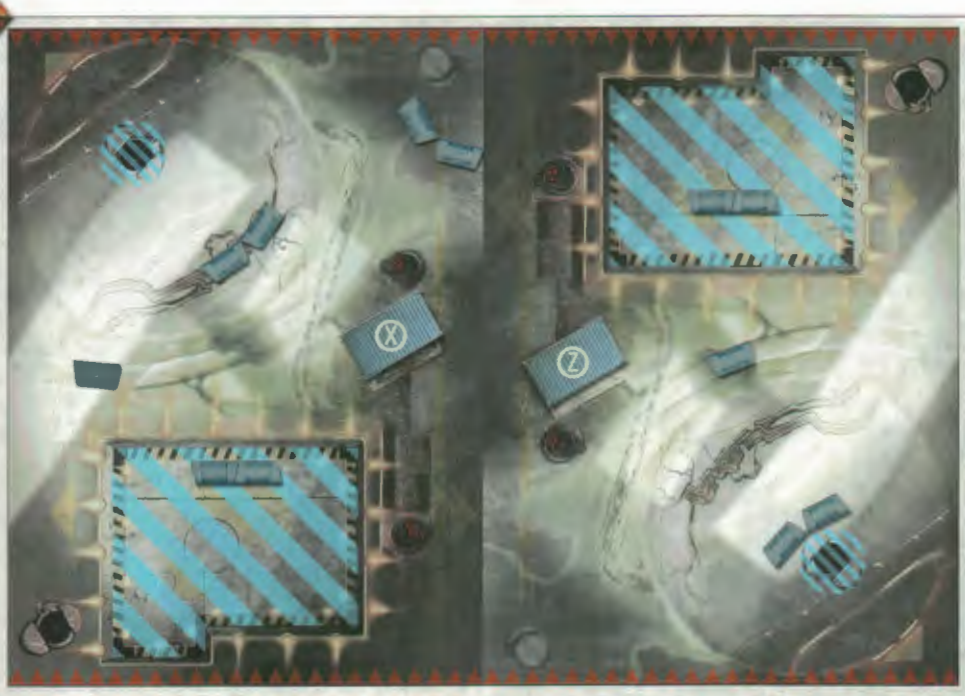
Si l'attaquant est victorieux, il capture l'astroport. Il lui est alors plus facile de faire intervenir des renforts. Il gagne 50 PR supplémentaires à chaque phase de contrôle pendant le reste de la phase 1 ou bénéficie à nouveau de la règle « Renforts ! » s'il avait perdu cet avantage.

Si le défenseur est vaincu, il perd le contrôle de l'astroport. Il perd à la fois le bénéfice de la règle « Renforts ! » et d'une précédente victoire lors de cette mission.

Dans les autres cas, rien ne se passe.

* *attaquant uniquement.*

Mission prioritaire – 2
Tous au trou !



Le niveau 0 du monde-usine regorge d'accès vers les niveaux inférieurs. Chacun est un enjeu majeur des affrontements actuels sur Damoclès. Les Therians s'en servent pour déployer des troupes, les U.N.A. en ont besoin pour s'infiltrer dans Damoclès et les troupes du Red Blok pour atteindre les points névralgiques du monde-usine. Malheureusement, de nombreux accès ont été verrouillés lors du black-out de l'EMI grid et ne se sont jamais rouverts. Aussi, lorsqu'un nouvel accès ouvert est repéré, les compagnies se livrent à une lutte sans merci pour en prendre le contrôle. Ces accès sont d'une telle importance qu'ils donnent parfois lieu à des combats entre compagnies de la même armée. Certains commanders trop ambitieux ou obéissant à des directives secrètes de leur faction décident en effet de les capturer coûte que coûte, y compris au prix de la vie de leurs compatriotes.

À la guerre comme à la guerre...

FORCES EN PRÉSENCE

Chaque joueur dispose du même montant de P.A. pour constituer sa compagnie.

POSITIONS TACTIQUES

Voir le plan.

OBJECTIFS PRIMAIRES

- Contrôler un accès principal : 5 PV
- Contrôler un accès secondaire : 2 PV

OBJECTIFS SECONDAIRES

- Capturer un nanogénérateur : 50 PR
- Contrôler un nanogénérateur : 100 PR

RÈGLES SPÉCIALES

Cette mission utilise toutes les règles spéciales de l'Opération Damoclès exposées dans ce *Cry Havoc* et dans le volume précédent.

Seuls les fantassins situés sur un accès principal sont pris en compte pour déterminer qui le contrôle. Pour les accès annexes, les règles normales de contrôle s'appliquent.

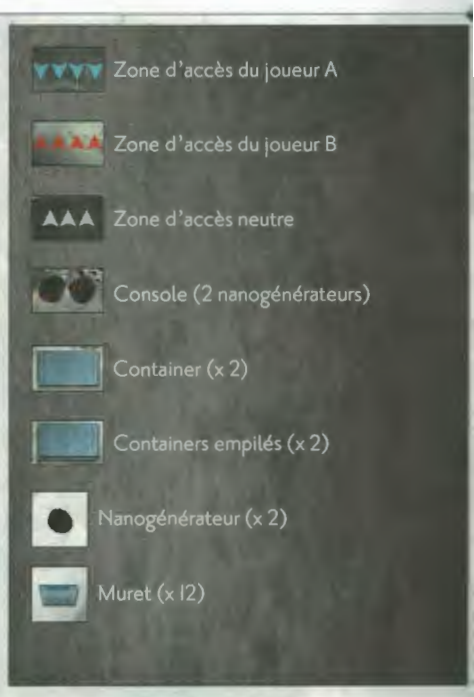
CESSEZ-LE-FEU

La partie s'achève lorsqu'un des deux joueurs totalise 20 PV. Si les deux joueurs totalisent ce montant au même moment, celui qui contrôle le plus d'accès remporte la victoire. Si les deux joueurs contrôlent autant d'accès, la partie continue. Le premier joueur qui parvient à contrôler plus d'accès que son adversaire remporte la victoire.

Si aucun des deux joueurs 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.

Mission prioritaire – 3
Massacre à la chaîne



Damoclès ne s'appelle pas le monde-usine pour rien. Sa surface est couverte de gigantesques usines, parfois aussi grandes qu'une ville humaine. Ces usines devaient assurer la subsistance des passagers de Damoclès et le remplacement des machines de l'apocalypse sur Ava. Elles ont cependant été reconfigurées pour produire des systèmes de combat, des engins industriels et même des composants électroniques de haute technologie. Elles peuvent désormais assembler presque n'importe quoi, y compris des armes humaines !

Ces usines sont également dotées de consoles d'accès qui permettent de les contrôler sur place.

Dans le contexte chaotique de l'Opération Damoclès, ces consoles sont des objectifs primordiaux !

En effet, toutes les armées sur Damoclès souffrent du même problème : le ravitaillement. Les U.N.A. et le Red Blok sont loin de leur monde, même les Therians ont des problèmes de logistique depuis les dysfonctionnements de l'EMI grid.

Le contrôle d'une usine est si crucial que des compagnies de la même armée en arrivent parfois à s'entretuer pour les armes et les munitions dont elles ont désespérément besoin !

FORCES EN PRÉSENCE

Chaque joueur dispose du même montant de P.A. pour constituer sa compagnie.

POSITIONS TACTIQUES

Voir le plan.

OBJECTIFS PRIMAIRES

- Contrôler la console : 10 PV

OBJECTIFS SECONDAIRES

- Capturer un nanogénérateur : 50 PR
- Contrôler un nanogénérateur : 100 PR
- Capturer un container* : 100 PR
- Contrôler un container* : 150 PR
- Capturer la console : 100 PR
- Contrôler la console : 200 PR

RÈGLES SPÉCIALES

Cette mission utilise toutes les règles spéciales de l'Opération Damoclès exposées dans ce *Cry Havoc* et dans le volume précédent.

La console de contrôle de l'usine est représentée sur le champ de bataille par deux nanogénérateurs posés l'un à côté de l'autre qui constituent un unique objectif. Contrôler cette console permet donc également de contrôler les deux nanogénérateurs.

CESSEZ-LE-FEU

La partie s'achève lorsqu'un des deux joueurs totalise 20 PV.

Si aucun des deux joueurs 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.

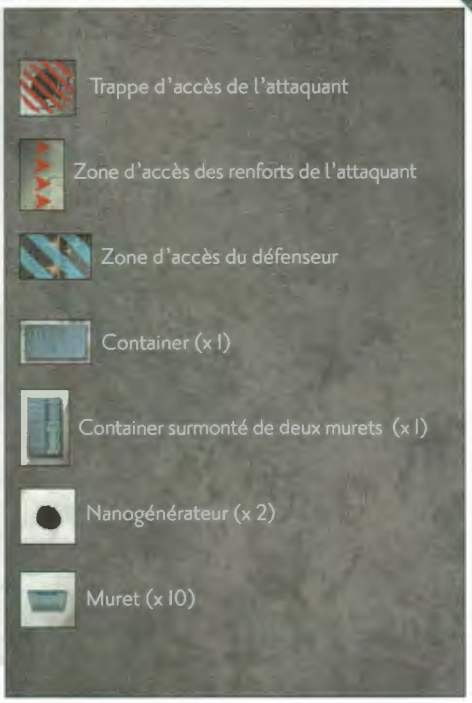
MODE STORY

La compagnie qui prend le contrôle de l'usine peut produire massivement des armes. Tout au long de la phase I, le joueur peut gratuitement équiper une unité de grenades ou de nanostorms (si cet équipement fait partie des options de l'unité).

Si une compagnie réussit plusieurs fois cette mission, elle peut équiper plusieurs unités de grenades ou de nanostorms.

**Ceux à l'intérieur de l'usine uniquement.*

Mission prioritaire – 4
Retour à la case départ



La situation au niveau -1 n'est pas encore suffisamment stable pour qu'une compagnie puisse y établir une base. Même les overseers therians, à cause des dysfonctionnements de l'EMI grid, n'y sont plus chez eux.

À un moment ou un autre, les compagnies sont forcées de remonter à la surface. Fatiguées ou à court de munitions, elles sont vulnérables lors de leur remontée et transportent souvent des informations cruciales.

Deux bonnes raisons pour préparer une embuscade !

Des renforts sont toujours prêts à intervenir, que ce soit pour secourir ou pour attaquer les compagnies qui remontent.

Il arrive toutefois que des commanders mal intentionnés prennent au piège des compagnies de leur propre camp au lieu de les secourir. Ils peuvent ainsi s'approprier les informations qu'elles ramènent des niveaux inférieurs ou éliminer un ennemi de leur faction.

Quoi qu'il en soit, pour l'unité qui ressort du niveau -1, passer est une question de vie ou de mort !

FORCES EN PRÉSENCE

Chaque joueur dispose du même montant de P.A. pour constituer sa compagnie. La compagnie qui remonte du niveau -1 est attaquante. La compagnie qui tend l'embuscade joue le rôle de défenseur.

Pour cette mission, l'attaquant dispose seulement de la moitié du montant de P.A. pour recruter ses unités d'assaut. L'autre moitié lui sert à recruter des unités de renfort.

POSITIONS TACTIQUES

L'attaquant dispose de deux zones d'accès particulières. Toutes ses unités d'assaut entrent sur le terrain par la première, la trappe d'accès, et débutent leur activation par un mouvement. Sa seconde zone d'accès ne permet de faire entrer que des unités issues de ses renforts. Elle ne peut jamais être contrôlée par l'adversaire.

OBJECTIFS PRIMAIRES

Au cours de cette mission, l'attaquant et le défenseur gagnent les PV de façon différente :

Attaquant :

• Pour chaque fantassin évacué : 5 PV

Seuls les fantassins du groupe d'assaut comptent pour cet objectif. Pour être évacués, ils doivent sortir du terrain de jeu par la zone d'accès des renforts.

Défenseur :

• À chaque fin de tour : 2 PV

• Pour chaque fantassin du groupe d'assaut adverse éliminé : 1 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 précédent.

L'attaquant peut accélérer l'arrivée de ses renforts en dépensant des PC, à n'importe quel moment du tour. Chaque PC ainsi dépensé rapporte 100 PR. Ces PR sont dépensés normalement lors de la phase de contrôle.

Un combattant ne peut pas terminer son mouvement ni être disposé sur la trappe d'accès. Si la trappe d'accès est encerclée et qu'une unité de la compagnie attaquante cherche à en sortir, il faut vérifier si tous les combattants de l'unité peuvent être placés sur le terrain de jeu. Si ce n'est pas le cas, le joueur actif a le choix : ne pas activer l'unité, ou bien l'activer et sacrifier, dans la cohue, les combattants qui ne peuvent être placés.

CESSEZ-LE-FEU

Cette mission s'achève lorsque tous les fantassins du groupe d'assaut de l'attaquant ont été éliminés ou évacués.

Lorsque la partie s'arrête, chaque joueur compte ses PV. Le joueur qui en a le plus remporte la victoire.

**attaquant uniquement.*

NUL N'ÉCHAPPE À LA GUERRE !

REVERSIBLE GAMING TILES

Les *Reversible Gaming Tiles* ont été réalisées par Nicolas Fructus (qui a illustré le poster de jeu) d'après les plans des concepteurs d'*AT-43*. Ce set de **15 dalles recto/verso** représente l'intérieur du monde-usine Damoclès : des espaces libres, des réseaux de couloirs, des salles mystérieuses Grâce à ces dalles, compatibles a le poster de jeu fourni dans l'*Initiat Set: Operation Damocles* et de l'Accessory Box (ATAC02), chaq partie d'*AT-43*® devient unique !

Dimension des dalles : 30 x 30 c

RACKHAM®

www.rackham.fr www.at-43.co

ABONNEZ-VOUS

ET RECEVEZ GRATUITEMENT UNE DE CES DEUX FIGURINES AU CHOIX[1] :

(1) Cochez la figurine choisie. Figurines 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 **56,43 € (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

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION !

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

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
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 Cynwällls (Univers) ..... vol. 06
Gardien du Sphinx (Univers) ..... vol. 05
Guide d'armée (Stratégie) ..... vol. 13
Mehöl, Gardien du Sphinx (Profils) ..... vol. 06
Miragyre (Artefact) ..... vol. 06
Schéma d'armée (Atelier) ..... vol. 06
Secret de la poudre (Univers) ..... vol. 03
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

Alliance ophidienne (Serpent)
Ayane (Portrait) ..... vol. 07
Bregan, Apostat des Ténèbres (Univers) ..... vol. 11
S'Ërum (Extrait, Missions et Scénarios) ..... vol. 05
S'Ygma, Adepte ophidien (Portrait) ..... vol. 11
S'Ynaqla, psyché renégat (Profil et Scénario) ..... vol. 05

Clairvoyants de Caer Maed (Cerf)
Fléaux drunes (les) ..... 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
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 (les) (Univers) ..... vol. 14
Guide d'armée (Stratégie) ..... vol. 09
Technologie démoniaque (Univers) ..... vol. 03

CHEMINS DU DESTIN
Concorde de l'Aigle (la) (Univers et profils) ..... vol. 10

Braves du Bran-Ô-Kor (Chacal)
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)
Kaëlyss le Sauvage (Portrait) ..... vol. 02
Guide d'armée (Stratégie) ..... vol. 11

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)
Tribu des orques du Béhémoth (Univers, Profils et Règles) ..... vol. 02
Tuez-les tous à Nelrid-Thôl (Univers) ..... vol. 08

POUR 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) ..... vol. 15
Croquis (Galerie) ..... vol. 06
Élémentaires (les) (Univers, Profils et Règles) ..... vol. 15
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 et 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
Mon premier personnage (Stratégie) ..... vol. 11
Peuples anciens (les) (Stratégie) ..... vol. 11
Sienne (Portrait) ..... vol. 14
Sith Momis (Portrait) ..... vol. 12
Soïm (Portrait) ..... vol. 08
Sophet Drahas (Portrait) ..... vol. 04

POUR EN SAVOIR PLUS SUR *AT-43*
AT-43, règles d'initiation et missions ..... vol. 13
Académie militaire d'East Line (l') (Univers) ..... vol. 15
Atis-Astarte (Portrait) ..... vol. 15
Campagne mondiale ..... vol. 15
Coulisses de l'*Ave Daily* (les) (Univers) ..... vol. 14
Guerre s'emballe (la) (Stratégie) ..... vol. 15
Monde-usine therian (le) (Univers) ..... vol. 14
Monter sa première armée (Stratégie) ..... vol. 14
Rapport de bataille (Stratégie) ..... vol. 14
Règles et missions (Stratégie) ..... vol. 14
Sergeant Borz (Portrait) ..... vol. 14

POUR EN SAVOIR PLUS SUR *RAG'NAROK*
Rag'Narok 2 (règles) ..... vol. 12
Rag'Narok 2 : Les Mystiques (Règles) ..... vol. 15
Storyline Rag'Narok ..... vol. 14
Storyline : La danse du Scorpion ..... vol. 15

POUR 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
Missions : Néfarius (vol. 09) ; Aberration prime (vol. 11)
Mode de combat (Stratégie) ..... vol. 03
Modes de jeu nouveaux (Règles) ..... vol. 03
Profils : Akhamïal (06) ; Alahel le Messager (02 et 06) ; Chagall, Chien de Ténèbres (04) ; clone Dasystis (01) ; esclave ophidien (05) ; faucheur d'Alahan (02) ; garde prétorien (01) ; Gerell le Rédempteur (06) ; goule d'Achéron (04) ; guerrier construct (06) ; guerrier de l'Aube (01) ; Lionne Rousse (02 et 06) ; Miséricorde (06) ; Nelphaël (06) ; Séred (06) ; Sîn Assyris (03) ; thallion du Griffon (06) ; varsÿm (06) ; vicaire de Dirz (03) ; wolfen zombie (04)

POUR 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

POUR DES CONSEILS DE MODÉLISME
Décors : Dallage (03) ; laboratoire *Hybrid* (01 ; 02) ; pont (04) ; portes (07) ; Torri (05)
Guides de peinture : Aberration prime (14) ; Ahsa Ruyar (12) ; ashigarû (11) ; arbalétrier nain (09) ; boucliers (04) ; clone Centurus (07) ; conscrit du Griffon (02) ; garde d'Alahan (02) ; guerrier croc (04) ; guerrier ophidien (10) ; inquisiteur du Griffon (01) ; Kahinir le Sauvage (03) ; Méliador le Céleste (09) ; montagnard du Béhémoth (08) ; rouille (02) ; selsÿm (06), AT-43 : Steel troopers et décors (15)
Socles ..... vol. 03
Théorie : Cercle chromatique et contraste ..... vol. 08

Abonnez-vous à *Cry Havoc* dès maintenant par carte bancaire en appelant notre service VPC au : 01.55.86.89.28
Du lundi au vendredi - 9h30/13h00 - 13h45/17h45

Prix: 9,90€
ISBN: 978-