

Objectifs



Ce compte rendu de bataille relate le premier des sept Actes d'une campagne réalisée par Philippe Venner et moi-même.

Synopsis.

Il y a de cela très longtemps, avant même l'arrivée de Kel et des siens sur Aarklash, Arykao, un enchanteur fou, appartenant à une race aujourd'hui disparue prenait plaisir à concevoir des objets magiques farfelus.

Arykao ne faisait pas la distinction qui fracture aujourd'hui le continent entre Lumière, Ténèbre ou Destin et ses reliques pourraient être utilisées par n'importe qui.

Arykao a disparu mais selon les oracles, ses artefacts seraient la clé qui mènerait vers un fabuleux trésor qui serait en mesure de faire pencher la balance en faveur du camp qui le détiendrait.

Certains peuples d'Aarklash, informés de l'existence de ses merveilles décident donc d'envoyer des troupes sur leurs traces.

Acte I: Il y a quelques semaines, lors de fouilles en territoire neutre, un aventurier nain nommé Noproxy a remarqué que les conditions climatiques autour de son camp se dérè-

gliaient et s'en est inquiété. Les troupes devront fouiller les excavations creusées par Noproxy pour trouver celle qui contient la Lubie. Des farfadets ont élu domicile sous le sol du campement. Ils ont caché la Lubie dans leurs souterrains et son les seuls à pouvoir l'extraire mais Ils ne le feront que contraint et forcés. Les aventuriers devront donc capturer des farfadets pour obtenir un moyen de pression.

Objectifs.

-Capturer les farfadets: 1 PV par tour et par farfadet capturé (on pourra utiliser des figurines de familiers pour représenter les farfadets). Les 4 farfadets se trouvent poten-



tiellement dans les cinq maisons et trois forêts. Avant de capturer un Farfadet il faut découvrir sa cachette (voir règles *Fouiller le camp*). Une fois découvert, le farfadet est automatiquement capturé. Si à la fin d'un tour, l'Unité qui a capturé un Farfadet est entièrement éliminée ou mise en fuite, et qu'aucune autre unité n'a repris le Farfadet, ce dernier s'enfuit à la fin du tour et se déplace de 30 cm par tour pour se diriger vers la cachette la plus éloignée de tout combattant. Un Farfadet libre est toujours

activé en premier. Un Farfadet ne peut quitter le champ de bataille. Une unité peut capturer autant de farfadet que sa puissance. Si à un moment donné la puissance de l'unité est inférieure au nombre de farfadets qu'elle contrôle, l'excédent de farfadet est désolidarisé de l'unité. Si personne n'a récupéré le farfadet il fuit selon les modalités énoncées précédemment. Une unité peut passer son farfadet à une unité alliée selon les règles *Fouiller le camp*.

-Contrôler la colonne dans la zone de déploiement adverse: 2 PV par tour.

Règles fouiller le camp.

Le terrain comporte 4 farfadets cachés. Il y a 8 cachettes possibles. Récupérer un farfadet se fait en plusieurs étapes.

Déterminer sa position exacte et le ramasser.

Dès lors qu'une unité est en contact, ou se trouve sur le site qui peut contenir le farfadet, son possesseur peut décider de lancer 1D6 à la fin de son activation. Sur 5+ le farfadet est présent. Il peut être ramassé par l'unité ou être laissé sur place. Dans ce dernier cas, le joueur doit l'annoncer avant que son adversaire ne révèle sa prochaine carte.

-Si le D6 n'affiche pas 5 ou plus, cela signifie que le site est vide.

-Si à un moment du jeu il y a **autant** de sites non fouillés



que de farfadets non trouvés, cela signifie que les sites non fouillés contiennent forcément les farfadets.

Passer le farfadet à un allié.

Il est possible de passer le farfadet à une autre unité amie. Pour cela l'Unité détentrice du farfadet doit terminer un mouvement (suite à une marche, course, désengagement ou même mouvement suite à un corps à corps) au contact d'une Unité amie et annoncer que l'échange a lieu. L'Unité qui souhaite prendre le farfadet peut également terminer son mouvement au contact de l'Unité qui détient le farfadet.

Reprendre l'objet à une Unité ennemie.

Pour récupérer un farfadet déjà capturé, il faut au choix :

-Éliminer complètement l'unité qui le détient et finir son mouvement sur lui.

-Mettre en déroute l'unité qui le détient et faire en sorte qu'elle fuit. A ce moment le farfadet reste au sol et peut être capturé.

Points d'Élixirs.

Une compagnie gagne 1 PE par tour:

- tant qu'elle contrôle la colonne centrale
- tant qu'elle contrôle la forêt centrale ou adverse.

Déploiement.

Les deux compagnie arrivent en même temps de part et d'autre du hameau habité par les Farfadets. La forêt qui entoure les êtres magique est si dense qu'il est impossible de savoir quelles sont les ennemis qui vont d'affronter.

Les joueurs déploieront les cartes représentant leurs unités faces cachées. Une fois que toutes les cartes sont placées, les joueurs les révèlent et positionnent les combattants.

Pour ce scénario: Lorsqu'une unité qui a combattu se retrouve libre de tout adversai-

3



Le Scorpion



4

Unité 1: 8 clones dont 1 équipé de la *Lame de Sheka* biopsiste menés par **Dame Claudia** et la Lithanie *Lames Sombres*. 2975 PA.

Unité 2: 2 Némésis Evolution.

Unité 3: 9 Guerriers de l'Aube menés par Arkéon Sanath.

Unité 4: 3 clones centurus 2 menés par **Athan Zakil** équipé du *Traitement Anthémis* et de la Lithanie *Caresse d'Arh Tolth*.

Unité 5: 1 Abération prime.

Unité 6: 8 clones dont un biopsiste mené par **Khéris**

Sur ce scénario on a plus de chance de ne pas découvrir les cachettes des farfadets que l'inverse. Je vais donc laisser mon adversaire chercher en premier les sites proches de sa zone de déploiement. L'aberration, unité rapide, ira s'occuper de l'objectif à deux points. Les Némésis mettront la pression sur ses troupes côté gauche en espérant qu'il n'y déploie pas son élite.

J'ai opté pour de la masse car une fois un farfadet capturé il

sera difficile pour les loups de mettre en pièce l'unité entière. Par ailleurs, si ces loups se font entourer par de la troupe ils risquent de souffrir, surtout avec la lithanie de Dame Claudia qui va considérablement booster la force de ma petite troupe. Je crains une chose, le débordement de ses troupes très rapides dopées par le rituel d'Irix. Je vais donc chercher à mettre la pression, essayer de remporter rapidement les deux points de victoire de la colonne et jouer le centre.

Athan Zakil restera au centre pour faire revenir les troupes tombées au combat. Je dois faire attention, je possède 11 points de foi alors que l'unité d'Irix en possède 10. Si un clone centurus tombe je risque de me faire contrer. Athan Zakil jouera donc souvent en dernier.

J'ai pris Khéris uniquement pour pouvoir dépenser de l'élixir pour les tests de peur, sans quoi, mon unité de 8 clones risque d'être inutile.



Les Loups



5 Unité 1: 6 crocs dont 1 gardien des runes et un repenté menés par **Irix** troisième incarnation équipé du *Fragment de Lune* et du *Rite du Croc Sanglant*.

Unité 2: Worg et **Asghar** équipé de l'*Œil pourpre d'Yllia* et du *Croc des étoiles*.

Unité 3: 6 animaes sylvestre.

Unité 4: 3 traqueurs menés par **Isakar** équipé de sa *Lance du long sommeil* et de l'*As-trolabe du Destin*.

Unité 5: 5 chasseurs.

2995 PA.

Rapidité et brutalités, tels sont les maîtres mots de cette meute Wolfens. Mes loups vont devoir frapper vite et fort. Asghar est tout en finesse et subtilité. Interdiction pour lui de se ruer dans de la petite troupe. Son paye, il ne me restera plus objectif: Tuer de l'élite rapidement. Les chasseurs et les Animaes vont se déplacer jus-

qu'à la colonne adverse. Je vais tenter de chercher les farfadets le plus tôt possible. C'est risqué vu les faibles chances de réussites mais comme je suis rapide, je pourrai éventuellement aller les récupérer chez l'adversaire par la suite. Je compte un peu sur ma chance car si cela qu'à l'attendre et là il risque de courir longtemps après mes loups.



Tour I



6

Déploiement.

Les Nemesis sont cachés derrière la forêt gauche située près de l'axe médian. Le flan gauche est occupé par Athan Zakhil et ses Centurus ainsi que les Guerriers de l'aube d'Arkéon. L'Abération se prépare à foncer sur le flan droit complètement laissé à l'abandon par le joueur Loup. La masse de clones reste au centre pour le moment. Les ponts seront des passages clés puisque la rivière est infranchissable.

Joueur Dirz: *Je compte garder les clones de Khéris en arrière. Le flan droit est dégarni (tant mieux) et je vois très bien ses Animaes voler en direction de ma colonne. Si je*

parviens à en éliminer quelques uns, ils ne deviendront plus une menace pour le contrôle de « ma » tour. Les autres unités seront obligées de passer par le pont sud qui sera gardé par les clones de Khéris.

Le gros des troupes Wolfen est situé sur le flan gauche. Asghar et le Worg sont cachés derrière la maison au nord et les Animaes sylvestres sont près à voler sur le flan droit. Isakar et ses traqueurs sont au centre.

Joueur Dirz: *ça commence mal pour mes Nemesis qui risquent de rencontrer Irix... Je ne sais pas trop ce que va faire Isakar. Je le vois bien aller*

Joueur Loups: *Mes Animaes et les chasseurs iront chercher les farfadets. Je compte sur ma chance, même si les probabilités ne sont pas avec moi.*

Tour 1:

Chaque compagnie débute avec 3 points d'Elixir.

Les Loups remportent l'Autorité sur un 1 des Dirz.

Joueurs Dirz: *ils n'a pas sorti ses arbalétriers lanceurs de*



7

poutres et Irix ne possède pas son rituel qui génère des blessures de force 8. Du coup, perdre le jet d'Autorité à ce stade importe peu.

Un calme angoissant régnait dans le hameau. Terrés dans leurs cachettes, les farfadets ne pouvaient qu'être les témoins de l'avancée des deux armées. Les Loups progressaient par les forêts du nord tandis que les Scorpions de Dirz remontaient par le sud.

Le village était maintenant pris en tenaille.

Durant les quelques minutes qui précédaient l'affrontement, les Wolfens et les Alchimistes s'observaient. Chacun évaluant l'autre. Aucun cri, aucun grognement n'était perceptible. Seul le bruissement des feuilles dans le vent brisait timidement le silence pensant.

Puis soudain, un hurlement glacial déchira la plaine. Asghar déclencha les hostilités.

Obéissant aux ordres, ses troupes se déplacèrent rapidement. Six animaux se faufilèrent dans une maison vide. Au même moment, cinq chasseurs défoncèrent violemment la porte d'une autre demeure. Terrifié le farfadet qui s'y trouvait ne put s'échapper et fut capturé. Devant une telle hystérie, les clones de Dame Claudia se ruèrent au centre pour y prendre position. La meneuse proféra ses incantations tout en fixant du regard ses deux monstres de chairs, d'os et de métal. Les deux Némésis, sentirent leurs forces démultiplier. Témoin de la scène, Irix jugea plus prudent de rester en retrait. S'exposer était beaucoup trop risqué. Ce qui importe pour le moment, ce sont les farfadets. Lorsque le temps viendra la magicienne saura comment régler le compte à ces deux abominations. Ses guerriers crocs remuaient les bois autour d'eux mais aucune créature ne s'y trouvait. Les Nemésis, sans aucune proie avec qui en découdre, se mirent également en quête des farfadets.





Ils n'en débusquèrent pas plus que les guerriers crocs d'Irix.

Alors que les troupes de Dirz avançaient prudemment vers le centre. Isakar et ses traqueurs prirent position au centre du village, démontrant ainsi que l'avancée des hordes alchimiques n'impres-

Fin du tour 1:

Loups remporte 1 PV et 1 PE, Dirz ne remporte rien

Dirz: 0 PV / 3 PE

Loups: 1 PV / 4 PE

Joueurs Dirz: Pour une fois, sur ce scénario si souvent joué on connaît dès la fin du premier tour où se situent les 3 derniers farfadets. J'ai un petit avantage puisqu'ils se trouvent dans mon coin. Maintenant, avec la rapidité des Loups, rien n'est gagné.

J'ouvre une parenthèse. Je viens de me rendre compte qu'ai effectué une « petite » erreur de placement. Dame Claudia est en première ligne face à l'unité d'Isakar (qui se trouve également en première ligne). Si mon adversaire s'en rend compte ça risque de faire mal. D'un autre côté, c'est plutôt lui qui doit transpirer puisque j'ai plus de chance de remporter le jet d'Autorité du prochaine tour.



Joueur Loups: J'ai tenté ma chance, c'était risqué et je n'ai

Tour 2



9

eu qu'un farfadet. Tant pis. Par contre, je me rends compte que je n'ai pas placé Irix correctement. Les chemins sont étroits et mon unité trop grosse. Le flan droit est dégagé et son aberration va pouvoir courir jusqu'à la colonne sans encombre. Je commence également à regretter le placement d'Isakar. Je gagne un point d'Elixir mais j'ai oublié que j'avais peu chances de jouer en premier au second tour.

Tour 2.

Le joueur Dirz remporte l'Autorité.

Après s'être précipité, Isakar eu un bref moment d'hésitation. Il réalisa que son geste, bien que courageux fût parti-

culièrement imprudent. Cette inattention de quelques dixièmes de seconde lui fût fatale. A peine eu elle proclamé les versets de la *Lame sombres* sur son unité, que Dame Claudia et ses clones de combats se jetèrent sur Isakar et ses traqueurs. Surpris, par cette attaque soudaine, l'Incarné borgne ne pu parer les frappes des deux clones qui lui entaillèrent sérieusement le flan. Le sang gicla dans un râle de douleur. Le temps de réaliser son erreur et de surmonter sa douleur, l'Incarné Loup pivota rapidement pour tenter d'esquiver la faux de Dame Claudia. Ce geste désespéré ne lui sauva pas la vie. D'un coup sec, la lame lui trancha net le cou avec une

violence inhumaine. Arh-Tolt était à ses côtés et décuplait ses forces. Même un Troll Rouge n'aurait pas fait mieux. Dans la mêlée un traqueur fût également blessé. Cette attaque éclair ne resta pas impunie très longtemps. Les Animaes sylvestre, se détournèrent de leur objectif pour s'en prendre à cette femme arrogante. L'attaque fût si vive que deux clones y laissèrent la vie, surpris par les coups des épées sacrées des créatures des bois. Au même moment, les traqueurs entourèrent l'unité de clones de Dame Claudia. Fous de rages, ils assénèrent de coups les clones dont les petits boucliers ne résistèrent pas longtemps. Même sans influence



de la magie d'Irix, les loups sont de redoutables combattants au corps à corps. Lacérés par les griffes, la chair déchiquetée, trois clones dont les membres furent projetés par delà la mêlée s'écroulèrent dans une mare rouge vermeille, sombre et sirupeuse. Eclaboussée par le sang de ses pions, Dame Claudia restait imperturbable car elle savait que cette démonstration de force était inutile. En retrait, Athan Zakil, sous sa forme bestiale,



observait tout en puisant au fin fond de ses réserves mystiques. Au même instant, les autres protagonistes prenaient position. L'aberration fonçait tout droit vers la tour adverse, répondant aveuglément aux ordres de son commandeur. Même l'odeur du sang ne la dévia pas de sa mission. Cette course effrénée ne laissait cependant pas les chasseurs indifférents. Ils piquèrent dans la direction du monstre, tout comme Asgarh et Irix.

Ce répit permis à Athan Zakhil d'ordonner à ses guerriers la recherche des farfadets (qu'il captura également sans encombre). Kheris failli à sa mission alors que les Nemesis n'eurent pas de difficulté à débusquer un des petits lutins complètement terrorisé.

En toute quiétude Athan Zakil prêta main forte à l'Unité

de Dame Claudia qui avait subi de lourdes pertes. Petits à petits les bouts de chairs disséminés çà et là se rassemblèrent, la mare de sang se scinda en de petites gouttes qui se regroupèrent telle du mercure sur une table en métal, animées par une force maléfique. Les membres déchiquetés se mirent à léviter. Le charnier repris petit à petit formes humaines. Trois clones se redressèrent, empoignèrent leurs haches et leur boucliers cabossés et reformèrent les rangs comme si rien ne s'était passé. Cette vision entama le courage des Animaes Sylvestre qui comprirent qu'il leur était impossible de rivaliser face à des technomenciens froids, brutaux et dénués de toute âme.

Le Loups possède toujours un seul farfadet à ce tour, il accu-



mule un autre point de victoire. Le joueur Dirz, en capture deux. Les joueurs se retrouvent à égalité mais avantage au joueur Dirz qui a éliminé Isakar et récupéré ses points d'Elixir.

Fin du tour 2:

Dirz: 2 PV / 8 PE

Loups: 2 PV / 2 PE

Joueur Loups: La perte d'Isakar m'a fait très mal. Je me suis précipité au centre pour un poit d'Elixir chèrement payé. Avec les Loups, il faut souvent s'attendre à subir l'Autorité adverse. Nous sommes au terme du deuxième tour et mon élite n'est toujours pas rentrée en scène. J'aurai dû déployer Asghar au centre ou à droite mais pas comme je l'ai fait, derrière la maison au fond du terrain. Le problème maintenant, c'est que si j'avance

trop, je risque d'encaisser une charge d'Athan Zhakil ou des Nemesis. Je n'ai pas envie de perdre le Worg (ni même Asghar) à ce moment du jeu. Ce sera donc un repli vers le flan droit mais que je vais sûrement payer de deux points de victoire. Rien ne se transforme ma troupe de danseuses en jupette de

Joueur Dirz: Ca commence bien. Isakar n'est plus une menace et ne risque plus de revenir. Les lames sombres sont une véritable merveille et que les armes sacrées de ces



Tour 3



12

Lions (je fais genre les Lions sont des donzelles, mais elle reste mon armée de prédilection ^^'). Le changement de direction d'Irix et d'Asghar vont me permettre de souffler un tour.

La perte d'Isakar est doublement intéressante. Je gagne ses points d'Elixir et il n'y a plus d'incarné face à mon aberration. Avec un 7 en score de peur, ça va être compliqué pour les chasseurs, traqueurs ou animaes sylvestres de venir la charger.

Pour la modique somme de 250 PA, l'aberration est une pièce quasiment indispensable.

Tour 3:

Le joueur Dirz remporte l'Autorité.

Arrivés en bout de course, les chasseurs Wolfens talonnaient l'aberration. Elle ne se trouvait plus qu'à quelques pas d'eux sur leur gauche. Au moment où les chasseurs amorçaient leur virage, la bête eut une réaction inattendue. Elle stoppa net sa course et fit volte face. Les pattes arrière s'enfoncèrent dans le sol où elles prirent appui. Son buste pivota d'un demi-tour. Catapultée par le puissant mécanisme incorporée à ses muscles, elle bondit sur les chasseurs effrayés, qui, surpris par cette manœuvre,

eurent à peine le temps de parer l'attaque de l'aberration. Propulsés à une vitesse impressionnante, les gigantesques fauchards qui ornent les poignets du monstre découpèrent un chasseur en deux de son flan droit jusqu'à sa hanche gauche et termina sa course encastrée dans le crâne du second qui n'eut pas le temps de comprendre ce qui lui arrivait. Avec la même rapidité avec laquelle l'attaque fût menée, l'aberration reprit sa trajectoire initiale, laissant les trois autres chasseurs hagards, recouverts par le sang de leurs congénères.

Au même instant, se sachant perdus d'avance, les Animaes sacrifièrent deux des leurs



aux mains des clones pour se replier vers la maison au sud est. Ce sacrifice fût payant puisque le dernier farfadet s'y trouvait.

Joueur Loups : *L'objectif, rien que l'objectif. Un petit sacrifice vaut bien un point de victoire. De toute manière ils étaient perdus. Autant qu'ils le soient pour une juste cause.*

A partir de là tout s'enchaîna très rapidement. Anticipant le mouvement des Animaes, Kheris et ses clones obliquèrent vers le pont sud, lui aussi convoité par les trois chasseurs rescapés de l'aberration. Les Animaes ne se souciait guère de se passage. Leurs ailes leur permettraient d'arriver à la tour sans difficultés. Avant même que Dame Claudia ne puisse réagir, Irix, puisa dans ses gemmes, poussa un hurlement étrange, incompréhensible

pour tout wolfen ne maîtrisant pas les voies de la magie. les muscles des traqueurs gonflaient, leur yeux s'injectèrent de sang et l'adrénaline coulait à flot dans leurs veines dilatées. Possédés par le rituel de la magicienne, les traqueurs empoi-

gnèrent leurs lances et fondirent sur Dame Claudia. Transpercée, de part et d'autre sans même avoir eu le temps de riposter, la femme mystique rendit l'âme. Mais Arh Tolth, au vu de ses exploits, lui accorda une seconde chance.





Scorpion ramena trois clones à la vie. L'unité de Dame Claudia était loin d'être décimée.

Les deux Nemesis et leur farfadet en laisse, décidèrent de prendre par le nord. Cette décision leur valut une désagréable surprise. Exactement comme l'aberration, Asgahr, revint sur ces pas attirés par deux proies faciles, chargea une des créatures qu'il disloqua instantanément pour reprendre sa course vers la colonne.

Joueur Dirz : Ah ben zut ! j'ai oublié qu'Asgahr avait un mouvement de 20 et non de 15 cm...heureusement qu'il n'a pas pu atteindre le deuxième Nemesis parce qu'avec un jet de courage raté et équipé comme une mule, il n'aurait pas fait les fiers. Du coup je me retouve bien niais. Bon, Athan Zakhil le fera revenir, mais quand même, cette erreur aurait pu me couter très cher.

Joueurs Loups : et zut...Elle a suffisamment de points d'Elixir... elle reviendra la geuse...

Jouer Dirz : héhé.

Cette attaque éclair n'entama pas le moral des troupes, mais empêcha les clones de prendre les chasseurs de vitesse. Ces derniers n'engagèrent pas le combat et suivirent les animaes.

Joueur Dirz : Qu'est ce que j'ai fichu ? J'aurai du jouer Dame Claudia et bloquer les chasseurs au lieu de faire avancer Arkhéon, dont le déplacement hâtif n'a rien amené au jeu...Khéris va devoir faire des choix, car il va se retrouver face à deux unités.

Athan Zakhil et les guerriers de l'aube continuaient leur avancée sur le flan gauche. Au passage, le fidèle du

Joueur Loups : ça faisait longtemps que je n'avais pas joué Asgahr... C'est bon quand même....



Tour 4



15

Joueur Dirz : Avant même qu'Asghar ne fasse ses jets de blessures j'ai enlevé le Nemesis (avec crocs des étoiles plus l'artéfact qui donne implacable, même deux Nemesis n'auraient pas résistés). Ca ne change pas le court des choses mais ça frustre l'adversaire. Je le conseille vivement aux autres joueurs...Je nommerai cette technique « Comment prendre une rouste en gardant le sourire »...

Fin du tour 3:

Dame Claudia revient en jeu pour 4 points d'Elixir.

Les deux joueurs possèdent chacun deux farfadets. Ils gagnent deux points de victoires supplémentaires.

Dirz: 4 PV / 4 PE

Loups: 4 PV / 2 PE

Tour 4:

Le mouvement des troupes continua. La moitié du village était maintenant contrôlée par les légions de Dirz. En parfaite coordination, les unités progressèrent vers le centre. Athan Zakil continuait son travail de fidèle et ressuscita le Nemesis mort sous les poings d'Asghar dont le regard en disait long) propos de cette réapparition. En possession d'un Farfadet, il n'avait nullement l'intention de chercher le combat. Il se tenait seulement prêt à une éventuelle riposte.

Joueur Loups : Cette lithanie commence à me fatiguer la tête!! J'ai l'impression de frapper dans le vide. A quelques centimètres près Asghar aurait pu en finir avec cette unité de Nemesis. Il va falloir tout recommencer. Je ne peux pas laisser ces deux monstres tranquilles. Avec un mouvement de 20 cm ils peuvent faire du dégât très loin.

Le flan droit connaissait par ailleurs un déplacement de troupes plus mouvementé. L'aberration termina sa course refrénée au pied de la colonne adverse. Extrêmement rapide, la bête n'a laissé aucune chance à Irix et aux traqueurs de la rejoindre. Elle savait que cela n'allait pas durer, mais elle a rempli l'ob-



jectif fixé par son commandeur. Ne perdant pas un seul instant, les Animaes préférèrent abandonner le farfadet aux chasseurs pour foncer tout droit sur la colonne au sud. IL n'y avait plus un instant à perdre. L'aberration les avait devancés, le temps leur était maintenant compté.

Joueur Dirz : *Je prends l'avantage. Je vais engranger 4 points à ce tour. Le loup ne pourra pas me prendre de farfadet (enfin logiquement).*

Alors qu'une relative accalmie semblait s'être installée sur le flan gauche, Asghar, plein de rage à l'idée de voir le Nemesis renaître de ses cendres, engagea les deux monstres, aidé cette fois ci

par le Worg. Le combat fût aussi rapide que violent. Encore une fois terrorisé par l'Incarné Légendaire, les deux bêtes s'em mêlèrent les pattes, glissant et pataugeant dans leurs déjections, ils cherchèrent à fuir le combat. Ne leur laissant aucune chance, Asghar bouscula le premier d'un violent coup de patte au thorax qui tomba en arrière. Pendant qu'il essayait tant bien que mal de se redresser, Asghar, sans même armer son énorme point ganté d'une lame dentelée l'encadra dans la gueule du second. Son crâne explosa sous la violence du choc, les yeux furent expulsés de leur orbite, le sang gicla brusquement et souilla le mur qui se situait à plusieurs pas de là. Le monstre étouffa un cri de douleur puis s'ef-

fondra de tout son poids dans l'herbe poisseuse. Avant même que le worg n'acheve le seconde Nemesis paralysé d'effroi, Asghar, de son autre main fit subir le même sort à la deuxième créature dont le regard était focalisé sur le gigantesque Worg. Plus en retrait, les guerriers de l'aube assistaient au massacre sans manifester la moindre crainte envers le loup. Ils étaient conscients qu'ils ne pouvaient rivaliser avec le chef de meute, mais ils savaient également que l'Incarné ne se risquerait pas à se faire entourer par les hommes aux redoutables épées hautes. Asghar préféra donc laisser le farfadet dans la mare de sangs de ses ravisseurs et courra dans la direction d'Irix, toujours se-



En effet, si Asgahr se fait encercler par les guerriers de l'aube il risque gros. Avec le nombre, un six est vite arrivé, et avec les épées haches un six occasionne deux crans de blessure au lieu d'un seul.. Sans parler du fait qu'Arkéon peut dépenser un point d'Elixir pour réussir sont test de courage et qu'il possède la compétence implacable. A confrontation l'âge du Rag Narok, il faut se méfier de la petite troupe, surtout lorsqu'elle est en grand nombre.

Fin du tour 4.

condé du géant Immortel.

Joueur Loups : J'ai du faire un choix à ce moment. Prendre le farfadet et risquer de me faire entourer au tour suivant par les guerriers de l'aube ou partir. Sachant que je risque de jouer en second et que les épées haches sont re-

doutables. Je n'ai pas envie de voir mon Asgahr mourir bêtement.

D'un autre côté mon adversaire aurait eu des choix à faire. Asgahr ou les objectifs. Quoi qu'il en soit, j'ai fais le choix de maintenir mon Incarné en vie pour le tour prochain. On verra au moment voulu.

Dirz remporte 4 points de victoire (2 farfadets et deux points pour le contrôle de la colonne adverse) alors que le Loups n'en remporte que 2. Par ailleurs personne n'a remporté de points d'Elixir.



Tour 5



18

Dirz: 8 PV / 4 PE

Loups: 6 PV / 2 PE

Tour 5:

Dirz gagne l'Autorité.

Se sentant menacée par la magicienne Loup, l'aberration quitta sa colonne et revint vers le sud. Elle avait joué son rôle. Suivant son instinct de prédation, elle profita de son repli pour éventrer encore un traqueur, lui aussi, tétani-



sé à la vue de la bête. Comment une telle créature pouvait exister ? Quels Dieux ont permis la création d'une telle atrocité ?

Joueur Loups : *Ben vas-y fais comme si mes loups étaient inexistantes...*

Joueur Dirz : *Ah?...il y avait des loups sur le passage de ma grosse « mémère » ?*

Comme si cela ne suffisait pas, Dame Claudia, toujours aidé de son Dieu, profita de l'effet de surprise généré par l'aberration et engagea un autre traqueur qu'elle élimina d'un coup de faux dans le dos.

Le dernier traqueur encore vivant ayant vu Isakar et ses

deux frères tomber au cours d'une tuerie sans pareil, ne répondit même plus aux ordres de son chef. Il préféra abandonner le village, fuyant pour son salut dans le plus grand des déshonneurs. La punition réservée aux déserteurs était un châtement pire que la mort pour ces tribus de guerriers, et malgré cela il déguerpi sans demander son reste.

Joueur Loups : *De toute manière la figurine n'était pas très bien peinte.*

Joueur Dirz : *Comme quoi il faut toujours positiver...*

Sachant l'aberration hors de leurs portées, Irix et Asghar décidèrent se regrouper au



centre du village pour attendre Athan Zakhil. Même si le fidèle était puissant, il n'en demeurait pas moins très lent. Trop lent face à des loups véloces. Irix et Asghar ont en vu d'autres et ne furent nullement impressionnés par le plus puissant des fidèles du Scorpion.

Alors que les combats sur le

flan droit tournaient à l'avantage des troupes alchimiques, Khéris et ses clones furent la cible d'une attaque portée par les chasseurs. Ces derniers enjambèrent le pont, fauchèrent deux clones et se positionnèrent en retrait, reprenant leur souffle et prêts à bondir de nouveau. Le blitz effraya un moment le petit

chef des clones mais plein de courage, il reprit ses esprits et préféra ignorer ses agresseurs pour se diriger vers les Animaes qui contrôlaient maintenant la colonne.

Les deux armées se retrouvent à nouveau à match nul. Le joueur Dirz aurait peut être dû laisser l'aberration sur sa colonne pour Obliger Irix à venir la charger. Elle n'aurait certes pas survécu mais au moins Athan Zakil ne se serait pas retrouvé face aux deux plus puissantes unités des loups. La distance est grande, mais à quelques centimètres près il n'est pas impossible qu'Athan Zakhil et les centurus tombent et ne perdent le farfadet. A voir au prochain tour et dernier tour...

Fin du tour 5.

Le joueur Loups gagne 4 points de victoire alors que le joueur Dirz n'en remporte que 2.

Dirz: 10 PV / 4 PE
Loups: 10 PV / 2 PE



Tour 6



20

Tour 6:

Il ya plein de choix à faire. Sachant qu'il a des chances de jouer en premier, le joueur Dirz a plusieurs possibilités. Faire déguerpir Athan Zakhil qui possède un farfadet ou jouer Khéris en premier pour annuler le contrôle des Animaes sur la tour sud. Si khéris ne joue pas rapidement, Les chasseurs risquent de le charger pour le bloquer (en espérant qu'ils ne fassent pas trop de dégâts ce qui n'est pas gagné chez les loups). La colonne sud pouvant rapporter deux points de victoire au Loups, il est très probable que ce dernier joue les chasseurs en premiers, sauf s'il se dit qu'il va perdre l'autorité et que Khéris jouera lui, en tout premier (il sait que je sais qu'il sait...). A ce moment, ce sera

surement Irix ou Asghar qui chargeront Athan Zakhil. A première vue tout est encore jouable pour le Loup. Par contre le Dirz n'a d'autre choix que de subir puisqu'il doit gérer deux fronts en même temps. Athan Zakhil au centre et khéris qui doit impérativement jouer le contre en allant autour de la colonne Sud.

Le premier jet d'autorité donne un match nul. La pression monte, puisque à égalité, ce jet va être décisif. Sur le deuxième jet, les Dirz la remportent.

Joueur Dirz : Non mais !

La plus grande discipline des hommes du désert eu raison des Loups. Les chasseurs fu-

rent pris de vitesse. Kheris n'attendit pas de subir l'assaut des 3 derniers chasseurs, il fonça sur les quelques quatre animaes symvestres à sa portée. Préférant conserver les gemmes de leurs unités dans un éventuel contre face à Irix, les clones assenèrent de coups, sans avoir recours à la magie, les petites créatures à la peau claire. Une seule des leurs s'écroula sur le sol. Le contre ne se fit pas attendre. La lame sacrée d'un des animaes pourfendit un clone au petit corps certes musclé mais pas assez pour résister à une arme magique. Quoi qu'il en soit, la colonne n'appartenait désormais plus aux loups. Khéris pouvait être fier, même s'il n'avait pas abattu beaucoup d'ennemis, il joua



un rôle défensif primordial en cette fin de bataille. Pendant ce temps là, beaucoup trop en retrait, les chasseurs ne purent pas venir en aide aux animaes sylvestre. Leur course fût veine et ils ne purent que pester de s'être placé beaucoup trop loin des clones pour les éviter.

Joueur Loups : *en fait, à la fin du combat du cinquième tour, j'aurais dû positionner mes trois chasseurs beaucoup plus proche de Khéris, comme ça j'aurais pu venir en aide aux animaes en chargeant l'unité de clones même après leur charge. Khéris ne m'aurait pas engagé, il lui fallait reprendre le contrôle de la colonne. Me laisser deux points l'aurait conduit à une défaite*

certaine. Cette erreur de jugement peut me couter la partie, ou au mieux me donner un match nul. Mais un Loup c'est né pour gagner, pas pour partager le butin d'une victoire !

Pendant ce temps, Irix chargea trois Clones Centurus. La magicienne n'eut pas recours à la magie. Elle savait que cette opération était inutile. Les unités des clones de Dirz regorgeaient de mana. Même sans cela, son unité frappa si violemment que les trois clones furent projetés plusieurs mètres en arrière, tués nets sous les coups imparables de la magicienne et des ses crocs. Irix est certes une magicienne redoutable, mais sa maîtrise du combat en fait une des plus redoutables In-

carnés Loups. Lorsque son unité rentre en jeu, l'ennemi sait que la faucheuse n'est pas loin.

Avant même de subir la charge d'Asghar Athan Zakhil puisa dans le fond des ses réserves mystique et releva les trois centurus qui se postèrent devant lui, tel un mur protecteur. Ce mur ne résista pas aux coups d'ASghar et du Worg, mais il eut le mérite, lors de sa brève existence, de protéger l'Incarné.

Joueur Loups :

Rhââââââ !!! Ras le bol de cette Lithanie!! Je n'ai jamais pu la contrer avec un point de foi de moins chez mes crocs! Par ailleurs je pense que j'ai fait une autre erreur. J'aurais du essayer de charger avec



Asghar et attraper Athan Akhil par l'arrière. Avec un mouvement de 20 cm, Asghar et le Worg auraient peut être eu une chance de le tuer. Irix et ses crocs aurait fait le reste sur les Centurus. Même avec une résistance de 12, Athan Zakhil aurait eu peu de chance de survivre à deux combattants brutes épaisses, acharnés et dont l'un possédant le Croc des étoiles et la compétence implacable (grâce à un artéfact).

Conclusion

Le jeu fût intéressant. Les armées n'étaient pas optimisées mais ça n'était pas le but. Le joueur Loup a préféré sortir Irix peinte plutôt que Y'anrylh non peint pour la beauté du compte rendu. Face à mon armée, la Colère de Mnémosyne aurait été plus intéressante pour se débarrasser de la petite troupe, mais il ne pouvait pas se douter que j'allais en sortir.

souhaitent les concepteurs du jeu puisqu'elle permet le massacre. Elle peut simplement laisser une toute petite chance aux gros incarnés de tenir un tour de plus, même aux trois quart estropiés.

22

Les guerriers de l'aube, Dame Claudia et l'aberration n'avaient plus rien à faire d'autre que de regarder le terrible combat qui opposait les titans au centre du village.

Le Croc des étoiles version Réunion.

Notre version du croc des étoiles (décalage des blessures de deux colonnes à droite) n'a pas rien changé à la donne. Asghar a massacré en bon et dû forme. Les choses auraient été différentes face à Athan Zakhil. Asghar aurait lu ses blessures dans l'avant dernière colonne à droite. Cela signifie qu'au mieux, Athan Zakhil aurait survécu (ce dont je doute quand même) avec trois crans de blessures. Notre version des crocs des étoiles est donc toujours violente comme le

Au terme de cette terrible bataille, personne ne pris le dessus. Les eux armées, pensant leurs blessés firent demi tour, le cœur plein d'amertume, mais avec la petite satisfaction d'avoir chacun rempli une partie de leur mission.

Joueur Dirz : *J'ai également fait une erreur de placement. Pourquoi ai-je autant éloigné l'aberration de la colonne nord ? en restant plus près cela obligeait Irix à venir sur elle. Du coup, Athan Zakhil était un peu plus protégé. A ce tour, il a eu très chaud aux fesses. Tout n'a été questions de quelques petits centimètres. Comme quoi...*

Fin du tour 6.

Dirz: 12 PV / 2 PE

Loups: 12 PV / 0 PE

Match nul avec un avantage aux points d'Elixirs pour les Dirz.

La partie s'est déroulée en 2h, tout compris, photos et rigolades.

