

VOLUME 17

(Mars 2014 - Juin 2014)



# LES CHRONIQUES DE L'UNIVERS RACKHAM

# WIRY HAVIC!



## AT-43

Hadès, cœur du Red Blok

*Ava Dath*, édition spéciale ! Demandez les deux derniers numéros !

## CAMPAGNE MONDIALE AT-43

Phase 2 : Pénétrez dans le dédale mécanique  
et triomphez des pièges de Babel

## AT-43 TACTICS

Règles complètes et missions : Incarne l'unité des Shooting  
Stars dans ce jeu tactique pour 4 à 7 joueurs

## CONFRONTATION

Preview : *Confrontation : l'Âge du Rag'narok* !  
Aide de jeu : la Chimère

## AARKLASH

Le Rag'narok s'intensifie : l'étreinte des Ténèbres  
Les voies cynwälls

## 5 CARTES EXCLUSIVES

## CRY HAVOC VOLUME 17 • JUILLET/AOÛT 2007

ÉDITO .....	03
ACTUALITÉ .....	04
PREVIEWS .....	08
<b>COMMUNAUTÉ</b>	
GenCon France 2007 .....	12
Présentation de <i>Confrontation : l'Âge du Rag'narok</i> .....	13
<b>AARKLASH</b>	
Portrait : Numaë, gardien daïkinee .....	14
Univers : Le Rag'narok, l'étreinte des Ténèbres .....	17
Univers : Les voies cynwälls .....	27
Aide de jeu : La Chimère .....	34
<b>AT-43</b>	
Portrait : Sergeant Tymofiyeva .....	36
Jeu : AT-43 Tactics .....	38
Univers : Hadès, cœur du Red Blok .....	54
Univers : Les death dealer TacArms .....	60
Univers : Ava Daily n°5 .....	62
Univers : Ava Daily n°6 .....	65
Campagne mondiale : Opération Damoclès, phase 2 .....	68
<b>INFORMATIONS</b>	
Boutiques .....	77
Abonnement et VPC .....	79



Numaë p. 14



La Chimère p. 34



Sgt. Tymofiyeva p. 36



Campagne mondiale p. 68



### CARTES

- La Messagère de Lumière (*Confrontation*)
- Apostat des Ténèbres (*Hybrid*)
- Porte (*AT-43*)
- Therian Node (*AT-43*)
- Nanoperturbation (*AT-43*)

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

**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 Martin Terrier.  
**ILLUSTRATIONS :** Paul Bonner, Gary Chalk, Nicolas Fructus, Édouard Guiton, Matthias Haddad, Karl Kopinski, Florent Maudoux, Paolo Parente, Adrian Smith et Richard Wright.  
**ILLUSTRATION DE COUVERTURE :** Karl Kopinski.  
**SCULPTURE DES FIGURINES :** Benoît Cossa, Yannick Fusier, Nicolas N'Guyen, Stéphane NGuyen Van Gioi, Elfried Perochon, Stéphane Simon et Rafal Zelazo.  
**PEINTRES RACKHAM :** Valentin Boucher, Vincent Fontaine, Xavier Giacomini et Martin Grandbarbe.  
**PEINTRES :** Sébastien Picque.  
**DÉCORS :** Vincent Fontaine.  
**PHOTOGRAPHIES :** Jean-Baptiste Guiton.

Remerciements à toute l'équipe RACKHAM.

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

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

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

**RACKHAM**  
 44, rue de Legny, 93 100 Montreuil-sous-Bois.  
 Tel : + 33. (0) 1.55 86 89 20. Fax : + 33. (0) 1.55 86 89 25  
[www.rackham.fr](http://www.rackham.fr) [www.rackham-stores.com](http://www.rackham-stores.com)

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

#### ATTENTION !

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

Dépôt légal : juillet 2007  
 ISSN : 1772-371X

*Cry Havoc !* est publié par RACKHAM SA au capital de 321 589,20 €  
 RCS BOISICHY B 414 947 887  
 44, rue de Legny 93100 MONTREUIL-SOUS-BOIS  
 Représentant Légal : Jean Bey

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

DVCH 05



## ASHKASA, GUERRIER DE SANG

1 FIGURINE ET 2 CARTES POUR CONFRONTATION, RAG'NAROK ET CADWALLON : ASHKASA, GUERRIER DE SANG (CARTE DE RÉFÉRENCES), L'INSIGNE DE SANG (ARTEFACT À 10 P.A.).

RANG: CHAMPION RÉGULIER DÉVOREUR. 65 P.A.

PRIX PUBLIC CONSEILLÉ : 8 €

Ashkasa se distingue de ses compagnons impurs par un charisme et une intelligence hors du commun. Fruit de l'union improbable d'une Akkyshane et d'un Barhan, il a passé son enfance sur les routes d'Aarklash. Sa virtuosité au combat et aux lettres lui a permis de s'illustrer et de devenir un meneur respecté. Morgar, le chef des Impurs, a été séduit par ce bandit flamboyant. Il en a rapidement fait l'un de ses lieutenants et lui a confié une petite bande pour qu'il se livre à ses propres rapines.

Champion guerrier de sang, Ashkasa est un commandant (COU 6, DIS 3, Commandement/10) pour les dévoreurs de Vile-Tis, et plus particulièrement pour les demi-elfes. Il est doté d'une Initiative élevée (INI 5), de caractéristiques de combat équilibrées (ATT/FOR 5/7, DEF/RES 5/7) et de Bravoure. Il trouve sa place partout, en tant que chef d'armée à Confrontation ou en tant que chef d'une unité de demi-elfes à Rag'Narok.

GRMG 02



## CHAPELAIN DU TEMPLE

1 FIGURINE ET 4 CARTES POUR CONFRONTATION, RAG'NAROK ET CADWALLON : CHAPELAIN DU TEMPLE (CARTE DE RÉFÉRENCES), LES CHAPELAINS DU TEMPLE (CARTE EXPLICATIVE), BRAS VENGEUR ET SAINTE PRIÈRE (MIRACLES À 5 P.A.).

RANG: DÉVOT DU GRIFFON. TEMPLE. 35 P.A.

PRIX PUBLIC CONSEILLÉ : 8 €

Les chapelains du Temple, gardiens de la foi dans les croisades du Griffon, proviennent souvent d'horizons différents. Certains sont des moines qui ont rejoint les rangs du Temple. D'autres sont des templiers qui ont découvert que leur foi leur permettait de faire appel aux bienfaits du Dieu Igné. Sur le champ de bataille, cependant, l'origine importe peu pour les templiers. Les chapelains exaltent leurs frères au combat et prouvent que Merin les accompagne. Convaincus de se battre pour une juste cause et galvanisés par la proximité de leur dieu, les templiers deviennent alors d'implacables combattants.

Les chapelains du Temple sont des moines-guerriers du Griffon qui exaltent la ferveur guerrière de leurs frères templiers en leur conférant Implacable/1. Le miracle « Bras vengeur » transforme en arme sacrée l'arme de corps à corps d'un combattant ami, tandis que Sainte prière donne Résolution/2.

DEBO 01



## ARCHONTE DES FAATHI

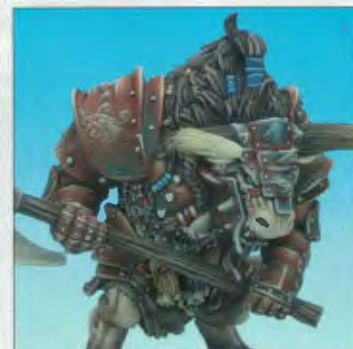
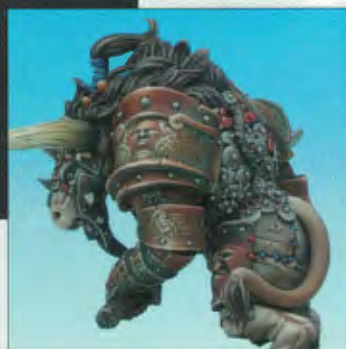
1 FIGURINE ET 4 CARTES POUR CONFRONTATION, RAG'NAROK ET CADWALLON : ARCHONTE DES FAATHI (CARTE DE RÉFÉRENCES), LES ARCHONTES DES FAATHI (CARTE EXPLICATIVE), PROPHÉTIE DE L'AIGLE ET SERRE DU TONNERRE (MIRACLES À 5 P.A.).

RANG: : DÉVOT DU DESTIN. IMMORTEL DU DESTIN. CONCORDE DE L'AIGLE. 90 P.A.

PRIX PUBLIC CONSEILLÉ : 25 €

Les archontes des Faathi sont des minotaures mandatés par l'assemblée du Destin pour veiller sur l'équilibre du monde. Ils sont mieux équipés et plus forts que les minotaures keltos, dont ils prétendent être les ancêtres. Certains sont des sentinelles, dont le destin est de veiller sur Aarklash ; d'autres sont des exterminateurs et leur destin est de se battre contre la Lumière et les Ténébres pour l'éternité.

Les archontes des Faathi sont des Immortels du Destin. Ils peuvent s'allier à tous les peuples du Destin : les gardiens de Quithayran, les braves du Bran-Ô-Kor, les enfants d'Yllia et les rats de No-Dan-Kar. Ces moines-guerriers associent la vigueur des minotaures (ATT/FOR 5/12, DEF/RES 3/11, PEUR 8, Charge bestiale, Furie guerrière, Implacable/1 et Résolution/1) au pouvoir de la divination (Fidèle des Faathi/10). Ils comptent tous les combattants du Destin de leur camp dans leur aura de foi et sont livrés avec deux miracles : Prophétie de l'Aigle, qui octroie Bravoure aux combattants amis proches, et Serre du Tonnerre, qui donne Coup de maître/3 à un combattant. La concorde de l'Aigle, armée à laquelle appartiennent les archontes des Faathi, est détaillée dans Cry Havoc vol. 10.



DACH 06



**NUMAË,  
GARDIEN DAÏKINEE**

1 FIGURINE ET 2 CARTES POUR CONFRONTATION, RAG'NAROK ET CADWALLON:  
**NUMAË, GARDIEN DAÏKINEE** (CARTE DE RÉFÉRENCES),  
**LE SECRET DU CAMELEON** (ARTEFACT À 10 P.A.).

**RANG: CHAMPION RÉGULIER DAÏKINEE. 45 P.A.**

PRIX PUBLIC CONSEILLÉ : 8 €

Comme de nombreux jeunes guerriers de Quithayran, Numaë patrouille le long des frontières de la forêt des elfes pour intimider les voyageurs et prévenir d'éventuelles invasions. Il aime la forêt et la nature avec sincérité. Il est plus tolérant que la plupart de ses congénères, mais n'a aucune pitié pour ceux qui exploitent la Forêt éternelle et pillent ses sanctuaires. Les fées de Quithayran savent que Numaë fera tout pour les protéger. En gage de leur confiance, elles lui ont confié un puissant talisman qui lui permet de se fondre dans son environnement.

Numaë est un champion commandant (COU 4, DIS 3, Commandement/10) pour les elfes daïkinees. Accompagné d'un musicien et d'un porte-étendard, il augmente considérablement les chances de remporter le jet de Tactique et de résister à la Peur des adversaires effrayants. Il est fourni avec le Secret du caméléon, un artefact qui lui donne Éclaireur. Et lorsqu'il forme un état-major, ses membres en profitent également !

Le Rag'narok a profondément modifié les stratégies des Daïkinees. Ils sont habitués aux escarmouches et aux embuscades dans leur forêt natale, mais ils sont parfois obligés de livrer bataille loin de leurs terres. Les étendards permettent aux guerriers de repérer facilement leurs commandants et leur remémorent à chaque instant la forêt pour laquelle ils se battent.

La présence des porte-étendards daïkinees améliore les tests de Courage des Daïkinees à proximité. Ils permettent également de former des états-majors avec les champions daïkinees dotés de Commandement, tel Numaë et les musiciens daïkinees.

DAPE 01



**PORTE-ÉTENDARD  
DAÏKINEE**

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

**RANG: RÉGULIER DAÏKINEE. 15 P.A.**



PRIX PUBLIC CONSEILLÉ : 8 €

DAMU 01



**MUSICIEN  
DAÏKINEE**

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

**RANG: RÉGULIER DAÏKINEE. 15 P.A.**



PRIX PUBLIC CONSEILLÉ : 8 €

La musique est depuis toujours l'un des moyens d'expression favoris des elfes daïkinees. Leur langue elle-même s'écrit et se parle comme une mélodie. Nombre de leurs guerriers sont également bons musiciens. À l'heure du Rag'narok, ils n'hésitent pas à mettre leur talent au service de la forêt.

La présence des musiciens daïkinees améliore les tests de Discipline des Daïkinees à proximité. Ils permettent également de former des états-majors avec les champions daïkinees dotés de Commandement/X, tel Numaë et les porte-étendards daïkinees.

L'ordre de la Chimère est la plus célèbre et la plus puissante assemblée de magiciens. Créée par la Chimère elle-même aux premières heures du royaume d'Alahan, son influence s'étend à travers Aarklash et l'infinité des Royaumes élémentaires, où elle maintient de nombreuses ambassades. Les agents de la Chimère sont les émissaires de cet ordre. Ils portent sa parole dans les endroits les plus reculés, veillent à l'exécution de ses décisions et surveillent les champs de bataille du Rag'narok.

Les agents de la Chimère sont des guerriers-mages (POU 3, Initié de la Lumière) pour les Lions d'Alahan. Présentés dans la pochette « Les baronnies du Lion », ils sont désormais disponibles en figurine avec un profil légèrement révisé. Leur capacité spéciale leur permet d'obtenir une arme ou une armure sacrée, voire les deux si la Chimère est présente dans la même armée ! Les agents de la Chimère sont livrés avec deux sortilèges : Force de la vertu, qui permet au bénéficiaire d'ajouter son Courage à sa Force ; Sceau de protection, qui lui donne Insensible/4.

LIGM 04



**AGENT DE  
LA CHIMÈRE**

1 FIGURINE ET 4 CARTES POUR CONFRONTATION, RAG'NAROK ET CADWALLON:  
**AGENT DE LA CHIMÈRE** (CARTE DE RÉFÉRENCES),  
**LES AGENTS DE LA CHIMÈRE** (CARTE EXPLICATIVE),  
**FORCE DE LA VERTU ET SCEAU DE PROTECTION** (SORTILÈGES À 5 ET 10 P.A.).

**RANG: INITIÉ DU LION. 30 P.A.**

PRIX PUBLIC CONSEILLÉ : 8 €

## SUCCUBE

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

**Compétences :** Enchaînement/1. Être des Ténèbres/2. Guerrier-mage/2. Initié des Ténèbres/Typhonisme/1. Vol.

**Rang :** Initié Immortel des Ténèbres. 10 P.A.



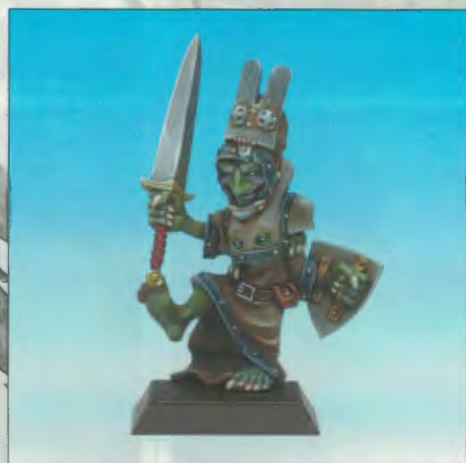
## LOUP NOIR

Les loups noirs sont de sinistres chasseurs au service d'Achéron. Dotés de MOU 17,5, ATT/FOR 5/8, Tueur né et Assassin, ils interceptent et neutralisent rapidement les pièces maîtresses de l'adversaire. Grâce à leur javelot wolven/FOR 8, portée 20-30-40 et Résolution/1, les loups noirs peuvent également faire face à des situations inattendues et foncer sans crainte dans la mêlée. Les loups noirs sont des assassins racés et efficaces, qui complètent admirablement n'importe quelle légion du Bélïer.



## AGITATEUR CADWË

Les agitateurs cadwës font partie des troupes spéciales de la milice : leur rôle consiste autant à donner des coups (ATT/FOR 4-6, DEF/RES 4-5, Brutal, Dur à cuire) qu'à pratiquer une guerre psychologique particulièrement vicieuse : ils donnent Cri de guerre/6 et Feinte aux Cadwës de leur camp dans les environs. En présence d'un agitateur et de ses compagnons, les ennemis les plus dangereux se retrouvent bientôt submergés et impuissants !



10/15



4



4-8



6-6



-



5



2



3

ROUES FOLLES GOBELINES



Les roues folles gobelines sont des petits bolides (PS/POIDS 5-5) qui sillonnent le champ de bataille avec fracas (Mouvement 20, Irrépressible, Impact/3) : leur carburateur à naphte/Mouvement, Force leur garantit à coup sûr de traverser tous les barrages routiers. Elles sont fournies avec deux jeux de têtes et deux profils de références : armée impériale et goblin du clan Ūraken. Avec ces terribles engins, les platanes ne sont qu'une formalité. (40 P.A.)



LICORNE ET ÉMISSAIRE DE LA LUMIÈRE

Les émissaires de la Lumière et les licornes peuvent être jouées avec toutes les armées des Voies de la Lumière : royaume d'Alahan, empire d'Akkylannie, république de Lanever et défenseurs de Tir-Nô-Bor.

Les licornes, créatures énigmatiques et farouches, bénéficient de Féal/2 et Soins/5 en plus de caractéristiques de combat honorables (INI 4, ATT/FOR 6/6, DEF/RES 6/4). Elles octroient Juste aux combattants féminins de leur camp dans les environs.

Les émissaires de la Lumière sont des magiciennes Immortelles (POU3, Être de la Lumière/3, Initié de la Lumière/Hermétisme) qui soutiennent elles aussi les défenseurs de la Lumière grâce à Soins/5. Leur capacité spéciale permet à tous les magiciens amis dans les environs de relancer leurs tests de Pouvoir. Aura d'Hypérior, le sortilège fourni dans la boîte, donne Hypérior aux combattants ciblés. (40 et 30 P.A.)

LO'NUA




Décrite dans *Cry Havoc* vol. 7, Lo'Nua a quitté l'île de Zoukhoï pour prendre part aux batailles qui font rage sur Aarklash. Libérée de la tutelle de Janos, elle peut désormais se joindre à n'importe quelle armée d'Achéron. Elle est fournie avec deux artefacts et un sortilège. Le Masque Do'yâk lui permet de régénérer ses blessures lorsque ses ennemis meurent à ses pieds, le Sceau d'albâtre donne les effets de Féroce à tous les jets de Blessures qu'elle inflige, et Bête de la nuit donne Abominable aux combattants de son camp. Le Sceau d'albâtre peut également être attribué à Janos le Banni. (70 P.A.)

JANOS LE BANNI

Janos, exilé d'Achéron depuis des siècles, s'est réfugié sur le mont Zoukhoï en des temps reculés. Assoiffé de pouvoir, il a soumis les tribus qui vivaient sur ses flancs. Après avoir perverti leurs rites, il a corrompu le vénérable volcan lui-même. Pour s'approprier le feu du Mont Damné, le nécromancien est allé jusqu'à exterminer la tribu de ses esclaves.

**Compétences :** Mort-vivant. Adeptes des Ténèbres et du Feu/ Nécromancie, shamanisme. Commandement/10. Récupération/2. **Rang :** Adeptes d'Achéron. Seconde Incarnation. 85 P.A.



-  10
-  3
-  3-4
-  4-7
-  -
-  8
-  -
-  6



## GENCON FRANCE 2007

LA GENCON FRANCE 2007 S'EST DÉROULÉE DU 25 AU 27 MAI À MONTREUIL. RACKHAM NE POUVAIT MANQUER CET ÉVÉNEMENT. VOUS AVEZ ÉTÉ NOMBREUX À VENIR NOUS Y RENCONTRER POUR ESSAYER AT-43 OU LA VERSION BÊTA DE CONFRONTATION : L'ÂGE DU RAG'NAROK, REGARDER LES VITRINES, OU TOUT SIMPLEMENT DISCUTER. CRY HAVOC REVIENT SUR CE WEEK-END.

### CONFRONTATION : L'ÂGE DU RAG'NAROK

La table qui a sans conteste attiré le plus de monde pendant les trois jours était celle où étaient proposées pour la première fois des parties de démonstration d'une version provisoire de *Confrontation : l'Âge du Rag'narok*. Les vétérans de *Confrontation* comme les néophytes se sont succédé autour de cette table pour faire s'affronter une bande de wolfens d'Yllia menés par Onyx le rôdeur, et une petite force de Griffons d'Akkylanie dirigée par Abel le colérique.

Tous ceux qui ont eu l'occasion d'effectuer une partie de démonstration, de *Confrontation* comme d'AT-43, se sont vu proposer ensuite de donner leurs impressions sur le jeu en remplissant une fiche. Et tous ceux qui se prêtèrent au jeu repartirent avec une figurine *Confrontation* ! Grâce à ce système, nous avons pu étudier vos impressions sur cette première mouture du jeu. Nous nous sommes aperçus avec plaisir que les avis sur ce jeu étaient majoritairement positifs, parmi les joueurs de *Confrontation* comme parmi les non-initiés. Ces retours nous ont renforcés dans notre démarche, mais nous avons aussi voulu tenir compte de vos critiques et cela nous a notamment amenés à modifier la gestion des combats au corps à corps. Encore un grand merci à tous pour vos commentaires et encouragements !

### ET DANS LES VITRINES...

Si les figurines utilisées pour la démonstration de *Confrontation : l'Âge du Rag'narok* étaient des figurines en métal déjà bien connues des joueurs, une des vitrines contenait les premiers prototypes des figurines prévues pour la production plastique. Les visiteurs ont pu notamment y découvrir la cavalerie lourde du Griffon, qui pour l'occasion sortait pour la première fois accompagnée de son état-major. Deux personnages fantassins étaient aussi visibles, un tout nouveau champion templier ainsi qu'une version resculptée d'Alahel le messager, dont la finesse en a ravi plus d'un.

Mais les joueurs d'AT-43 ne furent pas délaissés pour autant, car l'armée Red Blok avait décidé d'envalir la vitrine voisine en avant-première ! Et comme à leur habitude, les Forces révolutionnaires s'étaient déplacées en nombre, réunissant des krasnye soldaty, des spetsnaz kommandos, des armures tactiques kolossus, plusieurs marcheurs de classe I et 2, et leurs héros les plus connus ! Notons au passage que la vie de célébrité n'est pas toujours aussi facile qu'on le dit : ainsi, malgré le succès que celle-ci a rencontré, bien peu de visiteurs ont réussi à retenir le nom du Sergeant Anastasiya Tymofiyeva...

### LA BÊTE EST MORTE

La journée du samedi a été marquée par un défi des plus particuliers, pour lequel pas moins de vingt-quatre participants ont tenté leur chance. Le risque était pourtant de taille, puisqu'il s'agissait d'affronter l'un des combattants les plus redoutables d'Aarklash – la tristement célèbre *Aberration Prime* – avec une unique figurine de la gamme métal *Confrontation* (de moins de 180 points). Et comme si cela ne suffisait pas, les deux combattants n'avaient le droit d'utiliser que leur carte de références, mais ni capacité spéciale, ni artefact, ni sort ni miracle... De fait, sur les vingt-quatre courageux, seuls huit sont parvenus à vaincre la créature. Nous aurons une pensée émue pour Arkeon Sanath, qui a préféré fuir le combat dès que la bête a fait un mouvement dans sa direction, et pour la Lionne Rousse montée, qui a tenté sa chance pas moins de six fois et encaissé six cuisantes défaites... Rares sont les guerriers à être repartis victorieux : les plus efficaces furent sans surprise de puissants immortels (le worg de la lune décroissante et le guerrier-montagne de Tir-Nâ-Bor), mais certains furent plus étonnants, comme ce char nain à qui il fallut pas moins de 28 passe d'armes pour achever la bête, ou une Sasia Samaris dont l'apparence frêle a sans doute trompé son adversaire.



C'est finalement le sens stratégique du guerrier-montagne qui a triomphé de la sauvagerie de deux Worgs, et ce bien que leur armure sacrée ait arrêté de nombreux coups du géant. Le grand vainqueur du défi est donc Pierre Mattern, déjà premier de l'Open *Confrontation* de décembre, et qui est cette fois reparti avec... son propre poids en produits *Confrontation* en métal ! Ce qui représentait près de la totalité de la gamme *Confrontation*. Félicitations à Pierre pour cette nouvelle ligne à son palmarès !



# CONFRONTATION : L'ÂGE DU RAG'NAROK

Figurine de wolven  
en plastique



En attendant de pouvoir télécharger les règles du jeu sur [www.confrontation.fr](http://www.confrontation.fr) le 6 juillet, Cry Havoc vous donne les grandes lignes du déroulement d'un tour de jeu dans la prochaine édition de *Confrontation*.

## I - PHASE TACTIQUE

Au cours de la phase tactique, les joueurs planifient leurs actions pour le tour qui commence. Ils effectuent, dans cet ordre, les actions suivantes.

### I.1. SÉQUENCE D'ACTIVATION

La séquence d'activation représente l'ordre dans lequel les unités sont jouées. Pour la constituer, il existe plusieurs méthodes, correspondant chacune à un niveau de difficulté. Choisissez celle qui convient le mieux à votre style de jeu ou à la complexité tactique que vous souhaitez donner au jeu.

### I.2. TEST D'AUTORITÉ

Les joueurs résolvent un test d'Autorité – caractéristique qui remplace la Discipline – entre leurs commandeurs respectifs. Pour cela, ils jettent un dé et ajoutent l'Autorité du commandeur au résultat. Certains Personnages bénéficient d'un dé supplémentaire. Le joueur qui obtient le résultat final le plus élevé remporte le test d'Autorité.

### I.3. RALLIEMENT

Certaines unités peuvent être mises en déroute si elles affrontent un ennemi supérieur en nombre ou si elles font face à des adversaires effrayants.

Lors du ralliement, chaque joueur résout un test de Courage/Peur (3) pour chacune de ses unités en déroute. La valeur utilisée est la plus élevée parmi les combattants de l'unité. Les unités qui réussissent ce test ne sont plus en déroute, celles qui le ratent le restent.

## 2 - PHASE D'ACTIVATION

Lorsqu'elle est activée, une unité peut accomplir l'une des actions suivantes : marche ; marche et/ou attaque à distance et/ou action mystique (dans l'ordre choisi par le joueur) ; course ; attaquer une unité engagée sans déplacer aucune figurine ; assaut. Il est possible de ne faire aucune action. L'unité est tout de même activée.

Une fois l'action choisie résolue, le premier joueur passe la main à son voisin de gauche, qui devient le joueur actif. La phase d'activation s'achève quand chaque joueur a révélé toute sa séquence d'activation.

### 2.1. ATTAQUER À DISTANCE

Une unité peut attaquer à distance si au moins un de ses combattants a des caractéristiques de combat à distance et que son unité est libre.

Tous les tireurs de l'unité qui ont le même profil tirent simultanément sur la même cible ; les tireurs qui ont des profils différents tirent lors d'une autre salve.

Chaque salve est résolue selon les étapes suivantes :

- 1/ Choix de la cible et des tireurs
- 2/ Mesure de la portée
- 3/ Test d'attaques à distance
- 4/ Test de Force
- 5/ Retrait des pertes

Le joueur choisit dans quel ordre les différentes salves sont résolues. Il est possible de ne pas attaquer à distance avec un type de tireurs.

### 2.2. COMBAT

Un combat est résolu lorsqu'une unité est engagée avec une unité ennemie au terme de son déplacement ou lorsqu'on active une unité engagée qui ne se déplace pas. Les combattants des deux camps forment alors une **mêlée**, dans laquelle l'unité active taille ses ennemis en pièces au corps à corps. Ces derniers, lors de leur prochaine activation, pourront répliquer... s'ils ont survécu.

La mêlée est divisée en différents **combats**. Chaque combat oppose deux profils de combattants : un profil d'**attaquants** de l'unité active et un profil de **défenseurs** de l'unité opposée.

Le joueur actif choisit l'ordre dans lequel les combattants de son unité résolvent leurs combats.

- Un combattant ne peut affronter que les adversaires au contact de son socle ou de sa figurine ;
- Un combattant peut être impliqué dans plusieurs combats successifs s'il se trouve au contact d'adversaires dotés de profils différents. Dans ce cas, ses dés de combat sont répartis dans les différents combats auxquels il participe.

Chaque combat est résolu en effectuant, dans l'ordre, les étapes suivantes :

- 1/ Choix des armes
- 2/ Test d'Attaque au corps à corps
- 3/ Test de Force
- 4/ Retrait des pertes

## TACTIQUE

Au cours de leur entraînement, les guerriers du Rag'narok apprennent des tactiques martiales meurtrières. En jeu, les tactiques permettent aux joueurs de faire des choix stratégiques qui multiplient les possibilités de leurs unités. Chaque unité peut utiliser une tactique par tour.

## 3 - PHASE D'INTENDANCE

Chaque joueur détermine les objectifs qu'il contrôle et en tire l'Élixir indispensable à ses Incarnés. Il effectue, dans cet ordre, les actions suivantes :

- 1/ Calcul des points de foi et des points de mana
- 2/ Entretien des effets
- 3/ Collecte de l'Élixir
- 4/ Temps mort

Lorsque l'ordre dans lequel les joueurs doivent gérer leur phase d'intendance est important, le joueur qui a remporté le test d'Autorité la résout en premier. Le tour s'achève avec cette phase.

Les profils de vos armées seront peu à peu mis en ligne afin d'être tous disponibles avant la parution de cette nouvelle édition. Ainsi, *Confrontation : L'Âge du Rag'narok* sera l'unique jeu de référence sur Aarklash pour la saison de tournois 2008.

Tous les combattants du Rag'narok seront bientôt sur le pied de guerre !

## L'ÉLIXIR

Chaque compagnie est dotée d'une réserve d'Élixir représentée par des pions. Au début de la partie, cette réserve est dans la plupart des cas égale à 0.

Au cours de la partie, cette réserve augmente lorsque des objectifs de bataille sont contrôlés ou remplis par la compagnie. En outre, cette réserve augmente ou diminue en fonction des actions des Incarnés.





## NUMAË, GARDIEN DAÏKINEE

Numaë est l'un de ces élus des dieux dont les exploits enflamment les champs de bataille du Rag'narok. Guidé par son instinct, il mène ses frères au combat pour protéger la Forêt éternelle.

Numaë est né en 951, d'un père officier et d'une mère vestale du culte d'Earhë. Sa mère, frappée par la malédiction de son peuple, mourut en lui donnant le jour. Numaë fut élevé par son père et ses tantes.

Très tôt, il fit preuve d'une sensibilité exacerbée et d'une imagination débordante. Il racontait les batailles d'une terrible guerre, dans laquelle il servait sous les ordres de son père qu'il admirait. Il prétendait avoir vu en rêve cette guerre à venir ; il était persuadé d'avoir un rôle déterminant à y jouer. À l'époque,

le Rag'narok n'était encore qu'une hypothèse redoutée. Pour les gens de son village, les lubies du turbulent Numaë n'avaient rien de prophétique. Tout au plus étaient-elles désagréablement bruyantes.

Chaque matin, Numaë se lançait en fanfare dans une nouvelle bataille. Les autres enfants se lassèrent de ces jeux belliqueux au cours desquels Numaë se montrait terriblement autoritaire. Délaissé par ses compagnons de jeu, Numaë prit l'habitude de mettre ses batailles en scène seul, dans la forêt. Les fayas s'en amusaient. Armées de la patience des immortels, elles devinrent ses nouveaux compagnons de jeu.

Numaë était à l'aube de l'adolescence lorsque son père fut tué dans une embuscade akkyshane. Bouleversé, il se referma sur lui-même.

Perdu, tourmenté, Numaë se raccrocha à sa seule certitude : il deviendrait un grand combattant et jouerait un rôle important dans une guerre à venir. Il décida de devenir soldat, comme son père. Ses tantes cherchèrent à l'en dissuader, mais Numaë n'écoutait plus que les fayas. Ces dernières s'efforcèrent de canaliser sa colère. Elles encouragèrent l'elfe solitaire à suivre l'appel de sa destinée. Elles lui apprirent alors à écouter les murmures secrets de la forêt et lui dévoilèrent l'art de la guerre. Grâce à elles, Numaë exorcisait sa peine en se préparant pour la guerre à laquelle il consacrerait sa vie.

### LE SELDAT DU RAG'NAREK

Les tantes de Numaë croyaient que l'imagination débordante de l'orphelin et ses relations privilégiées avec les fayas témoignaient d'une prédisposition à la divination. Dans leurs efforts pour lui changer les idées, elles le présentèrent à des fidèles du culte d'Earhë : elles espéraient éveiller en lui une vocation.

Les fidèles découvrirent avec stupéfaction que Numaë annonçait tout simplement le Rag'narok depuis son plus jeune âge, sans même en connaître le nom ou le sens. Ils tentèrent de le persuader de les rejoindre au sein du culte d'Earhë. Cela semblait naturel : sa mère était autrefois au service de la déesse, il était orphelin et les dieux l'avaient choisi pour être leur messager. Numaë apprendrait à modérer son tempérament. La discipline du culte l'aiderait à trouver son destin.

Numaë laissa éclater sa colère. Son instinct se rebellait contre ce carcan qu'on tentait de lui imposer. « Le temps de la prière touche à sa fin », disait-il. Son destin, comme celui de tous les Daïkinees, était de combattre ! Face à autant de détermination, les fidèles se résignèrent à laisser Numaë suivre son chemin.



Parvenu à l'âge adulte, Numaë quitta son village sans se retourner. Il se présenta à la caserne la plus proche et s'enrôla dans l'armée royale de Quithyran. Malgré ses prouesses au combat et ses qualités de meneur, son imagination et son impulsivité s'accordaient mal avec la discipline et la hiérarchie de l'armée. Toutes ses exigences lui furent refusées : il ne fut pas immédiatement envoyé au combat – et encore moins à la tête d'une unité – et il ne fut pas exempté des entraînements ni des manœuvres, qu'il jugeait pourtant superflus. Numaë dut apprendre à vivre en compagnie de ses frères d'armes. Il était un guerrier, il devint un soldat.

Les années passèrent et Numaë fit ses preuves. Sa connaissance de la forêt et des coutumes des fayes faisaient de lui un excellent gardien. Passionné et impulsif, il était parfois difficile à contrôler, mais son dévouement

ne faisait aucun doute. Il lui arrivait par moments de se réfugier chez ses compagnons féeriques. Ses supérieurs fermaient les yeux. Cette intimité avec les fayes suscitait chez ses camarades une crainte révérencieuse qui facilita son ascension dans la hiérarchie militaire.

## LE GARDIEN FÉERIQUE

En 999, Numaë mena son unité au combat sur les rives de l'Ynkarò, à l'endroit même où son père était mort des années auparavant. Après trois jours de traque, lui et ses hommes avaient rattrapé une bande de déserteurs akkylanniens, menés par un inquisiteur renégat, qui avait pillé un temple plus au nord. Numaë était un guerrier d'exception et un tacticien accompli. Le combat tourna rapidement en faveur des Daïkinees. Le fracas de la bataille attira une bande d'Impurs. Les demi-elfes encerclèrent en silence les combattants, avant de se ruer à l'assaut. Humains et elfes furent pris par surprise et massacrés. Numaë prit trop tard conscience du danger. Il fit volte-face et abattit les deux premiers Impurs, embrocha le troisième sur la lame du suivant, esquiva, feinta. Il se battait comme une bête acculée, mais se ressentait de la fatigue du combat précédent. Les Impurs étaient trop nombreux, trop bien organisés. L'issue du combat était inéluctable. La dernière chose qu'il entendit, en s'effondrant, fut la clameur victorieuse des demi-elfes. Puis tout devint noir.

Lorsque Numaë revint à lui, il était étendu sur le rivage. De nombreuses fayes le contemplaient comme s'il était revenu d'entre les morts. L'impétueux elfe était l'unique survivant de son unité. Les Impurs avaient disparu avec le trésor du temple, mais son instinct lui soufflait qu'ils étaient encore proches. Numaë, déterminé à venger ses camarades, convainquit les fayes de se placer sous ses ordres.

*NUMAË EST L'UN DE CES ÉLUS  
DES DIEUX DEIN+ LES EXPLÉI+  
ENFLAMMENT+ LES CHAMPS  
DE BATAILLE DU RAG'NAROK.  
GUIDÉ PAR SON INSTINCT,  
IL MÈNE SES FRÈRES AU  
COMBAT POUR PROTÉGER  
LA FORÊT ÉTERNELLE.*

Accompagné d'esprits sylvestres, Numaë remonta l'Ynkarò jusqu'au bivouac des Impurs. Mesurant l'importance de la quête du Daïkinee, les fayes lui firent don du Secret du caméléon. Ce talisman permit à l'elfe de s'approcher sans être vu. Alors, profitant d'une diversion organisée par les fayes, le gardien ivre de fureur courut vers sa vengeance.

En un éclair, Numaë terrassa tous les pillards qui gardaient le butin. Lorsque sa lame goûta le sang du chef de la bande, la mémoire lui revint : il se souvint être tombé sous ses coups, se souvint qu'Earhë l'avait rendu à la vie. Transfiguré par cette révélation, il se dressa dans l'aube naissante au-dessus des cadavres des Impurs, sa lame dégouttant de sang. Il était un Incarné, gardien de la Forêt éternelle et champion d'Earhë.

À son retour, il fut fêté comme un héros et promu officier. Peu après, le Rag'narok éclata et Numaë, répondant à l'appel de son instinct, partit au combat.

Les rêves d'enfant de Numaë se sont réalisés. Il mène à présent ses frères dans l'ultime bataille. Tel est son destin.



# LES VOIES CYNWÄLLS

LES ELFES CYNWÄLLS DISENT QU'IL EXISTE PLUSIEURS VOIES MENANT À LA NOËSIS, L'IDÉAL DE VÉRITÉ SUR LEQUEL REPOSE LEUR RÉPUBLIQUE. LE RAG'NAROK LES A FAIT SORTIR DE LEUR RÉSERVE ET LA FUREUR DES COMBATS MET AUJOURD'HUI LEUR LÉGENDAIRE CONCENTRATION À L'ÉPREUVE. LA QUÊTE DE LA VÉRITÉ PASSE DÉSORMAIS PAR CELLE DE LA VICTOIRE. CHAQUE VOIE CYNWÄLL LA POURSUIT À SA MANIÈRE, POUR LA GLOIRE DE TOUT LE PEUPLE DRAGON.

## SUIVRE SES VOIES

La quête de la Noësis, la Vérité, est l'un des principaux aspects de la philosophie et de l'art de vivre des Cynwälls. Elle se traduit par le détachement des choses matérielles et le respect d'une morale sujette à de nombreuses interprétations. Les voies cynwälls sont autant de chemins qui mènent à la Vérité ; elles ont été ouvertes dans le sillage des premiers Cynwälls qui ont atteint la Noësis. Certains mettent l'accent sur l'austérité, d'autres sur l'équilibre, d'autres encore sur l'identification à des principes de perfection.

Les voies offrent à ceux qui le souhaitent une philosophie éprouvée et, le plus souvent, documentée. Chaque Cynwäll est unique, néanmoins, et la quête de la Noësis est individuelle. Tout individu peut librement changer de voie, en fonction des événements qui rythment son existence et modifient son point de vue. Un Cynwäll peut même ouvrir sa propre voie et espérer qu'un jour ses frères marcheront sur ses traces.

### CRY HAVOC VOL. 6

Dans cet article, les astérisques (\*) renvoient à des informations révélées dans *Cry Havoc* vol. 6, qui contient de nombreux articles sur les elfes cynwälls.



## LE DRAGON DE LUMIÈRE

**Emblème :** Des ailes de lumière.

**Sanctuaire :** Laroq (Darakÿn\*).

**Mentors :** Elran, seigneur dragon, et Angrim Maloth, wyrm cynwäll.

**Alliés de prédilection :** Empire d'Akkylannie, royaume d'Alahan, utopie du Sphinx.

La voie du Dragon de Lumière, l'une des plus anciennes et des plus conservatrices, est celle empruntée par les chevaliers dragons et les dirigeants de la nation cynwäll. Ses principaux représentants se rassemblent à Laroq, capitale de la république et bastion de la chevalerie draconique. Leur chemin vers la Noësis s'inspire de leurs compagnons ailés : ils cherchent l'équilibre entre la bestialité et la raison, l'équilibre même qui donne toute leur noblesse aux dragons.

Les pactes historiques qui lient les Cynwälls aux dragons des cimes sont à l'origine de cette voie prestigieuse. Chaque famille affiliée à la voie du Dragon de Lumière entretient depuis des générations des liens privilégiés avec un ou plusieurs dragons cynwälls. Cette complicité ancestrale permet aux magiciens d'invoquer le pouvoir du Pacte draconique pour appeler leur dragon gardien à la rescousse. Ce lien est si solide que les disciples de cette voie deviennent plus forts et plus résistants en présence des dragons, comme si les seigneurs des cieux leur prêtaient une part de leur puissance légendaire.

Les Cynwälls du Dragon de Lumière sont peu nombreux. Ils sont néanmoins très influents sur l'échiquier militaire et politique cynwäll. Ils forment l'avant-garde des armées de la République et peuvent intervenir n'importe où sur Aarklash avec une rapidité stupéfiante. Ce sont eux qui donnent des Cynwälls l'image de fiers guerriers en armure chevauchant de majestueux dragons.

Âgé de quatre-vingt dix-huit ans « seulement », Nalkyr Maloth est considéré par ses pairs comme un jeune dragon manquant d'expérience. Il se distingue par une soif de savoir peu commune et une grande curiosité pour Aarklash. Peu de dragons s'impliquent autant que lui dans les événements qui bouleversent le continent. Il est également l'un des rares dragons magiciens de Lanever ; même s'il est un peu moins vigoureux que ses congénères, ses sortilèges ont souvent changé le cours d'une bataille. Parce qu'il représente la génération des dragons du Rag'narok et qu'il sait concilier vivacité et sagesse, Nalkyr Maloth a été choisi pour garder les parchemins sacrés qui scellent l'alliance entre les Cynwälls et les dragons. Il remplace à cette place d'honneur Corzar Maloth, mort lors de la seconde bataille de Kaïber (cf. *La Faille de Kaïber*), et siège à l'allianwë\*, l'assemblée qui conseille le Guide.

Ancien compagnon d'armes d'Esneh, le Guide de la nation cynwäll, et de Larnessÿm, mentor de l'armée de la République, le **seigneur dragon Elran** est une figure incontournable de Laroq. Appelé par le Rag'narok, il brûle de prendre les armes et de rejoindre les champs de bataille avec le dragon **Angrim Maloth**. Ce dernier insiste cependant pour que son ami reste auprès du Guide, au moins pour le moment. Les Cynwälls sont exposés aux forces ténébreuses de l'Araignée et du Bélier, dit-il, et il est préférable que le Dragon de Lumière ne s'éloigne pas de son sanctuaire.

Les opérations militaires de cette voie se multiplient néanmoins aux frontières de Lanever, d'Ashinân jusqu'en Avagddu. Elran poursuit inlassablement sa quête en éprouvant son sang-froid dans la furie des batailles.

## LA LAME DE VÉRITÉ

**Emblème :** Un sabre cynwäll traversant de haut en bas un cercle de feu.

**Sanctuaire :** Aneirin (Cyn'Shear\*).

**Mentor :** Général Samo Aölyss.

**Alliés de prédilection :** Empire d'Akkylannie, royaume d'Alahan.



La Lame de vérité est la voie des Cynwälls qui consacrent leur vie à la guerre et qui cherchent la Vérité dans le tumulte de la bataille. Ouverte lors des premiers conflits dans lesquels s'est engagée la République, elle a connu un véritable essor après la première bataille de Kaïber. Elle se rassemble aujourd'hui à Aneirin, ville fortifiée bordant le Leak'Shear et nœud stratégique de la guerre opposant Lanever à Ashinân.

La Lame de vérité regroupe essentiellement des soldats de métier, des officiers de terrain et de nombreux francs-tireurs. Elle collabore avec l'empire d'Akkylannie et le royaume d'Alahan pour coordonner les troupes cynwälls au sein de l'Alliance de Lumière. Cette voie maintient des garnisons sur tous les fronts où l'Alliance de Lumière est engagée, notamment Djaran et Kaïber. Elle accueille également des régiments alliés à Aneirin et les encadre lors des opérations en forêt.



Les disciples de la **Lame de vérité** sont connus pour leur détermination et leur rigueur. Ils privilégient l'efficacité dans tous les aspects de leur existence, aussi se lassent-ils vite des longs discours ; leur présence sur la scène politique cynwäll se résume à des prises de position catégoriques. En tant que militaires, ils accordent une place capitale au respect de la hiérarchie et encouragent leurs frères à placer leurs compétences au service de la communauté à chaque occasion.

La **Lame de vérité** a instauré la tradition du recours à la force dans les armées cynwälls. Avant chaque bataille, ils demandent solennellement à leur adversaire de se rendre, sous peine d'avoir « recours à la force ». Si l'opposant accepte, il sera traité avec considération et dignité. En cas de refus, il ne lui sera accordé aucune pitié : les disciples de la **Lame de vérité** se ferment alors à tout sentiment.

Le général **Samo Aölyss** est sans conteste l'un des meilleurs guerriers de Lanever et de l'alliance de Lumière. Son charisme et son expertise dans toutes les formes de combat, à pied comme à dos de dragon, lui valent une grande popularité. On prétend que le général est si proche de la **Vérité** qu'il en devient capable de deviner les points faibles de ses ennemis et de voir clair à travers leur stratégie. Ses exploits martiaux et militaires sont là pour en attester et font école dans les académies militaires cynwälls.

Les fidèles de la **Noësis** savent que ces rumeurs sont fondées. Des moines équanimes partagent un pouvoir similaire, qu'ils appellent « vision meurtrière », mais ils ne sont jamais parvenus à l'étendre à l'ensemble d'un champ de bataille comme le général a pu le faire par le passé. **Samo Aölyss**, pourtant, n'a jamais étudié les mystères de la divination. Certains équanimes se sont rapprochés du mentor de la **Lame de vérité** pour tenter de découvrir la source de son pouvoir.



**Samo Aölyss**, pour sa part, ne se juge pas digne de ces louanges. Il estime être encore loin de la **Vérité** et désespère de trouver des adversaires capables de le faire progresser. Il correspond en secret avec les meilleurs généraux du continent, y compris ceux des **Méandres des Ténèbres**, dans l'espoir d'avancer dans sa quête.



## L'HÉRITAGE DES ANCIENS

**Emblème :** Un masque mécanique dont le front est orné d'une gemme de Lumière.

**Sanctuaire :** Wyde (Cyn'Wyde\*).

**Mentor :** Anhareg.

**Alliés de prédilection :** Utopie du Sphinx.

La voie de l'Héritage des Anciens se consacre à la fabrication, à l'entretien et à l'étude des constructs cynwälls. Elle rassemble la majorité des héliastes cynwälls, de nombreux érudits ainsi que des aventuriers nommés « quêteurs ». Ouverte après la découverte des premiers constructs du Sphinx, dans les fondations des anciens temples de Lanever, la voie de l'Héritage des Anciens s'est longtemps tenue loin des champs de bataille. Ses membres sont éparpillés à travers Lanever et même au-delà, formant un vaste réseau de contacts.

Les héliastes se contentaient autrefois de soutenir occasionnellement les troupes et de réparer les constructs combattants. Les chercheurs exploitaient les découvertes des quêteurs, tentant de percer les secrets des Anciens.

Toutefois, les révélations du quêteur Méhöl (cf. *Cry Havoc* vol. 5 et 6) ont tout changé. Possédé par Kulden, un gardien des légendes du Sphinx, il a révélé aux Cynwälls de précieux secrets sur la technologie de l'Utopie et les lieux où reposaient des armées de constructs antiques. Les récupérer n'a pas été sans risque ; mais désormais, une légion mécanique qui ne se fatigue ni ne se nourrit jamais a rejoint l'armée cynwäll.

Les découvertes de l'Héritage des Anciens ont considérablement réduit le temps de recherche de nombreux projets relatifs aux constructs. Anhareg a ainsi mis au point les ateliers de bataille qui équipent aujourd'hui les armées du Dragon : des stations de réparation mobiles qui restaurent les constructs endommagés à une vitesse stupéfiante. Aujourd'hui, les constructs réparent les constructs. Ils pourraient même les créer eux-mêmes, si cela ne soulevait un débat philosophique au sein de l'Héritage des Anciens. L'hérésie de Dirz (cf. *Cry Havoc* vol. 4) a en effet montré que la créature échappe parfois au créateur. Les Cynwälls refusent par conséquent de laisser une telle autonomie aux constructs avant de maîtriser eux-mêmes le processus.

Les héliastes et leurs guerriers mécaniques mènent désormais leurs propres batailles, mais la quête de la Vérité n'est pas pour autant terminée. Les disciples ne doivent pas se contenter de contrôler l'Héritage des Anciens : ils doivent comprendre et maîtriser l'énergie mystérieuse qui l'anime, faute de quoi cette formidable puissance pourrait se retourner contre eux.

Les révélations de Kulden, le gardien du Sphinx ont encore un rôle fondamental à jouer : elles pourraient permettre aux Cynwälls de percer les secrets de la maîtrise des constructs. Il leur reste peu de temps : les autres voies, la Lame de vérité et l'armée de la République en tête, réclament le déploiement immédiat de tous les constructs disponibles à Käiber.

Cette quête revêt également une autre importance : l'identité des Cynwälls. Les héliastes et les quêteurs savent qu'ils sont les héritiers des Sphinx. Ils doivent trouver le chemin de leur propre Vérité pour ne pas se laisser aveugler par celle des Anciens.



Originaire de Laroq, **Anhareg** est l'héliaste qui a révélé le secret de Méhöl et mené les armées de Lanever à la conquête des sanctuaires oubliés du Sphinx. Après sa victoire, il a déplacé son étude à Wyde où, en compagnie d'une équipe de magiciens de la voie du Solaris, il s'évertue à exploiter ses fabuleuses découvertes. Ses pairs restent très attentifs à ses travaux et plus particulièrement à ceux qui visent à contrôler les cyanhydres, des constructs d'une puissance fantastique, fabriqués par les Sphinx à leur apogée. Ses travaux sur les glyphes de radiance améliorent la puissance des magiciens du Solaris, la voie de magie des Cynwälls. Ils permettent également de concevoir des constructs de combat plus performants, tels les quasars.





## L'ARMÉE DE LA RÉPUBLIQUE

**Emblème :** Le Dragon de Lanever.  
**Sanctuaire :** Fort Argara (Darakÿn).  
**Mentor :** Conseiller Lärnessym.  
**Alliés de prédilection :** Empire d'Akylannie, royaume d'Alahan, Utopie du Sphinx.

La voie de l'armée de la République est la plus populaire de Lanever. Elle rassemble ceux qui s'impliquent avec fierté dans l'activité citoyenne de leur nation. C'est la voie de prédilection des patriotes et des représentants de l'administration républicaine : les tribëns\* (magistrats du Guide), membres des ashendils\* (les assemblées des cités) et des régules\* (dirigeants des cités). L'armée de la République est la voie qui regroupe le plus grand nombre de membres. Elle dispose de nombreuses garnisons à travers Aarklash.

Même si elle ne jouit pas d'un statut particulièrement prestigieux, elle est au cœur du système politique et militaire et collabore quotidiennement avec toutes les autres voies. Elle suit le Dragon de Lumière, fournit un soutien logistique à la Lame de vérité et à l'Héritage des Anciens, accompagne les guerriers des monastères équanimes et coordonne les activités du Trièdre. Tout ceci réclame une administration compétente et des moyens considérables ; l'armée de la République a toujours fourni l'une comme les autres avec enthousiasme et sans faillir. Qu'ils soient artisans, exploitants ou agents de l'administration, les soldats de la République mettent à son service le savoir-faire acquis tout au long de leur vie civile.

Même lorsqu'ils retournent à la vie civile, les frères d'armes continuent de veiller les uns sur les autres et de s'entraîner ensemble au shenras, l'art martial cynwäll. Cette camaraderie contribue à renforcer la solidarité du peuple de Lanever.

Fort Argara, le sanctuaire de l'armée de la République, se dresse tel un phare à l'ouest de Laroq. Cette place forte récente – elle a été achevée en 966 –, qui garde l'embouchure du Leäk Shear et les montagnes du Béhémot, s'inspire largement des forteresses de Tir-Nâ-Bor. Elle est au cœur d'un réseau de petites garnisons stationnées dans des avant-postes fortifiés. Ses effectifs sont régulièrement renouvelés par l'afflux de citoyens, venus accomplir leur service militaire annuel et obligatoire.

Lärnessym, mentor de l'armée de la République, se plaît parfois à dire que son ami Elran du Dragon de Lumière est le bouclier du Guide alors que lui-même en est le glaive. Cet elfe au corps marqué par une vie de batailles est le conseiller militaire personnel du Guide. En tant que tel, il dispose d'un pouvoir considérable. C'est le plus souvent à son initiative que se réunissent les sessions extraordinaires de l'allianwë, ou que sont convoqués les mentors des autres voies lorsque des décisions capitales doivent être prises. Depuis l'entrée des Cynwälls dans le Rag'narok, Lärnessym est de plus en plus sollicité à la tête d'armées en manœuvre hors des frontières de Lanever. Après toutes ces années loin du combat, le respectable Cynwäll est fier de reprendre les armes pour défendre sa patrie. Il redoute néanmoins de croiser la route des dévoreurs de Vile-Tis et plus particulièrement celle des Impurs demi-elfes. Lärnessym sait en effet que son fils illégitime, né lors de sa jeunesse d'une liaison passionnée avec une barhane, a rejoint l'armée de la Bête.



## LES MONASTÈRES ÉQUANIMÉS

**Emblème :** La silhouette d'un dragon s'élevant dans un disque solaire.

**Sanctuaire :** Les monastères d'Antéos (Oth-Ajyr\*), de Gunra (Cyn'Shear), de Khitali (Allyvie) et de Maelhynn (Cyn'Wyde).

**Mentor :** Adjaïs.

**Alliés de prédilection :** Royaume d'Alahan, utopie du Sphinx. Les monastères sont également ouverts à tous ceux qui souhaitent sincèrement s'initier aux mystères de la Noësis.



La voie des équanimes se place juste derrière celle de l'armée de la République en termes d'effectifs et de popularité. Elle prône la recherche de la Vérité par la divination, la méditation et une pratique intensive du shenras, l'art martial cynwäll. Pour les disciples de cette voie, la quête de la Noësis est autant intérieure qu'extérieure.

Les disciples équanimes, unis par une confiance réciproque qui renforce leur foi, se regroupent en monastères. Ériger un monastère équanime réclame théoriquement l'autorisation des instances supérieures du culte de la Noësis. Dans les faits, cependant, l'organisation est assez tolérante pour permettre à n'importe quel fidèle équanime de tenter l'aventure. Il est alors livré à lui-même et doit construire son monastère avec l'aide de ses suivants. On trouve par conséquent des monastères équanimes un peu partout en Lanever, généralement dans des lieux propices à la méditation : à l'écart des cités, en forêt ou sur le site d'anciens temples. Portant le nom de leur créateur, les monastères font office de lieux de culte mais aussi d'écoles et de centres d'entraînement pour tous les adeptes du shenras, soit la majorité de la population cynwäll.

Les monastères les plus importants ont plusieurs siècles d'existence : Antéos, Gunra, Khitali et Maelhynn sont les plus célèbres et les plus influents. Chacun d'eux se distingue par son style de shenras, héberge des centaines de croyants et bénéficie du statut de caserne militaire. Les volontaires ne manquent jamais lorsque les autorités de la République viennent frapper à leur porte pour demander leur assistance dans des opérations de guerre.

Bien qu'elle favorise le recueillement et le détachement, la voie des équanimes est également proche du peuple et ouverte sur l'extérieur. De nombreux



## LES GUERRIERS DE LA VÉRITÉ

La Vérité, disent les disciples de la Noësis, est universelle. Les équanimes sont particulièrement tolérants et leurs monastères sont ouverts à quiconque vient en paix et souhaite sincèrement suivre leur voie. Il n'est pas rare de voir des représentants d'autres peuples d'Aarklash se présenter, en quête d'un refuge, de spiritualité ou tout simplement de la Vérité.

Certains deviennent guerriers de la Vérité, des disciples de la Noësis qui ne sont pas nés elfes. Humains pour la plupart, ils sont entraînés au maniement d'armes trop lourdes pour des elfes et apprennent un style de combat qui privilégie la force de frappe et le port de l'armure lourde. Si toutes les voies cynwälls font bon usage du courage, de la brutalité et de la ténacité des guerriers de la vérité, ces derniers sont particulièrement nombreux au sein de la Lame de vérité et des monastères équanimes.

disciples équanimes parcourent Aarklash en quête de la Vérité et rapportent à leurs frères les événements dont ils sont témoins. Parce qu'ils ont vu avant leurs frères à quel point les Ténèbres rongeaient Aarklash, les équanimes ont été les plus fervents partisans de l'entrée de la république de Lanever dans le Rag'narok. Avant même que les premiers régiments de l'armée de la République quittent la patrie, ils se battaient déjà aux côtés de leurs alliés.

Fille d'un grand maître d'Antéos, **Adjaïs** est une véritable légende vivante pour son peuple. Prodige de beauté et de talent, cette guerrière équanime marie avec une élégance extraordinaire la fougue de la jeunesse et la sagesse des anciens. Pour beaucoup, elle est la Noësis incarnée et représente l'équilibre parfait entre toutes les forces qui régissent la Création.



D'un commun accord, les mentors des autres voies ont pris Adjaïs sous leur protection. Ils la forment le plus rapidement possible à l'art de la guerre, afin qu'elle devienne une commandante compétente et charismatique. Ainsi, la jeune femme pourra prendre la tête d'une armée et se battre à leurs côtés dans le Rag'narok. Même si elle maîtrise encore mal les subtilités de la stratégie militaire, Adjaïs apprend vite... très vite.

## LA VOIE DU TRIÈDRE

**Emblème** : Trois piliers. Celui de droite est bleu, celui du milieu est doré et celui de gauche est blanc.

**Sanctuaire** : Le mont Vanora (Darakÿn).

**Mentor** : Aquilon, Œil de rubis et Poing fantôme.

**Alliés de prédilection** : Aucun. Le Trièdre vit dans le secret.

La voie du Trièdre est celle des ombres, du secret et de la vérité cachée. Elle regroupe des Cynwälls reconnus pour leur expertise dans un domaine, choisis pour leur discrétion et capables de tous les sacrifices pour le bien de la nation.

Le gouvernement de Lanever fait souvent appel à des unités spéciales, les trièdres, pour mener à bien des opérations secrètes ou assister ses alliés avec efficacité et élégance. Ces groupes de trois combattants bénéficient du plein support financier et logistique de la République et doivent faire preuve de la discrétion la plus absolue. L'un de ces trièdres, composé du commandant Syd de Kaïber, de l'assassin Nelphaëll et du moine équanime Soïm, s'est illustré lors de la seconde bataille de Kaïber (cf. *La Faille de Kaïber*). Sans eux, la forteresse serait certainement tombée aux mains du Bélïer.

Bon nombre des membres de trièdres mènent une double vie et ont pour ordre de ne pas tomber vivants aux mains de l'ennemi. Après une profonde remise en cause qui les amène à brûler les chapitres finaux de leur exemplaire des *Enseignements d'Akaris\**, ils rejoignent le Trièdre. Certains simulent une profonde crise morale et feignent de poursuivre leur ancienne voie sous un autre aspect. D'autres tournent définitivement le dos à leur ancienne vie et rejoignent le mont Vanora, sanctuaire du Trièdre et quartier général des services secrets cynwälls.

Les varsÿms cynwälls, éclaireurs de l'armée du Dragon, sont souvent les premiers à frapper l'adversaire et se spécialisent dans les frappes chirurgicales. Un nombre conséquent d'agents du Trièdre sont issus de leurs rangs et forment le corps des tueurs varsÿms. Doués de réflexes exceptionnels et capables de délivrer des coups de maître d'une force surhumaine, ils sont équipés d'armes hélianthes et accomplissent les missions les plus périlleuses. Ils sont constamment surveillés par leurs frères du Trièdre, car leur quête personnelle de la Vérité les mène dangereusement près des Ténèbres. Quelques-uns ont ainsi disparu en mission, tuant leurs compagnons avant de s'évanouir sans laisser de trace. Ces renégats sont traqués sans merci, mais tous semblent avoir le même but : devenir Incarnés.

Les trois mentors de la voie du Trièdre ne sont connus que par leur surnom : **Aquilon**, **Œil de Rubis** et **Poing Fantôme**. Ces trois figures énigmatiques, financées par les caisses de la République, arpentent les ombres d'Aarklash depuis de nombreuses années. Aquilon, ancien disciple du Dragon de Lumière, n'est autre que l'un des khidarÿms qui servent de gardes du corps à Esneh. Sa position lui permet de veiller à la sécurité du Guide et de coordonner les activités de contre-espionnage de la République. Œil de Rubis est un synchronime, un chronomancien venu de la cité de Llÿaran\*. Ses interlocuteurs le croient dément lorsqu'il prétend pouvoir arrêter le temps. Lorsque ses yeux virent au rouge, toutefois, d'étranges événements surviennent. Poing Fantôme, pour sa part, est un moine-guerrier équanime qui a perdu la mémoire. Nul ne sait d'où lui vient le pouvoir de percer à jour les illusions et les mensonges. Personne ne peut lui mentir, ce qui explique son caractère tour à tour sinistre et mélancolique.



# LA CHIMÈRE

LA CHIMÈRE, IMMORTELLE DE LA LUMIÈRE ET ALLIÉE LÉGENDAIRE DES LIONS, OUVRE SA RÉSERVE SÉCULAIRE POUR ILLUMINER LES CHAMPS DE BATAILLE DU RAG'NAROK. CE NUMÉRO DE CRY HAVOC CONTIENT LA CARTE DE LA MESSAGÈRE DE LA LUMIÈRE, QUI N'EST AUTRE QUE LA CHIMÈRE SOUS FORME HUMAINE. DÉCOUVREZ LA PLUS PUISSANTE MAGICIENNE DE CONFRONTATION !

## MESSAGÈRE DE LA LUMIÈRE

La Chimère a choisi de combattre les Ténèbres sur Aarklash et d'aider les hommes à devenir meilleurs. Messagère de la Lumière et de la Vertu, elle a contribué à la création du royaume d'Alahan et veille sur ses champions depuis des temps immémoriaux. Ses pouvoirs lui permettent d'adopter de nombreux visages ; les plus connus sont ceux d'une femme à la beauté radieuse et celui d'un lion chimérique que rien n'arrête au combat.

Tant qu'un Lion vertueux protégera la Lumière, la Chimère sera là pour l'aider dans sa lutte.

Grâce à Pouvoir 15 et à Esprit de la Lumière, ce Personnage est capable de lancer la quasi-totalité des rituels et sortilèges de la Lumière ou de primagie sans avoir à jeter de dé. Sa valeur stratégique élevée est justifiée par la grande quantité de rituels et de sortilèges qu'elle peut acquérir pour soutenir l'armée du Lion. Conscience et Récupération/3 viennent compléter son arsenal mystique et font d'elle une icône vivante de la magie, à Confrontation comme à Rag'Narok.

La Messagère de la Lumière n'est pas faite pour aller au corps à corps, mais elle n'est pas pour autant désarmée face à ses ennemis. Sa nature immortelle et la protection que lui accorde la Lumière lui octroient Aimé des dieux, Défense 6 et Résistance 10, ce qui est largement suffisant pour supporter les assauts les plus violents. Elle a ensuite toute latitude pour riposter avec son puissant arsenal magique.

La Messagère de la Lumière est toutefois vulnérable aux tirs d'artillerie, ainsi qu'aux adversaires résistants à la magie (compétence « Insensible/X », par exemple) et/ou dotés d'assez de dés de combat pour passer ses défenses. Dans les rares cas où la suprématie magique ne suffit plus, mieux vaut adopter une apparence plus adaptée à la fureur des combats : la Chimère !



## LA CHIMÈRE

La Chimère échange quelques points de Pouvoir (POU 10) contre une augmentation fantastique de ses caractéristiques de combat. Le potentiel de la Chimère au corps à corps rivalise avec celui des Légendes vivantes, et ce avant tout sortilège qu'elle pourrait utiliser pour accroître sa puissance.

Même sous cette forme léonine, la Chimère lance la majorité des sortilèges sans jeter de dés. Attention toutefois au rituel « Que la lumière soit » et au sortilège « Chimère aux mille visages ». Avec une difficulté de 15, ils nécessitent un test d'incantation avec une probabilité de réussite réduite. Conservez toujours suffisamment de gemmes en réserve pour augmenter leurs chances de succès.

Alors que la Messagère de la Lumière soutient l'armée dans son ensemble, la Chimère est une bête de guerre qui anéantit tous les ennemis qui l'entourent.

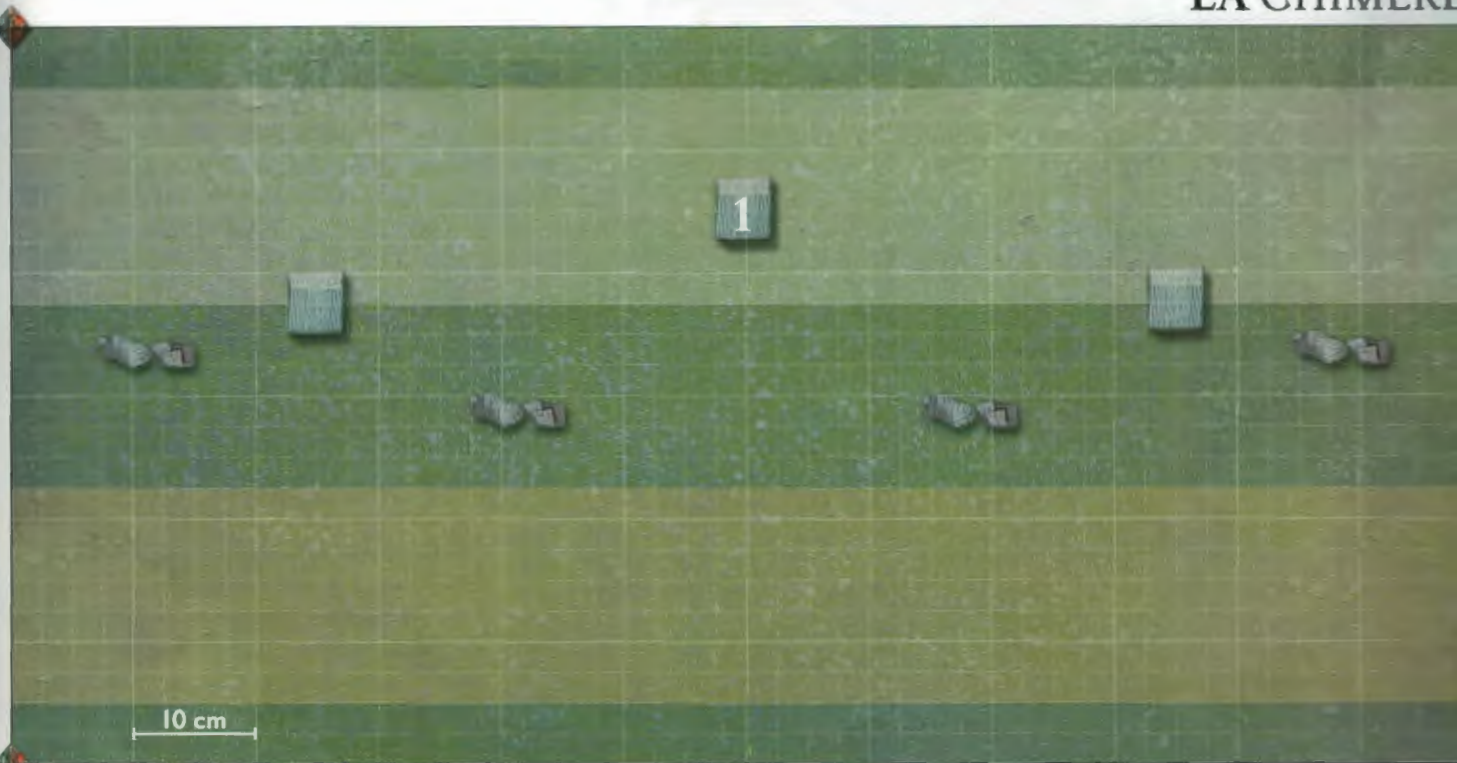
Adoptant l'apparence de la femme qu'elle était encore lors de son errance mystique, la Chimère se présenta aux Yllians et aux Lahnar. Elle les conseilla afin qu'ils puissent combattre efficacement les envoyés des Ténèbres. Puisant dans ses souvenirs de mortelle, elle leur enseigna une langue qui leur permettrait d'imiter le lien qu'elle entretenait naturellement avec le principe de Lumière. La Chimère dut pour cela se montrer sous sa véritable apparence aux mortels.

La Chimère et la Messagère de la Lumière (carte fournie avec ce numéro) sont deux profils pour le même Personnage. Tout effet réservé à l'un ou à l'autre est valable pour les deux.

La Chimère peut adopter indifféremment une des deux formes pour se battre. Une seule d'entre elles peut être présente dans un camp à un moment donné si plusieurs joueurs sont alliés le temps d'une partie. Lors de chaque phase d'entretien, le joueur qui contrôle une Chimère peut déclarer qu'elle change de forme. Il intervient alors les figurines. Si ce remplacement n'est pas physiquement possible ou entraîne la manipulation d'une autre figurine, la Chimère ne peut pas changer de forme.

La Messagère de la Lumière peut être représentée par n'importe quelle figurine féminine du Lion. Elle doit toutefois être identifiée au début de la bataille.

Lors de la constitution des armées, si le joueur possède la carte de la Messagère de la Lumière, la Chimère est considérée comme une magicienne pure dotée de Pouvoir 15.



## LA BATAILLE DES MIRAGES

Lorsqu'éclata la première bataille de Kaïber, la Chimère réalisa que les Ténèbres étaient de retour et ne reculeraient devant rien pour plonger Aarklash dans l'horreur. Pour permettre aux mages d'Alahan, éternels défenseurs de la Lumière, de rendre coup pour coup, elle entreprit une quête sacrée. Son périple la mena jusqu'à un sanctuaire de Gandhar, le Royaume des illusions. Là reposait la Gemme parfaite, un artefact d'une puissance extraordinaire. À la tête d'une armée barhane, elle triompha des gardiens du sanctuaire, des mirages qui adoptaient l'apparence et la force de leurs plus puissants ennemis.

La Gemme parfaite est aujourd'hui sous la garde de la Chimère. Elle accorde sa puissance à la Lumière et sert la cause de la Vertu dans le Rag'narok.

♦ **Forces en présence :** « La bataille des mirages » oppose les armées suivantes.

– Royaume d'Alahan : 2 000 P.A. de combattants, dont la Chimère. Elle ne peut pas être dotée de la Gemme parfaite ni de Chimère aux mille visages.

– Mirages de Gandhar : 2 000 P.A. de combattants choisis librement au sein de n'importe quelle armée, sans considération d'alliance. Ils sont considérés comme faisant partie du même peuple au regard des règles de commandement (et de constitution d'unités à Rag'narok). Pour tous les autres aspects du jeu (attribution d'artefacts, etc.), ils restent liés à leur peuple d'origine.



♦ **Situation :** Voir schéma. Le champ de bataille mesure 120 x 60 cm.

– Trois autels constituent des objectifs de 10 cm de côté. Un objectif est contrôlé par le joueur qui a le plus de combattants à 10 cm ou moins des limites de la base de l'objectif. En cas d'égalité, aucun camp ne contrôle l'objectif. Ces conditions sont vérifiées à la fin de la phase d'entretien.

– Des obstacles de 15 cm de long et 5 cm de large se dressent sur le champ de bataille. Ils sont infranchissables, indestructibles et bloquent les lignes de vue.



Obstacle



Autel



Zone de  
déploiement  
du Gandhar



Zone de  
déploiement  
du Lion

Chaque joueur dispose de trois de ces obstacles, qui sont disposés à tour de rôle (en commençant par le joueur le plus jeune), avant la phase de déploiement et à plus de 20 cm des autels.

♦ **Déploiement :** Voir schéma. Les Éclaireurs ne peuvent pas être déployés dans la zone de contrôle des autels.

♦ **Conditions de victoire :** Le royaume d'Alahan remporte la victoire à l'issue du sixième tour s'il contrôle au moins deux autels dont le n°1.

Les mirages de Gandhar remportent la partie s'ils éliminent la Chimère ou si le royaume d'Alahan ne remplit pas son objectif.

♦ **Durée :** 6 tours.

# COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION !

Le Rag'narok ..... vol. 14 et 15

**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'Avaggu (Minotaure)**

Guide d'armée (Stratégie) ..... vol. 09  
 Origines (Univers) ..... vol. 01 et 05  
 Tribus sessaïrs (Univers) ..... vol. 08

**Empire d'Akkyllannie (Griffon)**

Canons du Griffon (Règles) ..... vol. 05  
 Cardinal Aerth (Incarnation) ..... vol. 09  
 Conscrit du Griffon (Guide de peinture) ..... vol. 02  
 Croisades du Griffon (Univers) ..... vol. 16  
 Dossier : L'Akkyllannie (Univers) ..... vol. 04  
 Garde prétorien (Profil Hybrid) ..... vol. 01  
 Inquisiteur du Griffon (Guide de peinture) ..... vol. 01  
 Légionnaire du repentir (Profil) ..... vol. 04  
 Secret de la poudre (le) (Univers) ..... vol. 03  
 Sered (Profil Hybrid) ..... vol. 06  
 Temple du Sud (Univers) ..... vol. 01  
 Thallion du Griffon (Profil Hybrid) ..... vol. 06

**République de Lanever (Dragon)**

Akhamiâl (Profil Hybrid) ..... vol. 06  
 Constructs (Univers) ..... vol. 03  
 Dossier : Les Cymwälls (Univers) ..... vol. 06  
 Gardien du Sphinx (Univers) ..... vol. 05  
 Guerrier construct (Profil Hybrid) ..... vol. 06  
 Guide d'armée (Stratégie) ..... vol. 13  
 Mehöl, Gardien du Sphinx (Profils) ..... vol. 06  
 Miragrye (Artefact) ..... vol. 06  
 Nelphaëll (Profil Hybrid) ..... vol. 06  
 Schéma d'armée (Atelier) ..... vol. 06  
 Selsým (Guide de peinture) ..... vol. 06  
 Soim (Portrait) ..... vol. 08  
 Syd de Kaïber (Scénario) ..... vol. 02  
 Sýlan (Portrait) ..... vol. 09  
 Varsým (Profil Hybrid) ..... vol. 06

**Royaume d'Alahan (Lion)**

Alahel le Messager (Profil Hybrid) ..... vol. 02  
 Baron Mirvilys d'Allmoon (Portrait) ..... vol. 01  
 Baronnies d'Alahan (Faction) ..... vol. 10  
 Fauqueur d'Alahan (Profil Hybrid) ..... vol. 02  
 Garde d'Alahan (Guide de peinture) ..... vol. 02  
 Lionne rousse (Profil Hybrid) ..... vol. 02  
 Méliador le Céleste (Guide de peinture) ..... vol. 09

**Utopie du Sphinx (Sphinx)**

Frères de Kashem (Univers) ..... vol. 04  
 Gardien du Sphinx (Univers) ..... vol. 05

**MÉANDRES DES TÉNÉBRES**

Molochs (Univers) ..... vol. 16

**Alliance ophidienne (Serpent)**

Ayane (Portrait) ..... vol. 07  
 Bregan, Apostat des Ténébres (Univers) ..... vol. 11  
 Esclave ophidien (Profil Hybrid) ..... vol. 05  
 Guerrier ophidien (Guide de peinture) ..... vol. 10  
 S'Érum (Extrait, Missions et Scénarios) ..... vol. 05  
 S'Ygma, Adepté ophidien (Portrait) ..... vol. 11  
 S'Ynaqia, psyché renégat (Profil et Scénario) ..... vol. 05

**Clairvoyants de Caer Maed (Carf)**

Fléaux drunes (Univers) ..... vol. 15  
 Frappe du démon (Sortilèges) ..... vol. 07  
 Horde de Dun-Scath (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)**

Aberration prime (Guide de peinture) ..... vol. 14  
 Clone Centurus (Guide de peinture) ..... vol. 07  
 Clone Dasyatis (Profil Hybrid) ..... vol. 01  
 Forteresse de Danakil (Univers et Plan) ..... vol. 01  
 Guerrier de l'Aube (Profil Hybrid) ..... vol. 01  
 Laboratoires alchimiques (Factions) ..... vol. 09  
 Mutagène (Univers) ..... vol. 03  
 Néfaris (Missions Hybrid) ..... vol. 09  
 Sn Assyris (Profil Hybrid) ..... vol. 03  
 Tarascus (Règles et scénario) ..... vol. 08  
 Vicair de Dirz (Profil Hybrid) ..... vol. 03

**Limbes d'Achéron (Bélier)**

Ahsa Ruyar (Guide de peinture) ..... vol. 12  
 Chagall, Chien de Ténébres (Profil Hybrid) ..... vol. 04  
 Goule d'Achéron (Profil Hybrid) ..... vol. 04  
 Guide d'armée (Stratégie) ..... vol. 10  
 Jenos le Banni (Profil) ..... vol. 07  
 Lo'Nua (Profil) ..... vol. 07  
 Maison d'Achéron (Factions) ..... vol. 02  
 Sophet Drahas (Portrait) ..... vol. 04  
 Wolfen zombie (Profil Hybrid) ..... vol. 04

**Possédés des Gouffres (Hydre)**

Asturath le Destructeur (Profil) ..... vol. 04  
 Colonie Ephorath (Univers et Règles) ..... vol. 04 et 05  
 Colonies de Mid-Nor (Univers) ..... vol. 14  
 Guide d'armée (Stratégie) ..... vol. 09  
 Technologie démoniaque (Univers) ..... vol. 03

**CHEMINS DU DESTIN**

Concorde de l'Aigle (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-Nà-Bor (Sanglier)**

Égher 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  
 Fegggar Poing d'airain (Profil VPC) ..... vol. 07  
 Forteresse de Tir-Nà-Bor (les) (Factions) ..... vol. 13  
 Kahinir le Sauvage (Guide de peinture) ..... vol. 03

**Disciples de la Bête (Hyène)**

Horde de Dun-Scath (Univers, Profils et Règles) ..... vol. 04  
 Managarm la Traïresse (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  
 Guerrier croc (Guide de peinture) ..... vol. 04  
 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  
 Repentit 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)**

Ashigarû (Guide de peinture) ..... vol. 11  
 Capitaine Krill (Portrait) ..... vol. 06  
 Carnets de route de Cyanolith (Univers) ..... vol. 02 et 03  
 Code d'U'raken (le) (Univers) ..... vol. 11  
 Dossier : No-Dan-Kar (Univers) ..... vol. 07  
 Shigobi gobelin (Profil VPC) ..... vol. 05  
 Yakösa (Univers, Profils et Règles) ..... vol. 07  
 Zoukhoï (Univers, Plans et Règles) ..... vol. 07

**Tribu du Béhémoth (Chacal)**

Montagnard du Béhémoth (Guide de peinture) ..... vol. 08  
 Orques du Béhémoth (Univers) ..... vol. 16  
 Tribu des orques du Béhémoth (Univers, Profils et Règles) ..... vol. 02  
 Tuez-les tous à Nelrid-Thöl (Univers) ..... vol. 08

**VOUS VOULEZ EN SAVOIR PLUS SUR RAG'NAROK ?**

Rag'Narok 2 (Règles) ..... vol. 12  
 Rag'Narok 2 : Les Mystiques (Règles) ..... vol. 15

**VOUS VOULEZ EN SAVOIR PLUS SUR HYBRID ?**

À ciel ouvert (Règles Reversible Gaming Tiles) ..... vol. 10  
 Angie et ligne de vue (Stratégie) ..... vol. 03  
 Exemple de partie (Stratégie) ..... vol. 03  
 Hybrid RPG (Règles et Campagne) ..... vol. 06  
 jouer à trois et plus (Règles) ..... vol. 03  
 Mode de combat (Stratégie) ..... vol. 03  
 Modes de jeu nouveaux (Règles) ..... vol. 03

Profils : Akhamiâl (06) ; Alahel le Messager (02 ; Hybrid RPG, 06) ; Chagall, Chien de Ténébres (04) ; clone Dasyatis (01) ; esclave ophidien (05) ; faqueur d'Alahan (02) ; garde prétorien (01) ; Garell le Rédempteur (Hybrid RPG, 06) ; goule d'Achéron (04) ; guerrier construct (06) ; guerrier de l'Aube (01) ; Lionne Rousse (02 ; Hybrid RPG, 06) ; Miséricorde (Hybrid RPG, 06) ; Nelphaëll (06) ; Sered (06) ; Sn Assyris (03) ; thallion du Griffon (06) ; varsým (06) ; vicair de Dirz (03) ; wolfen zombie (04)

**VOUS VOULEZ EN SAVOIR PLUS SUR DOGS OF WAR ?**

Constitution de compagnies franches (Stratégie) ..... vol. 08  
 Carrières (nouvelles expériences) ..... vol. 09  
 Nouvelles missions ..... vol. 08 et 09  
 Royaume d'Anakadir (le) (Campagne) ..... vol. 10 et 11  
 Tarascus (Règles et scénario) ..... vol. 08

**VOUS VOULEZ EN SAVOIR PLUS SUR CADWALLON ?**

Ayane (Portrait) ..... vol. 02  
 Capitaine Kélian Durak (Portrait et feuille de personnage) ..... vol. 02  
 Capitaine Krill (Portrait) ..... vol. 02  
 Carnets de route de Cyanolith (Univers) ..... vol. 02 et 03  
 Carrache l'Artificier (Portrait et feuille de personnage) ..... vol. 02  
 Croquis (Galerie) ..... vol. 02  
 Échiquier de Cadwallon (l') (Jeu) ..... vol. 11  
 Élémentaires (Univers, Profils et Règles) ..... vol. 02  
 Épouvantail (l') (Portrait et feuille de personnage) ..... vol. 02  
 Guide des Architectes (Univers, Profils et Règles) ..... vol. 02  
 Guide des Cartomanciens (Univers, Profils et Règles) ..... vol. 02  
 Guide des Lames (Univers, Profils et Règles ; Stratégie) ..... vol. 03  
 Guide des Nochers (Univers, Profils et Règles) ..... vol. 02  
 Guide des Orfèvres (Univers, Profils et Règles) ..... vol. 02  
 Guide des Usuriers (Univers, Profils et Règles) ..... vol. 02  
 Guide des Voleurs (Univers, Profils et Règles ; Stratégie) ..... vol. 07 et 08  
 Isabeau la Secrète (Portrait) ..... vol. 02  
 Kaëlyss le Sauvage (Portrait) ..... vol. 02  
 La Mort de l'astronome (Scénario) ..... vol. 02  
 Le Mirior des Ténébres (Scénario) ..... vol. 02  
 L'Épreuve de loyauté (Scénario) ..... vol. 02  
 Mon premier personnage (Stratégie) ..... vol. 02  
 Orques du Béhémoth à Cadwallon (Aide de jeu) ..... vol. 11  
 Peuples anciens (les) (Stratégie) vol. 11  
 Sienna (Portrait et feuille de personnage) ..... vol. 11  
 Syth Mornis (Portrait et feuille de personnage) ..... vol. 11  
 Soim (Portrait) ..... vol. 11  
 Sophet Drahas (Portrait) ..... vol. 11  
 Tour de parole (le) (Stratégie) ..... vol. 11

**VOUS VOULEZ EN SAVOIR PLUS SUR AT-43 ?**

AT-43, règles d'initiation et missions ..... vol. 11  
 Académie militaire d'East Line (l') (Univers) ..... vol. 11  
 Atis-Astarte (Portrait) ..... vol. 11  
 Ava Daily n°4 (Univers) ..... vol. 11  
 Captain H. Newton (Portrait) ..... vol. 11  
 Consensus therian (le) (Univers) ..... vol. 11  
 Couillises de l'Ava Daily (les) (Univers) ..... vol. 11  
 Defender Inc. (Univers) ..... vol. 11  
 Listes d'armée (Stratégie) ..... vol. 11  
 Monde-usine therian (Univers) ..... vol. 11  
 Monter sa première armée (Stratégie) ..... vol. 11  
 Opération Damoclès, phase 0 (Campagne) ..... vol. 11  
 Opération Damoclès, phase 1 (Campagne) ..... vol. 11  
 Rapport de bataille (Stratégie) ..... vol. 11  
 Règles et missions (Stratégie) ..... vol. 11  
 Séquence d'activation (la) (Stratégie) ..... vol. 11  
 Sergeant Borz (Portrait) ..... vol. 11

**VOUS RECHERCHEZ DES CONSEILS DE MODÉLISME ?**

Décor : Dallage ..... vol. 01 et 02  
 Décor : Laboratoire Hybrid ..... vol. 01 et 02  
 Décor : Pont ..... vol. 02  
 Décor : Portes ..... vol. 02  
 Décor : Torri ..... vol. 02  
 Peinture : Boucliers ..... vol. 02  
 Peinture : Rouille ..... vol. 02  
 Socles ..... vol. 02  
 Théorie : Cercle chromatique et contraste ..... vol. 02

**GUIDES DE PEINTURE :**

AT-43 : Steel troopers et décors ..... vol. 11  
 AT-43 : Storm golems ..... vol. 11  
 Confrontation : Aberration prime ..... vol. 11  
 Confrontation : Ahsa Ruyar ..... vol. 11  
 Confrontation : Ashigarû gobelin ..... vol. 11  
 Confrontation : Arbalétrier nain ..... vol. 09  
 Confrontation : Clone Centurus ..... vol. 07  
 Confrontation : Conscrit du Griffon ..... vol. 07  
 Confrontation : Gardes d'Alahan ..... vol. 07  
 Confrontation : Guerrier croc ..... vol. 07  
 Confrontation : Guerrier ophidien ..... vol. 11  
 Confrontation : Inquisiteur du Griffon ..... vol. 07  
 Confrontation : Kahinir le Sauvage ..... vol. 07  
 Confrontation : Méliador le Céleste ..... vol. 07  
 Confrontation : Montagnard du Béhémoth ..... vol. 08  
 Confrontation : Selsým ..... vol. 06  
 Divers : Boucliers ..... vol. 02  
 Divers : Rouille ..... vol. 02  
 Divers : Socles ..... vol. 02  
 Théorie : cercle chromatique et contraste ..... vol. 02





LES CHRONIQUES DE L'UNIVERS RACKHAM  
**GREY**  
HAVEIC! 

Prix: 9,90€  
ISBN: 978-2-9155



9 782915 556