

## crédits

Directeur de collection : Jean Bey.

Conception originale des règles : Jean Bey. Olivier Zamfirescu.

Conception des règles, mise au point et écriture : Jean Bey, Pascal Petit, Nicolas Raoult, Jérôme Rigal, Olivier Rouiller.

Directeur artistique : Jean Bey.

Conception graphique et maquette : Jean Bey, Franck Achard, Pascal Petit, Jean-Sébastien Rossbach.

Illustrations : Jean Bey, Paul Bonner, Edouard Guiton, Paolo Parente.

Peintures des figurines : Vincent Fontaine, Martin Grandbarbe, Guillaume Hemery, Julien Lissarague.

Photographies : Jean-Baptiste Guiton / Studio 29.

Remerciements : Raphaël Guiton et à l'ensemble de l'équipe. Merci à tous les testeurs et à ceux qui nous ont apporté leur soutien, trop nombreux pour être tous cités ici mais votre aide nous a été précieuse.

**CONFRONTATION** est publié par **RACKHAM**

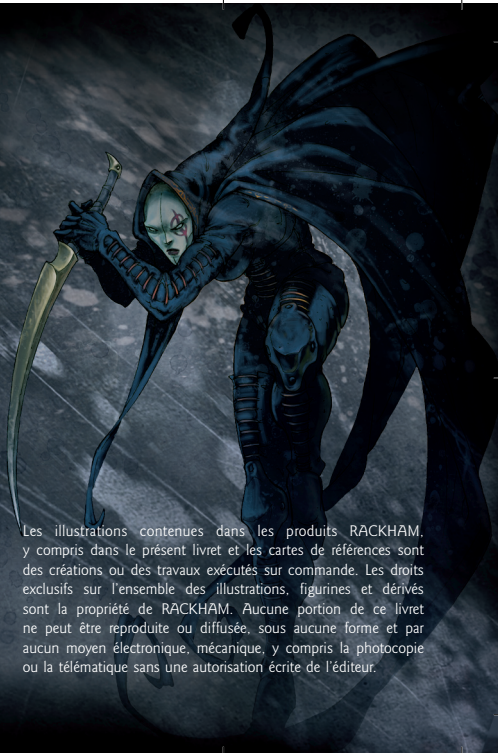
RACKHAM, le logo RACKHAM, CONFRONTATION, WOLFEN, CADWALLON, CRY HAVOC, RAG'NAROK, HYBRIDES, et HYBRID sont des marques déposées RACKHAM.

Tous les Personnages de CONFRONTATION, leurs noms et leurs représentations graphiques sont des marques déposées RACKHAM.

Copyright © 1996-2004 RACKHAM. Tous droits réservés.

Imprime en France par Fournié

31131 TOULOUSE - Septembre 2004



Les illustrations contenues dans les produits RACKHAM, y compris dans le présent livret et les cartes de références sont des créations ou des travaux exécutés sur commande. Les droits exclusifs sur l'ensemble des illustrations, figurines et dérivés sont la propriété de RACKHAM. Aucune portion de ce livret ne peut être reproduite ou diffusée, sous aucune forme et par aucun moyen électronique, mécanique, y compris la photocopie ou la télématique sans une autorisation écrite de l'éditeur.


# s o m m a i r e

- 
2. Crédits
  5. Crime et châtiment
  10. Introduction
  10. Les figurines
  12. Incarnation
  12. Création d'un Heros
  13. Les points d'expérience
  14. Les cartes d'expérience
  17. La Résurrection
  19. La Trêve
  20. Le mode aventure
  20. Avant de partir à l'aventure
  24. Les cartes de scénario
  26. Le déploiement
  27. Déroulement de la partie
  29. Acte I
  30. Acte II
  31. Acte III
  33. Après l'Acte III.?
  35. Nouvelles compétences
  43. Tableau de points d'expériences
  45. L'arlequin

A

*l'invasio*

Un  
attendant  
« Parle. »  
– Maître  
Alahel es  
ont dispa  
– Ont-ils



**A**lahel le Messager, le héraut du roi Gorgyn, a parcouru un long chemin pour arriver jusqu'à Cadwallon. Son voyage a failli être compromis par Tharn, un champion d'Achéron. Méliador, le mentor d'Alahel, a utilisé sa puissante magie pour endiguer l'invasion des Ténèbres. Pour cela, il a dû affronter son alter ego maléfique, la Gorgone.

...

Sophet était le plus puissant nécromancien de Cadwallon, l'envoyé des Obscurs dans la ville franche. Il avait vécu la découverte de l'ancienne cité cynwäll, sa libération et les luttes de pouvoir qui en avaient résulté. Pendant un temps, Sophet Drahas avait même possédé Cadwallon. Puis les Chiens de guerre étaient venus... Désormais, le roi des cendres n'était « que » le maître de la ville basse, la flamboyante ville haute étant le domaine des dues.

Jamais l'influence du nécromancien n'avait fléchi. Elle était plus subtile, s'étendant grâce à un fabuleux réseau d'individus pervers que puissants... les Usuriers.

Un des espions de la caste se tenait ainsi devant lui, attendant l'autorisation de délivrer son message.

« Parle. »

– Maître, je viens vous annoncer l'échec de votre entreprise. Alahel est toujours en route pour Cadwallon. Tharn et la Gorgone ont disparu.

– Ont-ils rencontré la Vraie Mort ?

– *Nous n'en savons pas plus. Nous continuons les recherches.* »

...

« Cadwallon, enfin ! »

Alahel ne put réprimer un sourire de satisfaction en voyant au loin s'élever la cité. La bande de gobelins avait harcelé les troupes du Lion pendant près de deux jours. Alahel avait finalement trouvé leur repaire avant d'y mettre le feu.

Le calme de la forêt d'Allyvie fut soudain troublé par l'envol d'une nuée d'oiseaux. La clameur d'un combat tout proche parvint aux oreilles d'Alahel.

« Continuez à avancer », dit-il à ses compagnons, « nous avons perdu assez de temps. Je vous rejoindrai aux portes de Cadwallon. »

Le Messenger fut rapidement sur les lieux de la bataille. Les fougères lui fournirent un couvert suffisant pour observer la scène sans être vu en retour. L'escarmouche était des plus singulières : des nains et des Sessairs combattaient des gardes de Cadwallon menés par... un paladin noir d'Achéron. Le compte était déjà terrible : plusieurs combattants étaient au sol, agonisant dans leur sang ou emportés par la mort.

Que faisait un disciple du *Code Noir* à la tête de miliciens de la cité franche ?

Un Sessair plus imposant que les autres sortit de la mêlée pour se jeter sur le paladin noir. Le premier coup de sa grande épée ne faucha que du vent, mais le second arracha violemment une épaulette de l'armure de plaques. Le suppôt d'Achéron, déséquilibré, dut faire un pas en arrière pour esquiver le troisième coup : l'épée du colosse se planta de toute la largeur de sa lame dans un



chêne vigoureux. Son propriétaire l'en détacha sans effort, les yeux emplis d'une indescriptible fureur. Le paladin noir n'avait pas dit son dernier mot : il fit tourner d'urgence son fléau, l'extrémité de son arme laissant une traînée de mana de plus en plus nette à chaque moulinet... La force de l'impact fut telle que les pieds du Keltois quittèrent le sol. Le géant, grièvement touché, s'effondra contre le chêne qu'il avait mutilé.

C'est le moment qu'Alahel choisit pour intervenir. Il décocha une flèche alors que le fléau du paladin noir allait achever le Keltois. Le trait du Messager se ficha droit dans l'épaule découverte de son ennemi, lui arrachant un horrible cri de douleur. Le Paladin se retourna, toisant le Lion. Privé de l'usage de son arme, il choisit de s'enfuir, non sans lâcher une imprécation. Ses hommes firent de même. Nains et Keltois crièrent leur victoire.

Alahel s'approcha du Keltois encore étourdi par le choc qu'il avait reçu.

« Mon nom est Alahel, messager du royaume du Lion. J'espère que mon aide ne vous a pas été inutile... »

« Ah ! Il n'y a qu'un Lion pour débiter de pareilles sornettes ! » dit un nain portant une armure usée et arborant une barbe flamboyante.

« Sache, Alahel du Lion, qu'en sauvant ma vie tu t'es attiré l'éternelle reconnaissance d'Hogarth. » dit le Keltois en frottant son crâne douloureux. « Je te présente Kahinir le Sauvage. »

« Je me rends à Cadwallon », dit Alahel. « Puis-je me joindre



à vous ? » Le Messenger savait bien que son arrivée serait moins remarquée s'il était accompagné de voyageurs d'autres peuples.

...

*Le regard de Sophet Drahas se détacha enfin de l'espion.*

« Et le Fléau ? »

« Kaïn a été blessé, maître. »

« Comment ? » s'écria Sophet. « Le Fléau d'Achéron, blessé ? »

« Kaïn et les hommes du comte Izhar attaquaient un groupe de Chiens de guerre lorsqu'un archer a placé un trait dans l'épaule du Fléau. Sa description correspond à celle d'Alahel, Monseigneur. »

« Va t'en, Usurier. »

*L'espion se retira. Alors qu'on pouvait entendre la crypte se refermer au loin, une silhouette se détacha de l'ombre du trône du roi des cendres.*

« Nous devons intervenir, Nimrod », dit Sophet, « cet impotent de Lyiet Izhar ne saura jamais comment faire face. Nous avons sous-estimé Alahel. »

« Nous avons un problème plus urgent à régler, roi des cendres. La Gorgone n'a pas été détruite, j'en suis certain. Elle va vous en vouloir de l'avoir bernée. C'est un ennemi redoutable, je n'aimerais pas être à votre place. »

*Un Portail de Ténèbres se matérialisa devant le trône du nécromancien. Pourtant, la magie de Cadwallon interdisait qu'un tel évènement se produise en ses murs !*

« Moi non plus. » répondit alors une voix d'outre-tombe... Celle de la Gorgone.



# i n t r o d u c t i o n

Vous venez d'acquérir une figurine destinée au jeu de combat **RAG'NAROK**. Celui-ci met en scène de vastes armées, issues de nombreux peuples, qui s'affrontent sur des champs de batailles épiques pour la domination ou la survie de leur espèce. Pour vous permettre de jouer avec les figurines RAG'NAROK, nous vous proposons les règles de jeu **CONFRONTATION**. **CONFRONTATION** est un jeu qui marque les prémices de RAG'NAROK dans de petites escarmouches aux conséquences souvent cruciales.

Pour commencer à jouer à **CONFRONTATION**, vous avez besoin d'une poignée de dés à 6 faces / D6. Vous pouvez commencer une partie avec vos amis juste après avoir choisi vos figurines ! Quatre suppléments pour les règles de **CONFRONTATION** sont à ce jour disponibles : **INCANTATION** décrit les mystères et les lois de la magie, **DIVINATION** est dédié aux pouvoirs des dieux et de leurs Fidèles, **INCARNATION** permet à vos Personnages de progresser en accomplissant des quêtes héroïques. Enfin **FORTIFICATION** vous permettra de déployer de puissantes machines de guerre pour écraser vos ennemis.

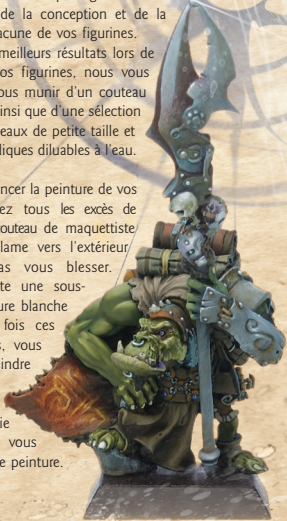
Au fur et à mesure que vous constituerez des armées plus importantes, vous pourrez utiliser les règles de **RAG'NAROK** pour simuler des conflits de grande ampleur. Certaines règles diffèrent entre les jeux **CONFRONTATION** et **RAG'NAROK**. Passer d'un système à l'autre ne posera aucune difficulté, les principes de jeu sont identiques.

# les figurines

**RACKHAM** apporte le plus grand soin à tous les stades de la conception et de la réalisation de chacune de vos figurines. Pour obtenir de meilleurs résultats lors de la peinture de vos figurines, nous vous conseillons de vous munir d'un couteau de maquettiste, ainsi que d'une sélection de plusieurs pinceaux de petite taille et de peintures acryliques diluables à l'eau.

Avant de commencer la peinture de vos figurines, éliminez tous les excès de métal avec votre couteau de maquettiste en dirigeant la lame vers l'extérieur afin de ne pas vous blesser. Appliquez ensuite une sous-couche de peinture blanche ou noire. Une fois ces étapes terminées, vous êtes prêt à peindre votre figurine.

La carte fournie dans l'étui peut vous servir de guide de peinture.



## i n c a r n a t i o n

N'avez vous jamais rêvé de voir vos Personnages évoluer ? De les voir progresser au fur et à mesure de leurs batailles ?

En jouant à **INCARNATION**, vous apporterez une nouvelle « vie » à vos héros et une autre dimension à vos confrontations. Vous les verrez progresser, devenir plus puissants pour peut-être devenir un jour de véritables légendes... et marquer à jamais l'histoire d'Aarklash.

**INCARNATION** permet à vos Personnages d'acquérir de l'expérience. Ce savoir unique est représenté par des cartes d'expérience qui s'ajoutent aux cartes de références d'une figurine. Pour acquérir ce savoir, vos guerriers doivent faire preuve de courage et de ténacité en accomplissant des exploits dignes de leur rang ou en survivant à de nombreuses batailles.

## c r é a t i o n d' u n h é r o s

Afin de tirer pleinement parti d'**INCARNATION**, il vous faut choisir un **Héros**. Le Héros doit impérativement être un Personnage.

Vous pouvez créer de nouveaux Héros en attribuant la compétence « Incarnation », décrite à la fin de ce livret, à une figurine non-Personnage.

**Attention !** Un Incarné ayant habituellement un effet sur les autres Personnages ne peut bénéficier elle même de son effet.

**Exemple :** Un barde d'Alahan Incarné ne pourra bénéficier lui-même de sa capacité de faire relancer un dé tous les tours.

## points d'expériences

A mesure que votre Héros participera à des confrontations, son savoir augmente. En accumulant des points d'expérience, il attire sur lui l'attention des dieux d'Aarklash. Peut-être même leur estime. Qui sait ?

A mesure qu'il évolue et tire parti de son potentiel, l'amusement qu'il procurait aux dieux est lentement remplacé par de l'inquiétude... ceux-ci détestent voir une de leurs créations échapper à leur contrôle.

Seul un Héros peut posséder des points d'expérience. Dans le mode Aventure, détaillé plus loin dans le livret, le Héros a la possibilité de les dépenser pour en faire profiter ses Alliés ou son Mentor (voir plus loin).

Si le Héros est toujours en vie à la fin d'une confrontation à laquelle il a participé, calculez le nombre de points d'expérience qui lui est alloué à l'aide du tableau situé en fin de ce livret. Ces pertes et ces gains sont cumulatifs, mais ne peuvent descendre en dessous de 0.

Ces points d'expérience serviront aussi lors des *Résurrections*. Chaque fois que votre Héros revient à la vie, son cumul de points d'expérience diminue pour peut-être retomber à 0. Il ne pourra plus revenir à la vie.

A plusieurs reprises ces points d'expérience peuvent vous permettre de modifier un jet de dés. Ils doivent être dépensés impérativement avant de lancer le ou les dés.

Tout point d'expérience dépensé est définitivement perdu.

## cartes d'expériences

Ces cartes représentent un savoir, une technique qu'un Héros peut acquérir de deux manières :

- **Sur le champ de bataille**, en misant des cartes d'expérience, puis en remplissant les conditions énumérées sur la carte au cours de la Confrontation ;
- **Par l'Apprentissage**, en investissant les points d'expérience qu'il a précédemment gagnés.

Vous trouverez toutes les données nécessaires à leur mise en jeu sur la carte elle-même :

Les **Conditions** indiquent les caractéristiques ou les compétences qu'un guerrier doit posséder pour avoir accès à un savoir particulier.

L'**Exploit** décrit une action héroïque. S'il est accompli par l'un de vos Personnages, attribuez immédiatement la carte d'expérience à celui-ci. Il pourra alors l'utiliser lors d'une prochaine confrontation. L'**Effet** décrit les avantages que procure une carte d'expérience lorsqu'elle est jouée.

Les **Points d'Armée / P.A.** représentent la valeur de la carte lorsqu'elle est acquise par un guerrier. Le **Coût d'achat** en points d'expérience est égal à ce chiffre.

La **Récupération** permet de savoir si le guerrier maîtrise toujours cette technique après une Résurrection.

## • miser des cartes d'expériences

À la fin de l'Approche, vous pouvez placer devant vous, face cachée, jusqu'à trois cartes d'expérience. Elles ne sont attribuées à aucun combattant en particulier, mais représentent les exploits que vos guerriers tenteront d'accomplir durant la confrontation. Vérifiez que certains de vos guerriers remplissent les Conditions énoncées sur les Cartes d'expérience, sinon ils ne pourront y avoir accès.

Il est possible de miser plusieurs fois la même carte, en l'ayant en plusieurs exemplaires. Dans le mode Aventure, le nombre de cartes pouvant être mises est déterminé par l'Acte joué.

Seul un Personnage peut acquérir et bénéficier de cartes d'expérience, si les trois conditions suivantes sont respectées :

- la carte d'expérience fait partie de celles mises après l'Approche ;
- le Personnage remplit les conditions énoncées sur la carte d'expérience ;
- la carte d'expérience est révélée juste après que le Personnage ait accompli l'Exploit.

Si l'un de vos Personnages accomplit un Exploit, mais que vous ne souhaitez pas lui attribuer cette carte, ne la révélez pas. Vous n'avez même pas besoin de signifier à votre adversaire que vous venez de réaliser un Exploit.

## • acheter des cartes d'expériences

Entre deux confrontations, un Héros a la possibilité d'acquérir de nouveaux savoirs par l'apprentissage et l'entraînement. En dépensant ses points d'expérience, il peut acheter une carte d'expérience. Son coût d'achat est alors égal à la valeur (en P.A.) indiquée sur la carte. Aussitôt que les points d'expérience sont dépensés, le Héros bénéficie des avantages et des limitations de cette carte. Tout point d'expérience dépensé est perdu. Il n'est pas possible de « revendre » une carte précédemment acquise.

Un Héros ne peut acquérir qu'une seule fois la même carte d'expérience, sauf indication contraire sur la carte elle-même. En revanche, il peut acheter en points d'expérience une carte qu'il a précédemment acquise sur le champ de bataille. On considère alors que la version de la carte mise est perdue et remplacée par celle payée en points d'expérience.

## • utiliser les cartes d'expériences

Lors des confrontations suivantes, vos combattants auront la possibilité d'utiliser les techniques qu'ils ont apprises. Ce savoir a un prix et il leur faudra payer le coût de la carte (en P.A.) avant chaque confrontation.

Ce coût est variable selon la manière dont le Héros a acquis cette carte :

- S'il l'a acquise sur le champ de bataille, elle doit être payée à son coût normal (en P.A.) ;
- S'il l'a acquise par apprentissage, elle ne lui coûte que la moitié de sa valeur (en P.A.).

## l a r é s u r r e c t i o n

Il arrive que sur le chemin de la gloire le Héros soit malheureusement fauché par la mort. Certains pourtant reviennent mystérieusement à la vie et reprennent la lutte, inconscients de ce qui vient de leur arriver. Cette résurrection n'est pas sans risque, principalement pour la mémoire des Personnages. Il peut alors leur arriver d'oublier certains passages de leur vie.

À la fin d'une confrontation où votre Héros a été TUÉ NET, vous avez une chance de le faire revenir à la vie. Si votre Héros est sorti du terrain, il n'a pas besoin de Résurrection.

Une Résurrection s'effectue en plusieurs temps.

Les Héros sont ramenés à la vie par les dieux d'Aarklash. Hélas, il arrive souvent que ces derniers se lassent de leur jouet ! Lancez 2d6. En cas de résultat **strictement** inférieur au nombre de Résurrections déjà accomplies par le Héros, celui-ci est abandonné par les dieux. Il repose désormais en paix, loin des dieux et de leurs jeux cruels. Un double « 1 » est automatiquement un échec sur ce test.

Si votre Héros a passé avec succès le test précédent, il est maintenant possible de payer son retour à la vie avec ses points d'expérience.

Dans le cadre d'une confrontation hors du mode Aventure, lancez 1d6. Le résultat indique le nombre de points d'expérience que coûte la Résurrection.

Dans le mode Aventure, le chiffre qui suit l'indication « Victoire » sur la carte de l'Acte joué correspond au nombre de points d'expérience à dépenser.



Que ce soit dans le mode Incarnation ou Aventure, le nombre de points d'expérience nécessaires à la Résurrection est multiplié par 1,5 si la figurine ayant TUÉ NET le Héros est un Personnage.

**S'il ne possède pas le nombre de points nécessaires à sa Résurrection, celle-ci sera automatiquement un échec.**

Vous devrez ensuite effectuer un test de Récupération pour chacune des Cartes d'expérience que le Personnage possède. Lancez un D6 pour chacune. Si le résultat est égal ou supérieur au chiffre indiqué à la suite de l'indication Récupération sur la Carte d'expérience, celle-ci est conservée par le Personnage. En cas d'échec, elle est perdue. Cette carte pourra être mise ou achetée à nouveau par la suite.

Vous avez la possibilité de modifier ce jet en dépensant des points d'expérience. Chaque point investi apporte un +1 sur le jet de dé. Un « 1 » naturel est toujours un échec automatique.

Dans le mode Aventure, la Résurrection d'un Allié ou du Mentor se passe différemment. Afin de les faire revenir à la vie, lancez 1d6. Le résultat doit être égal ou supérieur au chiffre indiqué à la suite de l'indication Victoire sur la carte de l'Acte joué. Pour aider au retour à la vie du Mentor ou d'un Allié, le Héros peut dépenser un ou plusieurs points d'expérience. Chaque point utilisé apporte un +1 sur le jet de Résurrection. Un « 1 » naturel est toujours un échec automatique.

Le Mentor et les Alliés devront ensuite effectuer un test de Récupération pour chacune des cartes d'expérience qu'ils possèdent afin de ne pas les perdre. Sur ce jet, le Héros ne pourra pas dépenser de points d'expérience pour apporter un quelconque bonus.

Entre deu  
de ses bl  
ou d'acqu  
se faire j  
présent.  
La guéris  
peut effec  
Il pourra  
- acquérir  
qu'une pa  
- acheter  
trois obj  
nombreus  
futurs.

• la

Dans le  
d'apprent  
l'Adversai  
incarner:  
dans la p

L'Aventur  
au double  
faire bène  
qu'une se

## l a t r ê v e

Entre deux confrontations, votre Héros a la possibilité de guérir de ses blessures, mais aussi d'apprendre de nouvelles techniques ou d'acquérir divers objets. La dépense de points d'expérience doit se faire juste après la fin de la confrontation où le Héros était présent.

La guérison est automatique, les autres achats que votre Héros peut effectuer lui coûtent des points d'expérience.

Il pourra ainsi :

- acquérir une carte d'expérience. Un Héros ne peut en acheter qu'une par trêve ;
- acheter des objets ou des services. Un Héros ne peut acheter que trois objets et un service par trêve. Vous découvrirez de nombreuses listes de services et d'objets dans nos suppléments futurs.

### • la trêve dans le mode aventure

Dans le mode Aventure, la trêve est le temps de repos et d'apprentissage de votre Aventurier. C'est durant cette période que l'Adversaire fera jouer un Acte à son Aventurier et que vous incarnerez le joueur Ombre. L'explication de ces termes se trouve dans la partie consacrée au mode Aventure.

L'Aventurier peut dépenser un nombre de points d'expérience égal au double de la valeur (en P.A.) d'une carte d'expérience, afin d'en faire bénéficier un Allié ou son Mentor. Ils ne peuvent acquérir qu'une seule carte d'expérience chacun par trêve.

## le mode aventure

Si **INCARNATION** vous propose de faire évoluer votre Héros, vous avez la possibilité dans le mode *Aventure* de lui faire vivre de grandes quêtes et de découvrir des secrets oubliés. À travers un long périple, le héros progresse jusqu'à son Ombre, l'ennemi qu'il lui faudra affronter pour accéder à l'Élixir, le but ultime de son épopée.

Un Héros qui se lance dans une telle quête est appelé **Aventurier**. Il possède les mêmes possibilités que n'importe quel Héros. Toutes les règles présentées précédemment dans ce livret restent valables, à moins que ce ne soit expressément indiqué sur une carte.

Par souci de clarté, le joueur qui souhaite réaliser un des Actes de son **Aventurier** sera appelé **joueur Aventurier**, son adversaire **joueur Ombre**.

### • avant de partir à l'aventure

La première étape du mode *Aventure* est une des plus importantes du jeu. Vous devez créer votre **Aventurier**, son **Mentor** et l'**Ombre** de votre adversaire, l'ennemi implacable qui guette son Héros.

L'**Aventurier** est obligatoirement un Personnage. Il peut être un Personnage déjà existant ou n'importe quel guerrier à qui vous aurez donné la compétence « Incarnation » décrite à la fin de ce livret. Un Mercenaire ou un Apatride doit être affilié à un peuple avant le début de l'*Aventure*.

Le **Mentor** de l'Aventurier est à la fois son maître et son guide dans l'Aventure. Il doit appartenir au même peuple et être d'un rang égal ou supérieur à celui de l'Aventurier.

Un Aventurier peut choisir de ne pas avoir de Mentor. Dans ce cas, il ne reçoit pas de Don surnaturel, mais le nombre de points d'expérience qu'il aura acquis au cours du premier Acte joué sera doublé à la fin de celui-ci.

L'**Ombre** est le terrible adversaire que les dieux ont choisi pour s'opposer à l'Aventurier. Il représente sa plus grande crainte et en même temps son plus grand défi. À mesure qu'il avancera dans sa quête, l'Aventurier se rapproche inexorablement de l'ultime affrontement.

Le **Don surnaturel** est la première aide apportée par le Mentor. L'Aventurier ne recevra qu'un seul Don surnaturel dans sa vie. Quand bien même il recommencerait une nouvelle Aventure, l'Aventurier ne recevra pas de nouveau Don.

L'**Elixir** est l'objet de la quête de l'Aventurier. Il représente la récompense finale après de longues recherches et un périple éprouvant. L'Élixir peut être un objet magique ou une compétence détenue par l'Ombre.

Les **Alliés** sont les Personnages qui accompagnent l'Aventurier. Ils vivent leur propre histoire, indépendamment de la quête de l'Aventurier, mais leurs destins se croisent le temps d'une Aventure. Leur nombre varie en fonction de l'Acte joué, mais peut être modifié par des cartes d'expérience ou la trêve. Ils doivent être du même peuple que celui de l'Aventurier ou d'un peuple allié.

Les **Suivants** sont les guerriers qui accompagneront l'Aventurier ou ses Alliés au cours de l'Aventure. Un Suivant ne peut pas être un Personnage et doit être du même peuple que le Personnage qu'il accompagne.

Avant de vous lancer dans l'Aventure, vous et votre adversaire devrez créer vos Aventuriers et leurs Ombres respectives.

Choisissez tout d'abord un **Aventurier** chacun, puis un **Mentor** si vous choisissez d'en avoir un.

Choisissez ensuite un **Don surnaturel** à votre Aventurier, s'il est accompagné d'un Mentor. Il peut s'agir d'une carte d'objet magique, d'une carte d'expérience ou d'un sort dont la Puissance est supérieure à 1. Le Don surnaturel ne coûte que la moitié de sa valeur (en P.A.) pour être utilisé durant une confrontation.

Le Don surnaturel étant offert par le Mentor, c'est lui qui doit répondre aux conditions liées à son utilisation. Seuls les objets bénéficiant d'une carte spécifique, **avec un coût (en P.A.)** peuvent être transmis par le Mentor comme Don surnaturel. N'oubliez pas qu'un Personnage sans Pouvoir ne peut lancer de sortilège, pas plus qu'un Initié de l'Eau ne peut lancer une boule de feu !

Choisissez maintenant l'**Ombre** qui sera opposée à l'Aventurier de votre partenaire. Le coût global de l'Ombre ne doit pas excéder le double du coût de l'Aventurier. L'Ombre a droit à deux cartes d'expérience et une carte d'artefact qui ne s'ajoutent pas à son coût total. Veillez à ce qu'elle remplisse les Conditions sur chacune de ces cartes. L'Ombre ne peut être déployée qu'au cours de l'Acte III.

Choisissez est une c  
conserver  
ne l'aura  
les condi  
de rempli

Si cet Él  
celles po  
dans le  
Les com  
« Gigante  
ne peuve

Enfin, voi  
magiques  
le nombre  
un Person  
**INCANT**

Le Don s  
votre Ave  
Ils ne cor

« J'ai ren  
équipeme  
une corre  
au premi  
compagn

Choisissez l'**Élixir** qui sera associé à votre Aventurier. Si cet Élixir est une carte d'objet, celle-ci sera transmise à son Ombre. Elle la conservera et en bénéficiera gratuitement tant que l'Aventurier ne l'aura pas vaincue. Veillez à ce que l'Aventurier remplisse toutes les conditions de détention de cette carte. L'Ombre n'a pas besoin de remplir les conditions d'utilisation de l'Élixir.

Si cet Élixir est une compétence, elle doit être choisie parmi celles possédées par l'Ombre. Seules les compétences présentes dans le livret **CONFRONTATION** peuvent être choisies. Les compétences « Colossal », « Destrier », « Enorme », « Gigantesque », « Membre supplémentaire » et « Mort-Vivant » ne peuvent être choisies comme Élixir.

Enfin, vous aurez la possibilité de prendre des sortilèges et objets magiques pour votre Aventurier et son Mentor. N'oubliez pas que le nombre maximal d'objets et de sortilèges que peut détenir un Personnage est déterminé par son rang. Reportez vous au livret **INCANTATION** pour plus de précisions.

Le Don surnaturel ainsi que les artefacts que pourrait récupérer votre Aventurier ne sont pas soumis à la restriction liée à son rang. Ils ne comptent pas non plus dans ce calcul.

*« J'ai rencontré des aventuriers préoccupés par la qualité de leur équipement. Je n'en ai pas revu beaucoup. En revanche, j'entretiens une correspondance régulière avec ceux qui placent la solidarité au premier plan. Sur les routes d'Aarklash, croyez-moi, de bons compagnons vous protègent mieux qu'une bonne armure. »*

– Kyllion l'Ancien, *Correspondances*.

## les cartes de scénarios

**INCARNATION** utilise une série de cartes appelées scénario. Elles représentent les différents Actes qui rythmeront la quête de l'Aventurier. Au travers de celles-ci, vous en apprendrez plus sur l'implication du monde d'Aarklash dans la vie de votre Aventurier. Les scénarios sont présentés sous trois formes différentes qui symbolisent chacune un épisode de l'Aventure.

Les éléments qui suivent sont communs aux trois types de cartes. L'**Acte** est utilisé uniquement dans le mode Aventure. Il représente l'avancement de l'Aventurier dans sa quête. Quelle que soit l'issue de la bataille, un Acte pourra toujours faire gagner de l'expérience à votre Aventurier, sous la forme de cartes mises ou de points d'expérience. La seule condition est qu'il soit toujours en vie...

L'**Histoire** présente le lieu où se déroule l'aventure, la situation et les événements. Elle est parfois liée à un Personnage particulier, celui-ci devra alors être présent lors de la confrontation.

L'**Objectif** représente la mission qui vous est confiée. La finalité de l'Acte. Ce n'est qu'en remplissant celui-ci que l'Aventurier pourra passer à un nouvel Acte.

Une fois la partie achevée, appliquez les effets de la **Victoire** si vous avez accompli votre objectif. Le chiffre qui suit l'indication « Victoire » correspond au nombre de points d'expérience nécessaire à l'Aventurier pour bénéficier d'une éventuelle Résurrection.

Si l'objectif n'est pas rempli, appliquez les effets de la **Défaite** à la fin de la confrontation.

La **Durée** indique le nombre de tours dont vous disposez pour accomplir votre Objectif.

Afin d'assurer la compatibilité avec les cartes d'Aventure de la première version d'**INCARNATION**, ajoutez 3 au nombre de tours indiqué sur la carte pour déterminer la durée de l'Acte. La confrontation prend immédiatement fin si la durée fixée est écoulée.

Le **Déploiement** indique la zone dans laquelle le joueur Aventurier positionnera ses troupes durant l'approche. Les différents types de Déploiement sont détaillés ci-dessous.

La valeur en **Points d'Armée/P.A.** représente la valeur maximale de l'armée de chaque joueur. Comme toujours, vous êtes parfaitement libre d'adapter le nombre de P.A. au format de vos parties !



## l e d é p l o i e m e n t

Nous vous conseillons de jouer sur une surface de 100cm de long sur 60cm de large. La manière dont vous constituez le terrain est laissée à votre convenance.

Il existe six types de déploiement dans Incarnation :

**Bataille** : Déployez vos combattants dans votre moitié de terrain.

**Battue** : Déployez vos troupes sur tout le terrain, mais vos combattants doivent se trouver séparés les uns des autres par leur distance de Mouvement normale.

**Débordement** : Placez vos troupes dans votre moitié de terrain, ainsi qu'à moins de 10 cm de chaque bord de coté latéral du terrain.

**Défense** : Vos combattants forment une ligne droite dans votre moitié de terrain, sans être espacés de plus de 5 cm les uns des autres. S'il vous reste des figurines, formez une nouvelle ligne à 10cm maximum derrière la première.

**Retranchement** : Vos troupes doivent être déployées dans votre moitié de terrain à plus de 20cm du milieu et 10cm des bords latéraux.

**Siège** : Vos combattants peuvent être déployés sur tout le terrain, hors d'un Retranchement imaginaire adverse.

Le joueur Aventurier se déploie selon le mode de déploiement indiqué sur le scénario.

Le joueur Ombre se déploie en Bataille, sauf indication contraire.

## déroulement d'une partie

Seul un des deux joueurs peut déployer son Aventurier afin de lui faire jouer un Acte du mode Aventure. Pour un plus grand plaisir de jeu, nous vous conseillons d'alterner les rôles de joueur Aventurier et de joueur Ombre avec vos partenaires.

Le joueur Ombre peut, s'il le désire, jouer son Aventurier durant l'Acte de l'adversaire. Il pourra alors miser une carte d'expérience et gagner des points d'expérience selon la méthode habituelle. Si cet Aventurier vient à être tué, le coût de sa Résurrection est déterminé par l'Acte joué.

Tout d'abord, le joueur Aventurier dévoile l'Acte qui sera joué. Puis chaque joueur détermine sa liste d'armée en fonction du nombre de P.À. alloué au scénario, selon la méthode expliquée dans **CONFRONTATION**.

Tout joueur contrôlant un Aventurier présent sur le terrain peut poser des cartes d'expérience. Celles-ci devront être disposées face cachée. Elles serviront de mises et pourront être gagnées au cours de la partie.

Si les conditions de victoire de l'Acte sont remplies, l'Aventurier et ses troupes se retirent pour soigner leurs blessures et savourer leur réussite.

C'est durant cette période que l'Aventurier a la possibilité de dépenser ses points d'expérience et que le joueur Ombre assume à son tour le rôle de joueur Aventurier.

Si les conditions de victoire de l'Acte ne sont pas remplies, mais que l'Aventurier est toujours en vie, appliquez seulement les effets de la Défaite indiqué sur la carte de l'Acte joué.

Si les conditions de victoire de l'Acte ne sont pas remplies et que l'Aventurier est mort, vous pouvez tenter de le ramener à la vie. Pour cela, reportez-vous au chapitre Résurrection.

Enfin, le joueur Ombre choisit un avantage parmi la liste ci-dessous. Ceux-ci s'appliquent à la prochaine partie où son Aventurier est présent.

- Son Aventurier gagne +1 en Courage / Peur jusqu'à la fin de la confrontation. Ce bonus ne peut être transmis par le commandement.
- Son Aventurier gagne +1 en Discipline jusqu'à la fin de la confrontation. Cet avantage ne peut être pris par un Aventurier Mort-vivant.
- Son Aventurier aura la possibilité de miser une carte d'expérience supplémentaire.
- Son Aventurier gagnera 10 % de points d'expérience en plus.
- Si son Aventurier est un magicien ou un Guerrier-mage, il aura la possibilité d'effectuer un test de récupération de Mana lors de l'approche du prochain Acte joué.
- Son Aventurier obtiendra un +1 a son prochain test de Résurrection. Ce bonus peut être pris plusieurs fois et ne retombe à zéro qu'après une Résurrection.

**Exemple :** Un joueur ayant rempli 8 fois le rôle de joueur Ombre et ayant choisi chaque fois cet avantage effectuera son prochain test de Résurrection avec 2D6 + 8. Après sa Résurrection, son bonus retombe à 0.

## acte I

Le premier scénario d'une Aventure est toujours un Acte I. L'Aventurier fait face à une nouvelle quête ou vient à peine d'entamer son périple. Si l'Aventurier est vivant et victorieux à l'issue de l'Acte I, vous pourrez poursuivre sa quête dans l'Acte II.

### Alliés et Mentors

Lors de l'Acte I, l'Aventurier peut être accompagné de son Mentor si vous le souhaitez, mais il ne peut avoir d'autres Alliés à ce stade de l'Aventure.

### Suivants

Seul l'Aventurier peut être accompagné de Suivants, dans la limite des P.A. alloués pour jouer cet Acte.

### Expérience

Vous ne pouvez miser qu'une seule Carte d'expérience lors du premier Acte de l'Aventure. En revanche, aucune limitation ne s'applique à la récupération de points d'expérience.

### Dénouement

**Fatalité** : Si votre Aventurier meurt lors de l'Acte I, sa Résurrection lui coûtera au minimum 3 points d'expérience. Ce chiffre est sujet aux modificateurs habituels.

S'il ne les possède pas, l'Aventurier ne pourra être ressuscité. Les dieux ne l'ayant pas encore remarqué, il ne bénéficie pas de leur clémence !

**Issues possibles :** Si votre Aventurier survit mais qu'il n'a pas rempli son objectif, appliquez les effets de la défaite. Sauf indication contraire, il est condamné à rejouer un Acte I jusqu'à ce qu'il en sorte victorieux. Si votre Aventurier survit et qu'il a accompli son objectif, appliquez les effets de la victoire. Lors de la prochaine confrontation, il devra choisir un scénario d'Acte II. L'Aventurier est maintenant plongé corps et âme dans l'Aventure. Seules la mort ou la réussite pourront y mettre fin.

## acte II

La deuxième partie de l'Aventure est constituée d'un nombre variable d'Actes II. Ce sont les épreuves que va devoir traverser l'Aventurier.

Vous pourrez enchaîner autant de scénarios d'Acte II que vous le désirez. La récompense de la victoire sera toujours à la hauteur de la difficulté du scénario, tant que votre Aventurier restera en vie... Cet Acte permettra à l'Aventurier d'accumuler l'expérience nécessaire pour triompher de son Ombre.

### Alliés

Vous pouvez avoir autant d'Alliés que vous le souhaitez lors d'un Acte II.

### Suivants

L'Aventurier, son Mentor et ses Alliés peuvent avoir leurs propres Suivants.

### Expérience

Vous pouvez miser jusqu'à trois cartes d'expérience lors d'un Acte II.

## Dénouement

**Fatalité :** Si votre Aventurier est mort à la fin de la Confrontation, sa Résurrection lui coûtera un nombre de points d'expérience égal au chiffre qui suit Victoire sur la carte de l'Acte joué. Ce coût peut être modifié en fonction des circonstances de décès de l'Aventurier.

Si l'Aventurier n'est pas en mesure de payer ce coût, il ne revient pas à la vie. Jamais son Ombre et lui ne se rencontreront.

**Issues possibles :** Un même Acte II ne peut être recommencé aussitôt après avoir été joué, qu'il ait été réussi ou non. Il peut en revanche être rejoué ultérieurement.

Pour que son Aventurier passe à l'Acte III, le joueur doit en formuler la demande avant le déploiement d'un Acte II et remporter celui-ci. Cette annonce s'effectue après l'Approche.

Certaines Aventures suivent un déroulement logique, ne brûlez pas les étapes !

## a c t e III

Le troisième Acte est la partie la plus périlleuse de l'Aventure. Toute l'expérience que l'Aventurier a accumulé lors de l'Acte I puis de l'Acte II lui sera nécessaire pour triompher de son Ombre, menaçante et invincible.

Le Don surnaturel commence à s'estomper. Il est fort probable que celui-ci disparaisse à la fin de cet affrontement...

## Alliés et Mentor

Seuls ses plus proches amis peuvent suivre l'Aventurier dans cette ultime épreuve : son Mentor, qui ne coûtera que la moitié de sa valeur globale, et un autre Allié à son coût habituel en P.A.

## Suivants

L'Aventurier, son Mentor et son Allié peuvent avoir leurs propres suivants.

## L'ombre

Votre adversaire doit ajouter l'Ombre à ses propres troupes. Elle ne lui coûte aucun P.A. Votre Aventurier connaîtra enfin le visage du terrible adversaire que les dieux ont mis sur sa route.

## Expérience

Vous pouvez miser jusqu'à trois cartes d'expérience, plus une par Personnage en plus de l'Aventurier dans votre armée.

## Le combat contre l'ombre

L'Acte III ne peut être réussi que si l'Aventurier tue lui-même son Ombre. Si l'Ombre est tuée par qui que ce soit d'autre que lui, l'Acte est automatiquement un échec. L'Aventurier gagne néanmoins les points d'expérience ou cartes d'expérience acquis au cours de cette confrontation. Appliquez alors les effets de la défaite.

## Dénouement

**Fatalité :** Si l'Aventurier échoue face à son Ombre et meurt, mais est capable de payer le coût de sa Résurrection, il retourne à l'Acte II.

Si au cours du test de récupération une carte d'expérience est perdue par l'Aventurier, l'Ombre gagne automatiquement celle-ci et pourra l'utiliser. En cas de pertes multiples, déterminez aléatoirement la carte gagnée par l'Ombre.

**Issues possibles :** Si l'Acte III est un succès, le Don surnaturel est perdu. L'Aventurier récupère alors l'Élixir qu'il a tant désiré et peut entamer une nouvelle quête... ou se retirer.

Si l'Aventurier ainsi que son Ombre sont encore en vie à la fin de l'Acte III, le Héros retourne à l'Acte II. Cependant, tout n'est que partie remise ! Son Ombre sera prête à en découdre lors de leur prochain affrontement.

L'Aventurier ne perd pas son Don surnaturel et son Ombre gagne une carte d'expérience supplémentaire, choisie par le joueur Ombre.

## a p r è s 1 ' a c t e III

Que se passe-t-il après l'affrontement final ? L'Aventurier se retire-t-il pour mener une vie paisible auprès de ses proches ? Après avoir vécu de telles aventures, peut-il renoncer à une vie de dangers et de gloire ?

Si certains guerriers en sont capables, la plupart préfèrent reprendre la route et se lancer dans de nouvelles quêtes. Son périple se poursuit, pour le plus grand plaisir des dieux qui lui choisissent alors une nouvelle Ombre.

Une fois le troisième Acte terminé, vous pouvez décider de conserver votre Aventurier et de commencer une nouvelle Aventure. Votre adversaire devra alors créer une nouvelle Ombre.



en tenant compte des évolutions de votre Aventurier. Le ou les Élixirs qu'il possède ne lui coûtent que la moitié de leur valeur en P.A. Le coût de l'Ombre ne doit pas excéder le double du coût global de l'Aventurier. Il est tout à fait possible qu'un même Aventurier termine plusieurs Aventures, accumulant puissance et expérience. À mesure que son potentiel augmente, celui de ses Ombres en fait autant.



## nouvelles compétences

**Acharné :** Qu'ils soient insensibles à la douleur ou qu'ils soient trop frénétiques pour s'en rendre compte, les Acharnés sont capables d'encaisser les blessures les plus terribles tout en continuant à se battre. Lorsqu'un Acharné est TUÉ NET, ne retirez pas sa figurine du terrain. Il est considéré comme étant en Blessure Critique et reste sur le terrain jusqu'à la fin du tour, quelles que soient les Blessures qu'il encaisse jusqu'à cet instant où son métabolisme le trahit enfin.

Acharné est sans effet sur les éléments du jeu qui retirent le combattant **de la partie**.

**Aguerri :** Certains soldats vivent depuis si longtemps au milieu des champs de bataille que pour eux la guerre est devenue une raison de vivre. Les Personnages qui maîtrisent cette compétence considèrent les « 5 » comme étant égaux à « 6 » sur tous leurs jets de dés, et peuvent donc les relancer. Aguerri n'a aucun effet sur les jets de Blessures. On ne peut l'acquérir ni comme Don surnaturel, ni comme Élixir.

**Coup de Maître / X :** Les guerriers les plus disciplinés et les plus féroces ont appris à concentrer toute leur énergie en une fraction de seconde et peuvent délivrer des coups capables de fendre les rochers. Un combattant possédant cette compétence peut effectuer des coups de maître comme un Personnage. Si un de ses coups de maître touche au but, sa Force sera augmentée d'une valeur X pour le jet de Blessures qui s'ensuivra et uniquement pour celui-ci.

**Autorité** : Un combattant possédant cette compétence n'est peut-être pas un fin stratège, mais possède néanmoins une puissante aura d'autorité. Lorsqu'un combattant possédant Autorité est présent dans une mêlée, il choisit de quelle manière les combats de la mêlée sont séparés, ainsi que l'ordre dans lequel ils seront résolus. Une mêlée est un ensemble compact de combattants en contact socle à socle les uns avec les autres.

Le joueur qui a remporté le jet de Tactique au début du tour décide si tous les combats de la mêlée concernée seront résolus **avant** ou **après** les autres mêlées. Dans l'hypothèse où plusieurs mêlées contiendraient chacune un combattant disposant d'Autorité, le joueur qui a remporté le jet de Tactique choisit dans quel ordre elles seront résolues. Si une même mêlée contient en son sein des Autorités ennemies, cette compétence est sans effet.

**Conscience** : Que ses sens soient aiguisés à l'extrême, qu'il possède un don mystérieux ou tout simplement qu'il soit en parfaite symbiose avec son environnement, le combattant qui possède la compétence « Conscience » peut charger une figurine qu'il ne voit pas au début de son déplacement. Il ignore également les effets de la compétence « Assassin » et détecte les Eclaireurs qui se trouvent à sa portée de charge.

**Fléau / X** : Par un étrange don du destin ou mû par une haine féroce, le combattant qui possède cette compétence est capable d'infliger d'énormes dégâts à un type particulier d'individus. Lorsqu'il effectue un jet de Blessures à l'encontre de son Fléau, les dégâts sont lus une ligne plus bas dans le tableau des Blessures. Il n'est pas possible de descendre ainsi en dessous de la dernière ligne. Exemples : Fléau / Achéron, Fléau / Fanatique, Fléau / Elite...

**Désespéré :** Un Désespéré n'a plus rien à perdre, soit parce qu'il a déjà tout perdu, soit parce qu'il n'a jamais rien possédé. Un Désespéré ne connaît pas la peur. Les malus liés à l'Influence de la Peur se transforment en bonus, et il ne fuira jamais. Un Désespéré peut même charger ou engager librement une figurine qui provoque la peur.

**Implacable / X :** Un implacable qui laisse libre cours à sa fureur fera tout pour faire un carnage dans les rangs adverses. Un tel acharné peut exécuter jusqu'à X mouvements de poursuite supplémentaires dans le même tour.

**Apatride :** Les Apatrides n'appartiennent à aucun peuple, à aucun pays... Ils n'obéissent à aucune loi et ne se fient qu'à leurs propres règles. Leur destinée est ailleurs. Un Apatride peut intégrer n'importe quelle armée. Le combattant s'accomodera si bien à son environnement qu'il adoptera la compétence la plus répandue chez ses nouveaux hôtes au début de la bataille. Il ne peut acquérir de cette manière que les compétences présentes dans le livret CONFRONTATION. Les compétences « Colossal », « Destrier », « Enorme », « Gigantesque », « Membre supplémentaire » et « Mort-Vivant » ne peuvent être acquises grâce à Apatride.

**Ennemi personnel / X :** Les causes qui alimentent les conflits sur Aarklash sont innombrables, mais il en est une qui fait plus de victimes que les ouragans : la haine. Si un Personnage arrive à porter le coup de grâce qui TUE NET son Ennemi personnel, il est automatiquement guéri de toutes ses Blessures. Il « vole » également une compétence au choix à son Ennemi et pourra l'utiliser jusqu'à la fin de la bataille.

**Hypérien :** La Lumière imprègne l'âme et le sang de ses enfants, les Hypériens. Qu'ils l'aient choisi ou non, ces individus ont été désignés pour porter la vertu et la fureur du Principe de Clarté jusqu'au plus profond des Ténèbres. Les Hypériens sont extrêmement rares et beaucoup d'entre eux n'ont aucune idée de l'origine de leur étrange pouvoir.

Un combattant Hypérien est immunisé à toute forme de Peur. Les Hypériens repoussent naturellement les créatures possédant un score de Peur sur leur carte de références : ces dernières considèrent la valeur de Courage de l'Hypérien comme de la Peur et leur propre Peur comme du Courage. Cette règle s'applique également aux Morts-vivants, mais pas aux Constructs. Cette faculté unique ne se transmet pas par le commandement. Les elfes cynwälls se lient instinctivement d'amitié avec les Hypériens, comme si leurs destins devaient inéluctablement se croiser. Ces combattants peuvent s'allier sur n'importe quel champ de bataille.

**Immunité / X :** Les Immunités sont des propriétés magiques ou naturelles qui protègent certains combattants. Une figurine qui possède cette compétence ne craint pas l'attribut X ou les blessures localisées dans le membre indiqué en X.

Exemples : Immunité / Peur, Immunité / Feu, Immunité / Tête...

**Paria :** Un Paria a quitté depuis fort longtemps son peuple, que ce soit de sa propre initiative ou par obligation. Même s'il lui arrive encore de combattre aux côtés de ses anciens frères, son statut de Paria lui interdit de profiter de la compétence « Commandement/X » de toute autre figurine qui ne soit pas elle même Paria.

**Frère de Sang / X :** Cette Compétence illustre les profondes relations qui peuvent se nouer entre deux combattants qui ont maintes fois frôlé la mort ensemble. Lorsqu'un de vos Personnages possède cette compétence, il peut appeler son Frère de Sang pour une bataille de grande importance. Le coût (en P.A.) de chacun d'entre eux est alors diminué de 25% par rapport à son coût global. Mais si l'un des deux vient à mourir, son Frère de sang retranchera 1 point à chacun de ses jets de dé jusqu'à la fin de la partie. Ce malus ne s'applique pas aux jets de Blessures.

**Toxique / X :** Il existe bien des manières de tuer ou de se défendre sur Aarklash. De nombreuses créatures disposent ainsi de substances toxiques capables de neutraliser leurs prédateurs... ou leurs victimes.

A chaque tour, avant le Jet de Tactique, vous pouvez choisir un guerrier Toxique pour chaque tranche même incomplète de 100P.A. de combattants de votre armée possédant cette compétence. Les objets magiques, sortilèges, miracles et cartes d'expérience des combattants Toxiques sont à rajouter à ce total. Le choix des figurines doit être effectué au début de la phase de mouvements. Disposez un D6 près de chacune des figurines choisies. Ce d6 est appelé **D6 Toxique**. Une fois par tour, juste avant de réaliser un test de Tir ou d'Attaque, un des combattants désignés pourra remplacer un de ses dés de Tir ou d'Attaque par son d6 Toxique.

Si l'action représentée par le d6 Toxique provoque un jet de Blessures sur sa cible, celle-ci encaisse immédiatement un second jet de Blessures (FOR X).

Les Morts-vivants, les Constructs et les êtres immortels sont immunisés à cette compétence.

**Vol :** Les créatures volantes disposent de deux valeurs de MOU : Le premier représente le Mouvement terrestre, et suit les règles normales de déplacement. Le second indique le Mouvement aérien et représente la rapidité avec laquelle la créature peut évoluer dans les cieux. Il existe trois Paliers d'altitude :

- *Palier 0* : Au sol, les règles de déplacement s'appliquent normalement.
- *Palier 1* : Basse altitude. La figurine ignore tous les types de terrains, mais doit contourner les obstacles dont la hauteur dépasse son Mouvement terrestre.
- *Palier 2* : Haute altitude. La figurine ignore tous les types de terrains.

Une figurine volante commence la partie au palier 0. Se déplacer vers un palier adjacent retranche 5 cm à la caractéristique de Mouvement de la créature aérienne.

Il est possible de traverser plusieurs paliers en une seule fois, y compris après un désengagement réussi. Les figurines peuvent s'engager ou se charger uniquement si elles sont au même palier d'altitude. Si une créature volante est visée par un tireur se situant un palier au-dessus ou au-dessous d'elle, le tireur subit un malus de 2 au résultat de son dé. Un tir plus éloigné en altitude est impossible. L'Incantation de sortilèges répond aux mêmes règles.

Les créatures volantes peuvent viser une figurine à un Palier immédiatement inférieur pour un piqué. Un tel déplacement doit se déclarer lorsque la carte de la créature volante est activée. Le combattant ailé doit alors Charger sa cible de manière

normale, en prenant soin d'arriver au même Palier que son adversaire. Les pénalités de Charge et les règles de l'Influence de la Peur s'appliquent normalement. Pendant la phase de Corps à Corps qui suivra, l'Initiative, l'Attaque et la Force de la créature qui a piqué seront majorées de 3 points. Toutes ces caractéristiques retrouvent leur valeur normale à la fin du tour.

**Incarnation :** Un guerrier qui se voit attribuer cette compétence double sa valeur (en P.A.). Il est désormais devenu un Personnage, avec tous les avantages liés à ce statut. N'importe quel combattant non-Personnage peut se voir doté de cette compétence.

**Abominable :** Les créatures qui possèdent cette Compétence ont un aspect particulièrement repoussant ou inquiétant. Leurs ennemis doivent toujours tester leur Courage contre leur Peur, même s'ils y ont résisté précédemment ou s'ils ont déjà surmonté une valeur de Peur supérieure.





## tableau de points d'expérience

Pertes occasionnées à l'ennemi  
par le Héros lui-même 10% des P.A. éliminés,  
arrondi au supérieur.

Par Blessure exceptionnelle obtenue  
par le Héros sur un adversaire **1 point**

Si le Héros termine la  
CONFRONTATION sans être blessé **2 points**

Par Héros tué par votre Héros **2 points**

Pertes occasionnées par l'ennemi  
dans les rangs du Héros **5% des P.A. tués,  
arrondi au supérieur**

Par Blessure Exceptionnelle  
reçue par le Héros **-1 point**

Si le Mentor de l'Aventurier est Tué \* **-3 points**

Par Allié de l'Aventurier Tué \* **-1 point**

**Rappel :** Le coût des artefacts, sortilèges, miracles et cartes d'expérience est à compter dans la somme de P.A. de leur possesseur si celui-ci est éliminé.

\* Ne s'applique que dans le mode Aventure.



**C**aché derrière une tenture, l'Arlequin regardait l'assemblée. La salle était bondée. Ce soir Brehnan, l'ambassadeur d'Alahan, recevait les différentes délégations présentes à Cadwallon. La réception battait son plein.

Toute la haute société de la ville était réunie dans le grand salon. Un assassin aurait pu décapiter Cadwallon en un instant. Mais l'Arlequin n'était pas celui-là. Il était considéré comme le plus grand voleur d'Arklash, mais aussi comme le protecteur tutélaire de la ville. Il y avait toujours eu un Arlequin, et il y en aurait toujours un. Personne, pas même le duc Den Azhir, le seigneur de la ville, ne connaissait son identité.

Un jeune homme à l'air taciturne, adossé à une colonne, observait l'assemblée.

« Rolon, espiègle Rolon, quel mauvais coup prépares-tu encore ? » Les yeux malicieux de l'Arlequin, derrière son masque de cuir, suivaient fixement le jeune voleur. Celui-ci ne semblait pas en être à son premier larcin.

L'Arlequin sortit un jeu de tarot de sa sacoche, choisit la carte de l'Étoile et, utilisant une gemme, appela doucement sa protection. Puis, pratiquement invisible, il quitta sa cachette pour emboîter le pas de Rolon...

Sans se douter le moins du monde qu'il était surveillé, Rolon se rendit à l'étage, pénétra dans l'une des chambres et en ressortit quelques minutes plus tard avec un sourire satisfait.

Une des servantes s'aperçut du méfait. Et donna l'alerte... Les bijoux de la fille de Brehnan avaient disparus. Darelh,

capitaine de la garde d'Alahan et vétéran de son peuple, rassembla ses hommes pour la traque. Le voleur devait, selon lui, porter un masque noir, un bicorne et une cape faite de pièces de tissu de différentes couleurs.

« Tu vas enfin payer, Arlequin ! » vociféra-t-il.

L'Arlequin avait un vieux compte à régler avec Darelh. Il savait qu'il ne devait pas être pris, sinon la légende du protecteur de voleurs mourrait. Il prit la carte du Bateleur, prononça quelques mots de pouvoir et bondit par la fenêtre. Il se lança ainsi de toit en toit, prenant de la vitesse à chacun de ses bonds.

Les nombreux gardes de Brehnan se lancèrent à sa poursuite. Parmi les rares civils qui suivaient les force de l'ordre, le jeune Rolon était de loin le plus hargneux. Lui aussi avait un compte à régler avec le protecteur de Cadwallon.

Au bout de quelques minutes, l'Arlequin, beaucoup trop rapide, avait distancé ses poursuivants. Cette évasion prévisible mit fin à la chasse.

Dareh enrageait. « Ce n'est que partie remise, l'Arlequin. Tu m'entends... que partie remise ! »

Ne pouvant se résigner à abandonner, il dispersa ses hommes par petits groupes. Rolon voulu se joindre aux recherches.

Devant le refus de Darelh, Rolon, fulminant, s'engouffra seul dans la nuit, à la poursuite du voleur. Il n'y voyait rien, aucun mouvement... Soudain, il découvrit l'Arlequin qui l'observait du haut d'un toit, son jeu de cartes en main, à la manière d'un éventail.

« Alors,  
Les mois  
parfaitem  
Par brav  
ceinture é  
« Regard  
donzelle.

À peine d  
Quand le  
arrivèrent

Ils trouvè  
sa main  
volés. Il y  
effilée l'un  
Darelh la

a peuple,  
selon lui,  
de pièces

Il savait  
protecteur  
quelques  
si de toit

poursuite.  
le jeune  
n compte

p rapide,  
e mit fin

quin. Tu

hommes  
s.

uffra seul  
n, aucun  
'observait  
manière

*« Alors, petit voleur, on veut me faire porter le chapeau ? »  
Les mots de l'Arlequin étaient doux, pourtant Rolon savait  
parfaitement à quoi s'attendre.*

*Par bravade, il attrapa une sacoche en cuir qui pendait à sa  
ceinture et la leva en direction de l'Arlequin.*

*« Regarde, l'enturbanné, c'est pas toi qu'aura les bijoux d'la  
donzelle. »*

*À peine avait-il fini sa phrase qu'un vif éclair déchira la pénombre.  
Quand la carte l'atteignit, Rolon hurla. Les soldats d'Alahan  
arrivèrent en courant.*

*Ils trouvèrent Rolon qui tenait se poignet. Près de lui se trouvait  
sa main droite sectionnée et une sacoche contenant les bijoux  
volés. Il y avait aussi une carte de tarot maculée de sang. Elle était  
effilée comme une lame de rasoir.*

*Darelh la regarda : c'était la carte de la justice...*

« ... Cette ère sera celle que choisiront les Anciens pour désigner leurs champions. Ceux-ci œuvreront en pleine lumière ou dans les ombres insondables, et nul autre qu'eux-mêmes ne saura les vaincre... »



**RACKHAM®**

44, rue de Lagny  
93100 Montreuil sous Bois. France  
01.55.86.89.24  
[www.confrontation.fr](http://www.confrontation.fr)



# INCARNATION