L'ÂGE DU RAG'NAROK

CONFRONTATION®

ARMY BOOK

LE BÉLIER D'ACHÉRON

DIRECTEUR ÉDITORIAL

Nathalie Lamri

DIRECTEUR DU STUDIO

Philippe Chartier

CONCEPTEURS-RÉDACTEURS

Jean-Baptiste Lullien et Nicolas Raoult

SECRÉTAIRE D'ÉDITION

Nicolas Raoult

GRAPHISTES

Mathieu Harlaut

ILLUSTRATEURS

Paul Bonner, Nicolas Fructus, Édouard Guiton, Florent Maudoux, Paolo Parente, Didier Poli et Jean-Philippe Poulet.

SCULPTEURS

Sébastien Labro, Elfried Perochon, Stéphane Simon et Rafal Zelazo.

PEINTRE DE FIGURINES ET DÉCORS

Vincent Fontaine

PHOTOGRAPHE

Jean-Baptiste Guiton

SOMMAIRE

INTRODUCTION 2

PARTIE I : UNIVERS 3

La baronnie d'achéron 4

Une baronnie maudite 10

PARTIE II : LE BELIER D'ACHÈRON 19

Lever une armée 20

Azaël l'infidèle 22

Le Grand Crâne 24

Maison Brisis 26

Maison Hestia 31

Maison Mantis 36

Maison Vanth 41

Les guerriers Crâne 46

Undead Thralls 48

Goules 50

Paladins noirs 51

Gargouilles 53

Wamphyr 54

Cerbère 55

Centaures Lourds 56

Porte des enfers 57

PARTIE III : ANNEXES .....

Carnets de voyage 58

Cadwallon 61

Feuille de la compagnie des Achéroniens ..... www.confrontation.fr

Les figurines ont été créées par RACKHAM ENTERTAINMENT®. Elles sont issues de l'univers CONFRONTATION®, un jeu publié par RACKHAM ENTERTAINMENT®. CONFRONTATION® et RACKHAM ENTERTAINMENT® sont des marques déposées RACKHAM ENTERTAINMENT®. Copyright © 2009 RACKHAM ENTERTAINMENT®. Tous droits réservés. Toutes les illustrations, photographies, figurines et noms des figurines sont des créations exclusives appartenant à RACKHAM ENTERTAINMENT®.

Les figurines RACKHAM ENTERTAINMENT® ne sont pas des jouets. Il est dangereux de les mettre à la bouche ou de les avaler. Les figurines RACKHAM ENTERTAINMENT® ne conviennent pas aux enfants de moins de 3 ans. Les figurines CONFRONTATION® sont fabriquées en Chine. CONFRONTATION® est un jeu publié par RACKHAM ENTERTAINMENT®.

RACKHAM ENTERTAINMENT 45 rue Delizy (Module 234) 93500 Pantin France

Tel : + 33. (0) 1.55 86 89 20. Fax : + 33. (0) 1.55 86 89 25

www.rackham-e.com • www.confrontation.com • www.rackham-store.com

© Copyright RACKHAM ENTERTAINMENT®, 2009. tous droits réservés.

DÉPÔT LÉGAL : Septembre 2009 – ISBN : 978-2-358830-05-8

CONFRONTATION est publié par Rackham Entertainment S.A.S. au capital de 1 000 000 €

RCS Paris B 508 820 024

c/o Connell Speirs et Associate, 3 rue Léon Jost, 75017 Paris

Représentant légal : Nathalie Lamri

Imprimé en Chine

INTRODUCTION

Une marée de morts-vivants conduite par des seigneurs d'outre-tombe, parsemée ici et là de vivants à l'esprit perverti : telle est la horde d'Achéron dans toute sa macabre splendeur.

Cette armée possède deux atouts : la peur provoquée par ceux qui composent le gros de ses troupes et la volonté de puissance qui anime les maîtres nécromanciens d'Achéron.

Sous le signe du Bélier, emblème de l'immortelle alliance passée avec les seigneurs cornus des Abysses, Achéron construit sa puissance siècle après siècle. Pour les liches et les nécromanciens qui en forment l'élite, seule compte l'accumulation de pouvoir et de connaissances afin de satisfaire leurs vices. Condamnés à mourir, les vivants, amis comme ennemis, ne peuvent que renforcer la puissance d'Achéron. Le mana nécessaire à la résurrection des morts ne manque jamais à ceux qui voyagent en maîtres à travers les royaumes ténébreux. Il suffit d'attendre, de survivre aux intrigues qui se tissent dans l'ombre des grandes familles et de ressusciter les serviteurs les plus utiles ou les adversaires les plus impitoyables.

Vous trouverez dans cet ouvrage tous les éléments nécessaires pour jouer une armée du Bélier d'Achéron.

Univers décrit la manière dont les Achéroniens envisagent le Rag'narok. Vous y trouverez aussi un bref récapitulatif de l'histoire de ce peuple ainsi qu'une présentation de leurs terres.

Troupes récapitulent tous les combattants disponibles, des zombies les plus simples aux plus puissantes créatures, sans oublier les machines de guerre.

Armées du Rag'narok présente chaque faction du Bélier d'Achéron, leurs forces et leurs faiblesses. Cette section décrit également les Incarnés du Bélier d'Achéron : leurs caractéristiques, leur histoire, leurs capacités particulières et leurs artefacts.

Carnets de voyage réunit les communions et les rituels communs aux Incarnés, ainsi que des artefacts célèbres dans toute la Création.

Enfin, la section **Cadwallon** décrit en détails la culture d'Achéron : nouveaux signes particuliers, nouveaux profils culturels, nouveaux métiers, etc. pour le jeu de rôle tactique *Cadwallon*.

LE BÉLIER D'ACHÉRON

Quartier général : La cité d'Achéron
Dirigeant : Feyd Mantis
Totem : Bélier
Alliance : Les Méandres des Ténèbres
Factions : Maison Brisis, Maison Hestia, Maison Mantis, Maison Vanth
Ennemi juré : Le royaume d'Alahan.

LES ORIGINES

Pays d'origine : Achéron (assemblée d')
Langue : Barhan

LES COMPAGNIES

Don du Bélier : Le combattant doté de ce Don réussit automatiquement ses tests de Courage. Lors d'un assaut, sa valeur de Peur est toujours considérée comme la plus élevée pour déterminer quelle unité effectue le test de Courage. Ce don est inefficace face aux Hypériens.
Élément primaire des magiciens : Ténèbres
Culte des fidèles : La Trinité des Abysses

PREMIÈRE PARTIE

UNIVERS

LA BARONNIE D'ACHÉRON

Lors de la sécession avec le royaume d'Alahan, les puissantes familles d'Achéron se partagèrent en deux camps : celles qui restèrent fidèles au Lion et les renégates. Comme les principaux artisans du pouvoir étaient depuis quelques années sous la coupe des Toges noires, les traîtres n'eurent aucune peine à écraser les fidèles à la couronne. Les Maisons félonnes furent dès lors désignées sous le nom de Maisons obscures.

De ces Maisons, seules quatre ont survécu : Brisis, Hestia, Mantis et Vanth. Bien que leurs fondateurs eussent fait partie des Toges noires, les Maisons du Fléau, Lazarian, Sarlath et Tanit ne se développèrent réellement qu'après la sécession de leur baronnie (cf. ***Army Book : Pandemonium***).

La plupart des Maisons obscures ne sont pas constituées d'une unique famille. Elles ont absorbé des Maisons moins puissantes au fil des mariages et des intrigues. La descendance d'une Maison dominante forme une dynastie, et ses représentants sont des « dynastes ». Les Maisons soumises sont appelées lignées, et leurs représentants sont des « liges ». Au sein de la Maison Mantis, par exemple, Nimrod Mantis est un dynaste et Sophet Drahas est un lige. Au sein de l'ordre du Bélier, les dynastes jouissent d'un plus grand statut que les liges.

Le dynaste qui possède le plus haut rang est nommé Père, ou Mère, par l'ensemble de sa famille. Il représente sa Maison au sein du Cercle éternel, l'autorité suprême de l'ordre du Bélier. Pour cette raison, les patriarches et matriarches des Maisons obscures sont également surnommés les « éternels ».

Les Maisons obscures disposent toutes d'un lieu de rassemblement, vestige de leur famille ou refuge construit dans les décennies qui ont suivi la révolte. Ces places-fortes sont communément appelées Griffes de la terreur, car elles sont le symbole de l'emprise cruelle du Bélier sur Achéron.

Autrefois une terre fertile, Achéron n'a aujourd'hui plus de saisons ni de véritable jour, si ce n'est une courte période quotidienne pendant laquelle Lahn est à son zénith et transforme difficilement l'éternelle nuit en un ciel d'orage. Les domaines d'Achéron sont noirs et presque stériles. Les malheureux serfs, attachés à leurs terres et à leurs seigneurs, peinent toute leur vie à en extraire péniblement de quoi survivre.

Des villages-fantômes et des bâtiments en ruine marquent le paysage comme autant de témoignages de la vie d'autrefois. Certaines constructions subissent les assauts du temps plus vite que d'autres, comme si la terre elle-même choisissait ce qui doit rester.

Ici ou là, des villages sont accrochés à une terre rétive qui offre ses bienfaits comme à regret. La population d'Achéron est essentiellement vivante quoique, au fil du temps, les morts sapent inexorablement la suprématie des vivants.

Les Ténèbres ont façonné un paysage plat et désespéré, érodant les reliefs qui firent l'identité de chaque Maison obscure. Aujourd'hui, il n'y plus guère de différences entre le domaine d'un Brisis ou d'un Vanth. Leurs terres sont de mornes étendues noirâtres, parcourues par des vents tour à tour glacés ou brûlants issus des enfers eux-mêmes. Même les mines qui firent la puissance commerciale de la baronnie maudite ont été abandonnées : les armes d'Achéron sont désormais forgées à partir d'âmes torturées et de Ténèbres.

CE QUE M'A DIT NOTRE PÈRE

Qui sommes-nous ?

Nous sommes les derniers vrais nobles. Dans nos veines coule le sang des tyrans. Nous régnons de droit car nous sommes les plus forts et les plus puissants !

Quelles sont nos qualités ?

Notre remarquable ambition est la source de notre gloire. Elle nous consume et nous harcèle mais c'est grâce à elle que nous devenons chaque jour plus puissants. Nous n'avons pas peur, pour cela, d'apprendre des savoirs qualifiés « d'interdits » par ceux qui craignent de les utiliser. Aucun obstacle ne peut nous résister, pas même la mort.

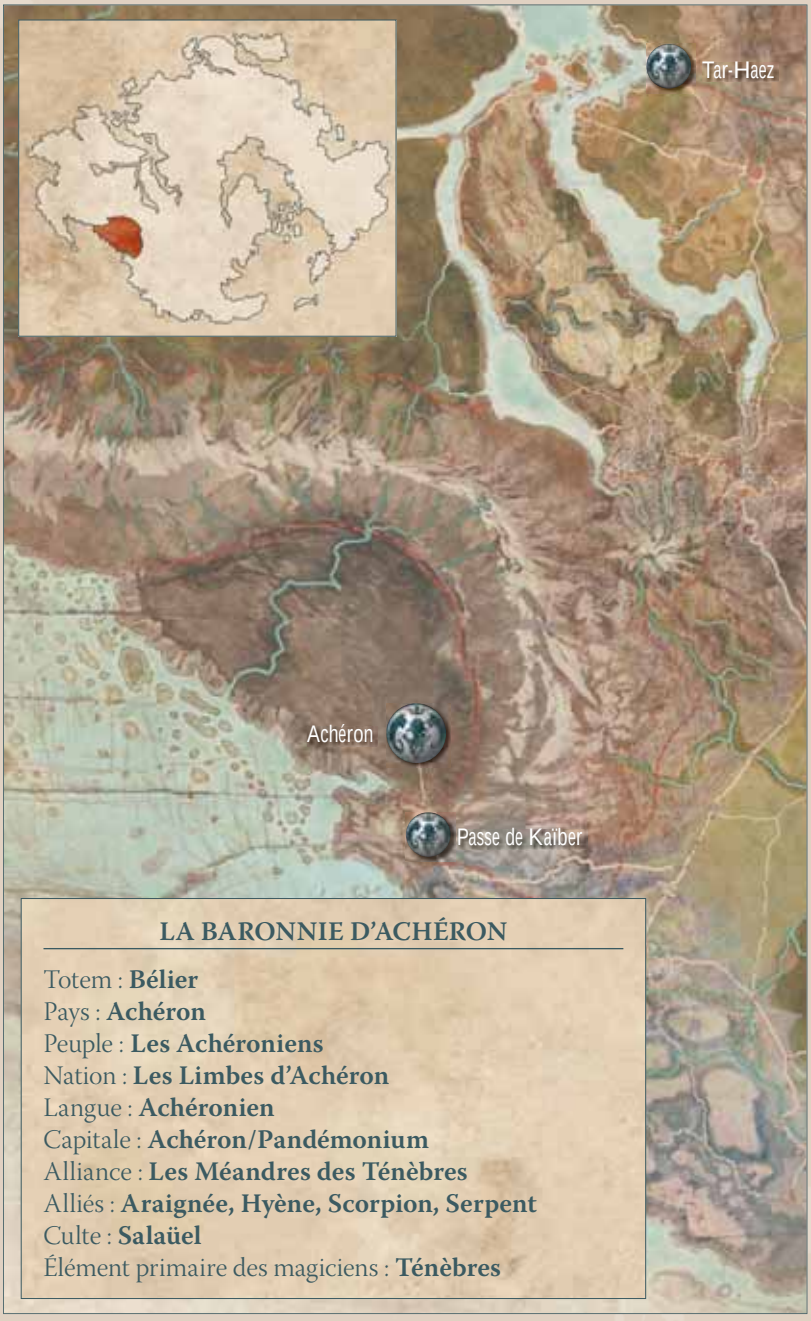
Nous sommes conscients de notre véritable rôle dans la Création : régner sur toute chose.

Les actes des gens du commun sont dictés par la peur de la mort. Nous avons dépassé ce stade et le vice nous a libérés de ces craintes animales.

Qu'est ce qui est important dans la vie et dans la mort ?

Un Achéronien doit inspirer le respect, peu importe qu'il vienne de l'admiration ou de la crainte que nous voue autrui.

Obtenir le privilège de l'immortalité est le but premier de chacun d'entre-nous. Une fois cette étape franchie, la véritable ascension vers le pouvoir commence.



LA BARONNIE D'ACHÉRON

Totem : **Bélier**
Pays : **Achéron**
Peuple : **Les Achéroniens**
Nation : **Les Limbes d'Achéron**
Langue : **Achéronien**
Capitale : **Achéron/Pandémonium**
Alliance : **Les Méandres des Ténèbres**
Alliés : **Araignée, Hyène, Scorpion, Serpent**
Culte : **Salaüel**
Élément primaire des magiciens : **Ténèbres**

CHRONOLOGIE

666	Fondation de l'ordre des Toges Noires, qui deviendra plus tard l'ordre du Bélier.
672	Des pactes sont conclus entre les Achéroniens et les dieux des Ténèbres.
675	Rébellion de la baronnie et début de la guerre contre le royaume d'Alahan. Première bataille de Kaïber.
1 001	Deuxième bataille de Kaïber.
1 003	Bataille de l'Ynkarô. Déploiement des Achéroniens sur le Leâk-Shear.
1 004	Bataille des forteresses volantes.
1 005	Siège d'Achéron.
1 006	Les Portes de l'enfer. Troisième bataille de Kaïber. Fin du siège d'Achéron.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m

N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z

« Viendra alors le temps du Bélier. Ceux qui connaîtront la mort jusqu'à en faire leur esclave aimante et fidèle verront les signes. Salaüel, Seigneur des Ténèbres, Celui qui Apporte le Mal et le Savoir, Géniteur des Abysses, désignera son champion, l'Incarnation du Vice.

Celui-là mènera les fidèles à la victoire dans la mort. Celui-là lèvera l'étendard de la guerre éternelle, le Rag'narok.

Celui-là lèvera l'armée des morts et sera servi par les vivants dignes d'adorer les Ténèbres.

Qu'un seul des pas de Salaüel foule le sol et adviendront les derniers jours des vivants : en vérité, la roue de la mort aura broyé la moitié d'entre eux, plus de la moitié du temps du règne de la vie et de la Lumière.

Quand elle viendra, Sa fille adorée, la Reine du Vice dont le visage brûle les cœurs et les âmes, pour proclamer la fin des âges de paix, cent vies d'hommes seront passées, cent vies d'hommes ne pourront s'écouler.

Quand il viendra sur la terre des hommes, le fidèle émissaire du Seigneur des Tènébres, Bélial dont la faux moissonne la vie, pour obscurcir la Lumière, la dernière ère viendra !

Ensuite commencera la noire moisson de la guerre éternelle. Lorsque Lahn cachera sa face dans le ciel, il sera temps de se préparer à affronter la mort et l'enchaîner.

Enfin, pour proclamer le début du temps des morts, après la dernière ère, viendra le premier avant les trois et émissaire d'un plus grand mal. Au-delà du Mal, au cœur des Ténèbres, repose en effet l'origine de toute corruption, le maître dont le nom ne s'écrit pas, sept péchés et trois crimes, le vice multiplié par le sang... »

– Le Codex de Salaüel, Feyd Mantis

Qu'est ce qui nous rend meilleurs ?

Nous puisons notre force dans la haine que nous vouent nos ennemis et dans le vice. Nos péchés sont grands. Pourtant, nos adversaires font subir des sévices bien pires à ceux qui ne se soumettent pas à leur vision du monde. Du mépris que leur faiblesse et leur jalousie nous inspirent, nous tirons la volonté de ne jamais nous satisfaire de ce que nous possédons.

Qu'est ce qui est bien ?

Employer tous les moyens à notre disposition pour accroître sa propre influence et celle d'Achéron.

Il est de notre devoir de protéger notre honneur et plus encore celui de nos dieux, la trinité des Abysses, et celui de nos souverains, les Pères des Maisons obscures.

Il est bon de nourrir ses vices car ils nous nourrissent en retour.

Qu'est ce qui est mal ?

Posséder la puissance et refuser de s'en servir est le plus grand péché que nous puissions concevoir.

Ce serait un péché que de ne pas écouter les sombres désirs que les Ténèbres nous inspirent.

Céder face à la peur, supplier, se rendre, tout cela nous inspire le dégoût.

D'où vient la Création ?

La Création est l'ouvrage que les dieux ont modelé avec d'infinies quantités de mana. Un jour, notre volonté sera assez forte pour faire de nous les égaux des dieux !

D'où venons-nous ?

Nous sommes les enfants désavoués du royaume d'Alahan. Les Barhans descendent des Keltois, qui sont eux-mêmes les enfants de Kel. Les enfants de Kel ne savent plus eux-mêmes d'où ils viennent, il est donc difficile d'en savoir plus.

Pourquoi mourons-nous ?

Les gens meurent parce qu'ils sont faibles.

Que nous arrive-t-il après la mort ?

L'âme quitte l'enveloppe charnelle et rejoint un lieu où sont contenue toutes les âmes des êtres doués de conscience. Nous nommons ce lieu « Éternité ». Nous rappelons à nous les âmes de nos compagnons et de nos esclaves pour qu'ils continuent à vivre après la mort.

Quel est le sens de l'existence ?

Le vrai seigneur est celui qui impose sa volonté. Laissons les inférieurs faire les sacrifices pour leurs maîtres ! La bonté engendre l'hypocrisie et la corruption ; la crainte impose la loyauté. Nous n'obéissons qu'à plus fort que nous, car il mérite de commander.

Pourquoi pouvons-nous utiliser l'incantation ?

Le mana est la chair et le sang de la Création. Le savoir accumulé au fil des âges permet aux magiciens d'utiliser l'énergie élémentaire du mana pour modeler la réalité. La nécromancie est la voie qui nous permet de manipuler les énergies ténébreuses de la mort.

Pourquoi pouvons-nous utiliser la divination ?

En récompense de notre dévotion et des sacrifices que nous leur offrons, les dieux de la Trinité des Abysses nous lèguent une partie de leurs pouvoirs.

Quels sont nos textes saints/nos récits mythologiques ?

Le Codex de Salaüel, *écrit par Feyd Mantis, est l'ouvrage qui rassemble les dogmes du culte de la Trinité des Abysses. Il s'agit d'une œuvre courte rédigée à l'attention du plus grand nombre : nos serfs s'en satisfont. Nous le diffusons à travers Aarklash sous le manteau, dans les arrière-boutiques ou les imprimeries clandestines.*

Peu de gens possèdent une édition complète du Codex de Salaüel*. Elle contient de nombreuses révélations du Divin Baron Mantis. Un lecteur attentif peut y découvrir de nouvelles pistes d'exploration du culte.*

J'ai entendu parler d'autres puissances, qu'en est-il de…

La Lumière ? *La Lumière est synonyme de stagnation. Rien n'évolue, tout est figé, il n'y a plus aucune raison d'exister ! C'est la vraie fin du monde.*

Le Destin ? *Le Destin est un animal sauvage. Il doit être dompté pour servir ses maîtres ou être exterminé.*

Les Ténèbres ? *Les Ténèbres manipulent, altèrent, tuent le faible et permettent au fort de toujours accroître son pouvoir. Aucun autre Élément ne nous aurait permis de vaincre la mort.*

Les quatre Éléments ? *Les matières premières de la Création.*

Les dieux ? *Les dieux sont des entités dissimulées sous de nombreux visages. Nous savons qu'un même dieu peut être honoré chez plusieurs peuples sous des apparences différentes. Leurs motivations, toutefois, nous échappent.*

Les seigneurs élémentaires ? *Les rois et les reines d'autres mondes. Il faut traiter avec eux en fonction de nos besoins.*

Les dragons ? *Nous vouons une admiration sincère à ces créatures qui incarnent si bien nos idéaux. Elle ne va hélas que dans un seul sens. Qu'importe, nous les ressuscitons à notre service.*

Les Atrocités ? *Nous les cherchons avidement et nos désirs sont partagés à leur sujet. Évoquer leur existence est le plus sûr moyen de raviver l'ambiance d'une orgie qui s'éternise.*

Les Immortels ? *Les Immortels sont la source du pouvoir, par leur nature même et leur savoir accumulé au long des âges. Les moins intelligents sont asservis sans remords pour servir notre cause. Les autres sont considérés avec la plus grande prudence.*

Les Royaumes élémentaires ? *Les Royaumes élémentaires sont d'autres mondes auxquels nous avons accès grâce à de nombreux portails magiques. Seules les nations gouvernées par des magiciens ont compris l'intérêt stratégique qu'ils représentent dans les guerres qui s'annoncent.*

Les Royaumes inachevés ? *Quel tyran ne rêve pas d'un monde qu'il pourrait modeler à sa guise ? Nous sommes prêts à verser des récompenses colossales à quiconque nous donnera des indices fiables sur la localisation de Royaumes inachevés.*

Qu'est ce que le Rag'narok ? *Le Rag'narok est la fin d'un cycle dont personne, pas même nous, ne comprend les mécanismes. Les mortels en ont peur comme ils ont peur de la fin de leur propre existence.*

Le Rag'narok n'est que la mort de la Création. Il ne nous fait pas peur car nous nous sommes rendus maîtres de la mort. Nous utilisons leur propre peur pour déstabiliser nos adversaires et les inciter à commettre des erreurs. Nous préparons nos armées en attente de notre heure de gloire, lorsque la fin du temps nous permettra d'en faire notre esclave pour l'éternité !

LES MAISONS D'ACHÉRON

Seule une poignée des Maisons nobles qui faisaient autrefois la fierté d'Achéron a survécu à toutes les purges qui ont secoué les Toges Noires puis l'Ordre du Bélier. Ces familles ont, au fil des générations, absorbé ou détruit les Maisons plus faibles. Chacune possède un domaine aux frontières sujettes à contestation. Les conflits entre maisons sont nombreux et sanglants.

À l'instar des baronnies d'Alahan, chaque Maison à son dirigeant et un lieu de rencontre, là où se tenait autrefois la citadelle familiale. Ces places fortes sont communément appelées les Griffes de la Terreur.

Chaque Maison d'Achéron s'est spécialisée dans une forme de pouvoir, marquant son individualité et la profondeur de son savoir.

• La Maison la plus nombreuse d'Achéron est incontestablement la Maison **Brisis**. Sa Mère, Rhéa, mène les affaires de sa grande famille avec doigté et fermeté. Les Brisis utilisent les nombreux contacts dont elle dispose à travers Aarklash pour asseoir son pouvoir et mener les tractations avec les autres peuples des Ténèbres.

Généralement, lorsque les habitants d'Aarklash pensent à un nécromancien, ils imaginent un membre de la Maison Brisis.

• Les derniers véritables membres de la Maison **Mantis** se comptent sur les doigts d'une main. Le Divin Baron Feyd Mantis n'a pas besoin du soutien de sa famille pour exercer son autorité toute-puissante du haut de sa cathédrale, érigée avec les pierres de son ancien palais. Il est l'homme le plus puissant d'Achéron et tous les achéroniens ne sont dignes que d'être ses esclaves. Le Divin Baron discute d'égal à égal avec des dieux !

• La Maison **Vanth** est la plus ancienne des familles d'Achéron. Fins politiciens et éminences grises lorsqu'ils répondaient encore de leurs actes en Alahan, les Vanth exercent désormais leurs sombres machinations depuis leur crypte.

Maîtres de la démonologie et gardiens de nombreux secrets, les nécromanciens de la famille Vanth sont capables d'invoquer toute l'horreur des Abysses sur Aarklash.

• Les fidèles et les magiciens de la Maison **Hestia** sont aussi puissants que machiavéliques, à l'image de Ganzhyr, le plus connu d'entre eux. Grands rivaux de la Maison Brisis, les Hestia sont passés maîtres dans les arts du feu infernal, et leurs enseignements sont très prisés. Avoir un Hestia comme ennemi est une promesse de souffrance, l'avoir comme allié est une inépuisable source d'inquiétude.

UNE BARONNIE MAUDITE

La baronnie d'Achéron fait remonter ses origines aux premiers rois d'Alahan et certains de ses Pères sont plus anciens encore.

La véritable naissance de la nation d'Achéron eut cependant lieu en 675, lorsque le royaume d'Alahan se ligua contre elle afin de l'anéantir. La plus horrible des guerres, qui n'a pas cessé depuis, donna le jour à ce nouvel état.

En **666**, le doyen de l'académie d'Achéron, Kaïan Draghost, fonda l'ordre de Toges Noires après son désaveu par les Chroniqueurs, l'assemblée des plus puissants magiciens d'Aarklash. Il dédia cette nouvelle société secrète à l'étude des plus sombres arcanes de la magie. Deux ans plus tard, en **668**, le « Divin baron » Feyd Mantis rejoignit les Toges Noires et en prit la tête avec Kaïan Draghost. Leur objectif était l'immortalité : Draghost voulait le pouvoir et Mantis craignait la mort. Les deux maîtres de l'ordre entamèrent alors une campagne de recrutement dans tout le pays. Ils tissèrent une toile dense de disciples dans le royaume d'Alahan et au-delà, recrutant des membres dont les hauts faits devaient résonner à travers les siècles : ainsi, un certain Dirz (cf. *Army Book : Créatures de Dirz*) entama au sein de l'ordre de fructueuses recherches sur les gemmes de Ténèbres.

Au cours de cette période, les Toges Noires firent de nombreux voyages et acquirent des connaissances extraordinaires, découvrant les premiers secrets de la nécromancie. La Maison Vanth s'illustra ainsi par une cartographie exhaustive et audacieuse des royaumes infernaux.

En **670**, lors d'un de ces périples, Kaïan Draghost et son plus fidèle disciple, Armariel de Brisis, découvrirent les restes de puissantes créatures, des immortels déchus, dont les corps fournirent de prodigieuses réserves de gemmes de Ténèbres. Ils recueillirent et soignèrent l'un de ces immortels qui avait survécu, Sariel. À cette occasion, l'ange déchu rejoignit les Toges Noires et mêla son essence à celle d'Armariel, avec de funestes conséquences…

Les disciples de la secte se livrèrent aux pratiques les plus impies, en quête de pouvoir et d'immortalité. En **671**, leurs recherches étaient allées aussi loin qu'il était possible avec les moyens limités de simples mortels. Pour poursuivre leur quête, les maîtres des Toges Noires annoncèrent qu'il était nécessaire de conclure des pactes avec les puissances des Ténèbres elles-mêmes. Devant cette perspective, de nombreux conjurateurs décidèrent de quitter l'organisation, de peur de perdre le peu d'âme qui leur restait.

Un an plus tard, en **672**, ces lâches et ces traîtres furent réunis pour célébrer l'anniversaire de Feyd Mantis, lors d'une ultime orgie. Ce dernier, assisté de Kaïan Draghost et de ses fidèles, les tua tous. Leur massacre fut dédié à l'ouverture d'un des tout premiers portails vers les Abysses. Le baron et le magicien s'y engouffrèrent, seuls.

LA NUIT DES TOGES ÉCARLATES

An 672, château de Feyd Mantis (baronnie d'Achéron)

La grande salle de banquet du château de Feyd Mantis est le cadre d'une immense scène de débauche. Près de trois cents hommes et femmes sont enchevêtrés dans une gigantesque orgie où la luxure et le vice ne connaissent aucune limite.

À minuit, lorsque Kaïan Draghost se lève, plus de la moitié de l'assemblée se tord de douleur sous l'effet d'un poison lent et incapacitant. D'un geste négligent, le magicien désigne ses victimes.

« La force fonde le droit au pouvoir. Ceux qui ont l'esprit trop étroit pour embrasser nos ambitions rejoignent les rangs de nos ennemis. Par courtoisie pour votre participation à notre ascension, nous vous accordons le privilège de participer à cette expérience. Nous allons appeler la mort elle-même afin d'ouvrir un portail vers les Abysses. »

Les érudits savent peu de choses de ce voyage initiatique. Les deux voyageurs en rapportèrent des connaissances impies et leurs âmes furent tellement souillées qu'ils durent feindre leur mort : leur corps déformés par les expériences qu'ils vécurent dans les Abysses était trop marqués pour les autoriser à paraître en public. Armariel de Brisis, un fidèle parmi les fidèles de Feyd Mantis, feignit d'être un loyal serviteur de la couronne. Il devint, officiellement, le nouveau baron d'Achéron.

La secte des Toges Noires, purgées de ses membres les plus faibles, fut rebaptisée Ordre du Bélier et tissa patiemment une nouvelle toile d'intrigue et de pouvoir… Jusqu'au jour fatidique où le baron Armariel de Brisis fut démasqué par la Chimère elle-même, en **675**. Investi d'une partie de l'essence de Sariel, l'immortel déchu qu'il avait découvert longtemps auparavant, le nouveau baron avait attiré l'attention de la prodigieuse créature. Tous ses sortilèges ne purent dissimuler son esprit déformé par une inextinguible soif de pouvoir et de connaissance. La Chimère sonda cet abîme de dépravation et, faute de pouvoir elle-même rendre justice, dénonça les pratiques nécromantiques de l'Ordre du Bélier à l'ensemble du royaume.

Le Roi Michaellis somma les membres de l'Ordre de se rendre à Kalienne pour y être jugés tandis que de nombreux mages ténébreux étaient victimes de la vindicte populaire.

Pour toute réponse, la baronnie d'Achéron envoya une immense armée de morts-vivants pour prendre la passe de Kaïber. Ce fut la première bataille de Kaïber. Le sort des armes ne fut favorable ni aux achéroniens, qui ne parvinrent pas à percer, ni à l'Alliance de Lumière qui ne put que tenir la passe.

675 : PREMIÈRE BATAILLE DE KAÏBER

An 675, passe de Kaïber (baronnie d'Achéron)

Une puissante armée de morts-vivants dirigée par Rhéa de Brisis tente de franchir la passe pour créer une tête de pont de l'autre côté des montagnes du Béhémoth. Arrêtée par une coalition akkylannienne et barhane, elle ne peut percer les lignes ennemies malgré le renfort de Kaïan Draghost, de Sariel et de Feyd Mantis qui invoque la trinité des Abysses sur le champ de bataille.

Dans les airs, en revanche, la bataille tourne court entre Kaïan Draghost et le dragon Vimras Maloth. Déchaînant sa puissance, le magicien vainc le dragon et fusionne avec lui, devenant le monstre terrifiant que l'on connaît aujourd'hui.

Cette bataille ne permet cependant pas de reprendre le contrôle des anciennes forteresses d'Achéron de cette région montagneuse.

C'est après cette bataille qu'Achéron acquit ses frontières définitives. La venue du Seigneur des Ténèbres, Salaüel, de sa fille Dhalilia, la reine du vice et de son héraut, Bélial le prince des Ténèbres réclama l'ouverture d'un gigantesque portail. Le passage des trois immortels ancra définitivement le portail sur Aarklash et empêcha qu'il se referme. L'ouverture se mit à vomir une nuée ténébreuse sans fin, au point que le ciel d'Achéron en fut définitivement noirci. Désormais, le soleil de midi est à peine discernable dans le ciel.

CHRONOLOGIE

666	Kaïan Draghost fonde les Toges Noires.
668	Feyd Mantis rejoint les Toges Noires.
670	Sariel rejoint les Toges Noires et leur fournit des gemmes de Ténèbres.
671	Les Toges Noires pactisent avec les Ténèbres.
672	La nuit des Toges Écarlates : Les Toges Noires opèrent une purge dans leurs rangs et ouvrent leur premier portail vers les Abysses. Les Toges Noires deviennent l'Ordre du Bélier. Feyd Mantis simule sa mort ; Armariel de Brisis devient baron d'Achéron.
675	Soulèvement d'Achéron. Première bataille de Kaïber (Dragon-Griffon-Lion).
832	Bataille du Mur de la Terre (Immobilis).
999	Fin de l'ère des autarques. Chute du Trône des Étoiles (Loup). Bataille de Tycho (Lion)
1000	Bataille de la Vieille Muraille (Griffon).
1001	Seconde bataille de Kaïber (Dragon-Griffon-Lion).

Les forces de la Lumière purent à peine contenir les assauts achéroniens, fixant la frontière du nouvel état et se condamnant aussi à une éternelle vigilance. À la moindre défaillance, les armées des morts, qui ne dorment ni ne mangent, pouvaient désormais franchir la forteresse de la passe de Kaïber.

Par la suite, contenus derrière l'imprenable forteresse de Kaïber, les Achéroniens n'eurent guère l'occasion d'utiliser leurs légions de morts-vivants. La dernière grande bataille menée par une telle armée lors de l'âge d'Acier eut lieu en **832**, lorsqu'une force achéronienne tenta d'envahir les ruines de Cadwallon. La bataille du mur de la Terre se solda par une cuisante défaite. Cet épisode permit néanmoins d'installer durablement la présence d'Achéron au nord de Lanever et ses environs.

Quelques héros s'illustrèrent ici ou là, quelques forces restreintes parvinrent à passer les montagnes en employant les interminables souterrains qui courent sous les montagnes du Béhémoth, mais cela resta une exception. L'ère des autarques, ces jeunes prodiges en quête de reconnaissance, de pouvoir et de protection, débutait.

LA BATAILLE DU MUR DE LA TERRE

Cadwallon, an 832

Dans les antiques ruines de Cadwallon, des mercenaires loqueteux menés par Vanius, un illuminé au passé douteux, commence à faire parler d'eux à force d'accumuler richesse et puissance (cf. *Cadwallon, Manuel des joueurs*). Leur réputation arrive aux oreilles de Feyd Mantis or, le Divin Baron a un puissant allié non loin de la cité : la liche Sophet Drahas.

Les Achéroniens, avides d'artefacts et de gemmes, ont en effet trouvé dans les ruines aux abords de Cadwallon un lieu propice. En hâte, une armée de morts menée par trois puissantes liches a été envoyée pour occuper les lieux. Quels trésors doit receler la cité ! Des cadavres de créatures fantastiques mortes des ères auparavant, des artefacts à la puissance démesurée, etc.

Les affrontements entre les liches censées commander cet avant-poste laissent Sophet Drahas seul vainqueur, mais au prix d'un affaiblissement de ses forces.

Les mercenaires sont dépassés par les Achéroniens. Pourtant, inspirés par un tarot mystique et mystérieux, les défenseurs écrasent les forces de Sophet Drahas et forcent ce dernier à une retraite humiliante lors de la bataille du Mur de la Terre. Feyd Mantis, furieux, lie la liche à son trône et ravage Tar Haez, le domaine de ce serviteur maladroit.

L'ÈRE DES AUTARQUES (999)

L'année 999 marqua la fin de l'ère des autarques, cette période vit la montée en puissance d'individus jusque-là secondaires parfois inféodés à un Père d'Achéron mais le plus souvent indépendants : des nécromanciens ou des guerriers sans famille, qui aspiraient à rejoindre l'une des Maisons obscures ou à former la leur.

Leur audace et leur soif de reconnaissance les menèrent à intervenir partout sur Aarklash, frappant avec célérité, utilisant toutes les ressources que la cupidité et l'aveuglement des hommes pouvaient leur offrir.

Les plus célèbres autarques de cette époque furent sans doute la Gorgone et Llyr (cf. *Army Book : Lahnars*) ; parmi les liges récemment admis qui marquèrent aussi cette ère de leur empreinte, Azaël l'Infidèle s'illustra en abattant l'une des plus puissantes, des plus anciennes et des plus prestigieuses meutes wolfens : la meute du Trône des Étoiles (cf . *Army Book : Wolfen*).

C'est en **999**, accompagné de son fidèle protecteur, le guerrier Crâne Melmoth, qu'Azaël accomplit cet exploit. Après avoir conclu une alliance avec des possédés des Gouffres, elle lança ses forces à l'assaut du cercle de pierre du Trône des Étoiles, profitant des effectifs réduits de la meute après une bataille contre les disciples de Vile-Tis. L'armée des Ténèbres fit un affreux carnage parmi les Wolfens qui gardaient l'endroit et pilla leurs tumulus sacrés.

LA CHUTE DU TRÔNE DES ÉTOILES

An 999, Caer Mnà

Les intrigues d'Azaël ont porté leurs fruits : des possédés des Gouffres acceptent de participer à l'attaque du cercle de pierres de Caer Mnà. Quelques mois plus tard, après une prudente progression souterraine, la petite armée se trouve en position à quelques kilomètres de la tanière de la meute. Profitant de la journée pour avancer à marche forcée, Melmoth positionne ses troupes pour un assaut au coucher de Lahn, lorsque ses alliés des Gouffres sont le moins handicapés par la lumière.
Trop confiants, les Wolfens n'ont pas posté assez de sentinelles… En quelques minutes, le sort de la bataille bascule en faveur d'Azaël et de Melmoth. Les Wolfens, émergeant du sommeil, détruisent quelques zombies et démembrent un certain nombre de possédés avant de périr sous les coups de Calvaire, la lame du guerrier Crâne.
Le chef de meute Killyox est défait et s'enfuit. Les possédés pillent les artefacts des tombes tandis qu'Azaël ressuscite les wolfens enterrés dans les sépultures.

LA DESTRUCTION DE TYCHO

An 999, île de Tycho (Baronnie d'Allmoon)
Tycho est une île désolée, moitié glace, moitié roc. Une puissante communauté de magiciens sélénites y vit, oubliée de tous, veillant sur le corps de Briareus, la Maladie des Dieux, une Atrocité.
La communauté est trop puissante pour la Gorgone et ses quelques mercenaires. La nécromancienne parvient à inciter des fanatiques barhans, les Épées de Lahn, à attaquer ce repaire.
Alors que la bataille commence, il ne lui reste plus qu'à suivre les Barhans et à profiter de la confusion pour s'introduire dans l'île. Le plan fonctionne à la perfection, malgré le renfort inattendu de héros d'Alahan.
Révélant des trésors de duplicité, la Gorgone leurre ses ennemis, sacrifie ses mercenaires et parvient à la prison de glace dans laquelle Briareus repose. D'un cri, elle réveille l'Atrocité qui, dans sa fureur, fracasse l'île, précipitant morts et vivants dans les flots glacés de la banquise.

En **999** toujours, une nécromancienne d'origine inconnue apporta une nouvelle victoire à la baronnie maudite. La Gorgone, un monstre mort-vivant, rejoignit les rangs des forces des Ténèbres, sans révéler d'allégeance particulière à l'une ou l'autre des Maisons obscures. Elle parvint à pousser les forces du Lion à détruire l'île de Tycho. Son but était de libérer un être d'une puissance insondable, une Atrocité (cf. *Army Book : Lahnars*). La Gorgone était en fait une émanation d'Araxe, une autre atrocité, incarnée lors de son combat contre Méliador.

La défaite qui sonna la fin de cet âge aussi court que violent intervint lors de l'échec d'une tentative d'incursion dans les montagnes du Béhémoth. C'est à la suite de ce revers que Feyd Mantis annonça officiellement que l'année 999, année miroir de celle qui vit la naissance des Toges Noires, 666, serait la fin de l'ère des autarques, une ère qui prenait donc fin avec la première défaite d'un autarque. Ce caprice du Divin Baron passa pour une nouvelle lubie d'un être dévoré par la folie. Pourtant, les lecteurs attentifs du Codex de Salaüel comprirent que cette décision était dictée par une connaissance sans faille des prophéties : Feyd Mantis scellait sans doute le sort d'Aarklash en précipitant l'avènement de la fin des temps.

LE RAG'NAROK

La fin de l'ère des Autarques correspond au début d'un nouvel âge, ou plus exactement à la fin de tous les âges : le Rag'narok. Cette période ne peut amener que le triomphe et la mort, triomphe pour les méandres des Ténèbres, mort pour leurs ennemis. À Achéron, bien entendu, revient la place de maître incontesté dans le nouvel ordre qui s'annonce pour Aarklash. Jusqu'à présent, le déroulement des affrontements semble donner raison à Feyd Mantis et à ses suivants. Toutes les batailles initiées par Achéron ont tourné à l'avantage des mort-vivants. Ainsi, la campagne de clarté initiée en **1000** par les forces de la Lumière (cf. *Army Book : Temple*) tourna court dans tous les volets qui concernaient la baronnie d'Achéron.

Lors de la bataille de la Vieille Muraille, les forces d'Akkylanie furent écrasées par un groupe de goules menées par Chagall l'Affamé et soutenu par les derniers centaures lourds d'Achéron encore animés par les arts nécromantiques.

À la suite de la bataille de la Vieille Muraille, les forces stationnées dans les avant-postes de Kaïber furent rappelées ou regroupées, limitant la capacité de l'état-major de la Lumière à prévoir les mouvements des troupes achéroniennes. C'était le but recherché par Feyd Mantis et Kaïan Draghost, qui purent ainsi amasser ses troupes sans que nul ne s'aperçoive qu'une offensive d'envergure se préparait.

LA BATAILLE DE LA VIEILLE MURAILLE

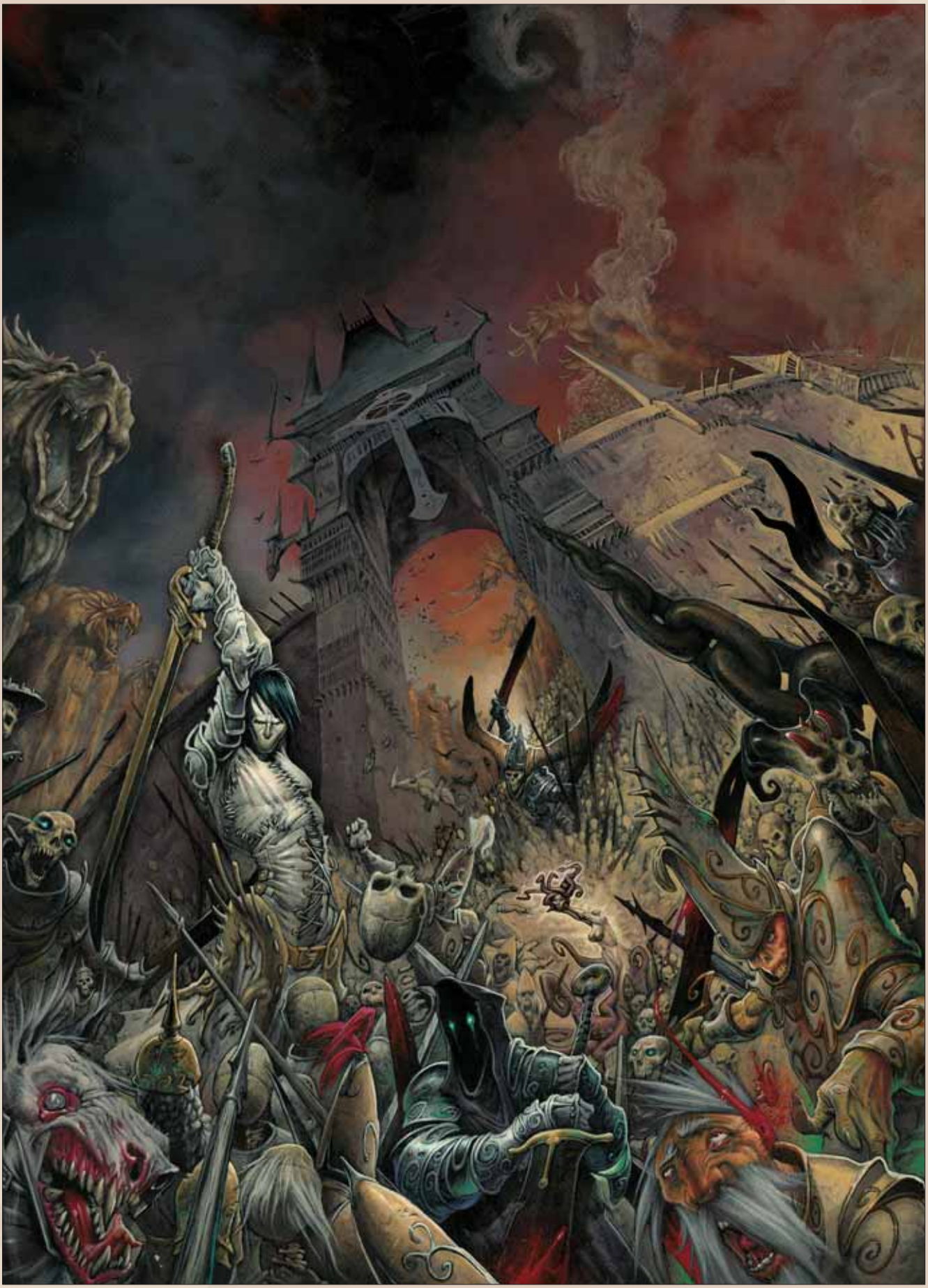
Kaïan Draghost a mis au point une mission de reconnaissance en force contre les avant-postes de la Lumière. Cette attaque aura lieu à la Vieille Muraille contre une garnison d'Akkylaniens soutenus par des fusiliers et des canons. Le noyau de l'armée est sélectionné parmi les goules les plus rusées, menées par leur champion : Chagall.
Des centaures morts-vivants encaissent le gros des tirs akkylanniens tandis que les goules se glissent jusqu'au pied des remparts. En quelques instants, les nécrophages sont au sommet des murs. Les contre-charges des conscrits en poste sur les remparts sont brisées par l'agilité des goules. Finalement, pris de panique, le commandant akkylannien ordonne de faire feu sur la mêlée au mépris des règles élémentaires de la guerre. Les fusils et les canons fauchent les soldats de Merin, laissant les mort-vivants libres de charger les canonniers et les fusiliers. Le massacre qui s'ensuit fournit aux goules matière à ripaille pour bien des jours…

Simultanément, Cyraëlle la Blafarde (cf. *La Faille de Kaïber*) mit en branle un plan machiavélique visant à affaiblir le commandant de la place forte de Kaïber. Sa stratégie visait également à relever des alliés aussi inattendus que puissants : des dragons mort-vivants.

Le plan fonctionna sans faille mais la résistance acharnée des forces de l'alliance de Lumière parvint à repousser l'assaut final des achéroniens.

LA SECONDE BATAILLE DE KAÏBER

An 1001, forteresse de Kaïber (baronnie de Daneran)
Un puissant nécromancien, la liche Sorokin de Vanth, est introduit dans la place forte sous les traits du fils cadet de Kirô, le Cynwäll qui commande la forteresse de Kaïber. Au jour dit, il est réveillé par Cyraelle la Blafarde. Prenant le contrôle de Kirô, elle le force à briser les sceaux qui protègent le sommeil des dragons morts pour défendre Kaïber.
Un océan de morts déchaînés lance un assaut démesuré, guidé par les plus puissants champions du Bélier : le Grand Crâne, Melmoth, Rhéa de Brisis et même Feyd Mantis en personne.
Les premières défenses de la forteresse sont balayées. La retraite devient une débandade, alors que les derniers carrés des défenseurs tentent de contenir l'avance victorieuse de l'armée d'Achéron. Accrochées aux ponts qui franchissent la faille qui déchire la passe de Kaïber, les forces de la Lumière parviennent malgré tout à contenir un temps l'host des morts. Voyant qu'il risque de perdre une large part de ses forces et surtout les précieux dragons nécro-animés, l'état-major achéronien décide de faire retraite, laissant derrière lui une forteresse en ruines.



Sous l'apparente défaite militaire, ou du moins ce succès en demi-teinte, les pères des Maisons obscures mettaient en branle un projet d'une portée sans précédent : le rituel d'éternité. Feyd Mantis et Kaïan Draghost entrevirent dans le Rag'Narok l'occasion de réaliser un rituel si puissant qu'il ne pouvait réussir que dans ces conditions exceptionnelles.

Les dieux ont disparu d'Aarklash depuis que le temps a commencé. Pour les maîtres de la baronnie maudite, qui surent s'en affranchir afin de s'épargner les dangers de l'âge, cette situation ne pouvait durer. L'hémorragie du temps devait être stoppée. Le retour des dieux devait être planifié et organisé afin que les véritables maîtres des Ténèbres, la trinité des Abysses, puissent revenir sur Aarklash.

Ce plan ne faisait pourtant pas l'unanimité. La Maison Tanit, ne voyait pas où était l'intérêt pour les Pères des Maisons obscures de faire revenir les dieux, ce qui ne pouvait qu'affaiblir leur puissance. Elle alla jusqu'à poser la question aux maîtres de la baronnie : pourquoi faire revenir les dieux ? Le Divin Baron fit la répartie suivante : « parce que nous en avons le pouvoir. Parce que le pouvoir doit être exercé. » Cette réponse suffit, apparemment, pour satisfaire la matriarche et grande bibliothécaire Selith Tanit.

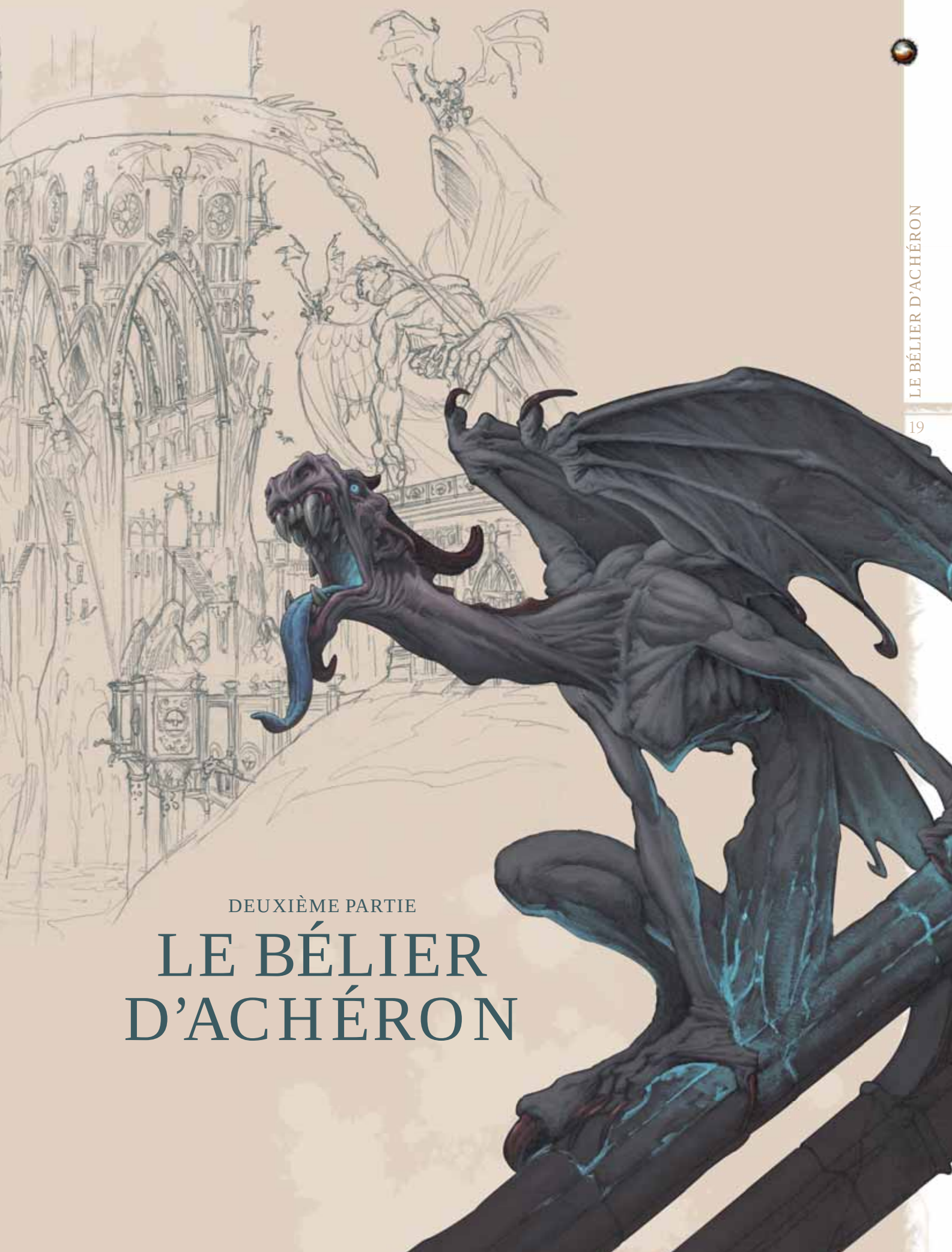
Le plus farouche opposant au rituel d'éternité fut cependant Sariel l'ange déchu. Malgré toutes les bontés qu'avait eu le Divin Baron pour lui, il lutta farouchement contre la mise en place des éléments nécessaires à ce grand plan. Malheureusement pour lui, sa relative discrétion ne lui avait pas permis d'acquérir une influence suffisante pour contrarier la volonté de Feyd Mantis. Au moins deux Maisons obscures, les Lazarian et les Tanit, lui accordèrent leur aide dans un premier temps. Lorsque la Maison Tanit se rallia à Feyd Mantis, cette fragile coalition s'effondra. Le lendemain matin, le trône de Sariel était déserté et la rumeur faisait état d'un affrontement entre l'ange déchu et Kyllion le Paladin, à la passe de Kaïber. Cet affrontement aurait tourné court après quelques explications de Sariel : à la surprise générale, le paladin avait laissé passer son adversaire.

Le rituel se mit donc lentement en place. D'une inimaginable portée, il devait réunir les fidèles et les magiciens d'Achéron dans des cérémonies d'une incroyable puissance. Ces cérémonies réclameraient le sacrifice d'innombrables vies, sans doute plus que n'en contient toute la baronnie maudite.

Le plan du Divin Baron est d'employer celles qui seront fauchées dans le Rag'narok afin d'alimenter le monstrueux rituel.

Feyd Mantis veut être l'artisan d'une victoire que nul ne pourra jamais oublier. Non seulement la baronnie maudite vaincra dans le Rag'narok, mais en plus elle brisera le cycle des ères sur Aarklash afin de ne pas être détruite, comme c'est toujours le cas, à la fin d'une ère de batailles. Le temps arrêté, cette ère ne connaîtra pas de fin !

À ceux qui parlent d'un projet dément et impossible, Mantis répond qu'il leur offre le seul espoir de survie et décrit les dévastations que toutes les civilisations des cycles précédents connurent. Aucun vainqueur ne survécut assez longtemps pour savourer sa victoire. Achéron, maîtresse de la mort, entend bien y réussir.



DEUXIÈME PARTIE

LE BÉLIER D'ACHÉRON

LEVER UNE ARMÉE

Lors d'une partie, chaque joueur contrôle une compagnie. Comme dans une véritable armée médiévale, cette compagnie est composée de plusieurs groupes plus petits, les bannières, elles-mêmes divisées en unités. Lors de cette phase préparatoire, chaque joueur choisit ses unités pour assembler des bannières conformes aux méthodes de combat d'un peuple. Ces choix sont notés sur une feuille de compagnie (cf. Annexes).

Une fois que le joueur a choisi ses unités, il peut en déterminer l'effectif et la composition. Une unité peut compter un Incarné au maximum.

Une compagnie doit comprendre au moins un Incarné pour la diriger. L'Incarné dont l'Autorité est la plus élevée est le Commandeur de la compagnie. Si plusieurs Incarnés peuvent revendiquer le commandement, le joueur choisit le Commandeur parmi eux.

ORDRE DES BANNIÈRES

Chaque armée est formée selon une structure hiérarchique précise : l'ordre des bannières.

L'ordre des bannières est présenté sous la forme d'une liste de cinq choix. Chaque choix est optionnel, à l'exception de celui marqué d'un « **!** », qui est obligatoire. Chaque choix porte sur la Catégorie (infanterie, cavalerie, créature, machine de guerre ou titan) et sur le Rang, indiqué entre parenthèses, de l'unité.

Une bannière qui comporte les cinq choix est complète. Chaque choix ne peut être pris qu'une fois par bannière.

Une compagnie peut comprendre un nombre illimité de bannières. Une nouvelle bannière ne peut être entamée que si la précédente est complète.

- Unité d'infanterie (★) !
- Unité d'infanterie (★ / ★★)
- Unité d'infanterie (★ / ★★★)
- Unité de cavalerie ou de créature / (★★ / ★★★)
- Unité d'infanterie ou de créature / (★ / ★★ / ★★★)

! : *Unité prioritaire. Elle doit être choisie en premier.*

LES UNITÉS

Dans cette section, les unités de la baronnie d'Achéron sont passées en revue. Chacune y est décrite sous son intitulé. Quelques paragraphes présentent son historique et ses tactiques de jeu, puis les informations techniques utiles pour la jouer.

La composition d'une unité indique son effectif possible, entre standard et maximum, ainsi que le nombre de combattants spéciaux qu'elle peut comporter.

Le tableau « Coût d'une unité » indique sa valeur (en points d'armée, ou P.A.) en fonction de son effectif, de ses options d'équipement et de ses éventuels combattants spéciaux.

Note : *Chaque troupe est indiquée en français puis en anglais car sur les cartes* Confrontation *leur nom est en anglais.*

Composition d'une unité

- **Catégorie :** Indique la nature (et le Rang) de l'unité. Ces informations sont utiles pour respecter l'ordre des bannières.
- **Effectif :** Indique la quantité standard, double (le cas échéant) et maximum de combattants dans l'unité.
- **Équipement :** Il est compris dans le coût de l'unité. À l'exception des Incarnés, tous les combattants de l'unité en sont dotés.
- **Combattants spéciaux :** Précise la nature des combattants spéciaux auxquels l'unité a droit. Chaque combattant spécial remplace un combattant normal de l'unité pour le coût indiqué dans le tableau. Le nombre de combattants spéciaux autorisé par unité est indiqué dans le tableau « Coût d'une unité ».

Tableau « Coût d'une unité »

- **Effectifs standard et maximum :** Pour chaque type d'unité, un tableau indique la valeur en PA de l'unité à effectif standard et maximum. Ce tableau précise également le nombre de combattants spéciaux autorisé.
- **Combattant supplémentaire :** Cette valeur indique le coût en PA de chaque combattant éventuellement ajouté à l'effectif standard.

LE RAG'NAROK

Les troupes de la baronnie d'Achéron sont rassemblées en compagnies sous le totem du Bélier. Le Bélier a entamé les hostilités bien avant le Rag'narok et son armée est désormais prête à marcher sur l'ennemi. Il ne lui manquait qu'un moyen de sortir de l'isolement que les montagnes du Béhémoth et la puissante forteresse de Kaïber lui imposaient. Les portes des enfers ont fourni ce moyen. Désormais, d'innombrables unités de serviteurs morts-vivants menées par les puissants guerriers Crâne déferlent sur Aarklash, précédés par de vicieuses unités de goules et de gargouilles. Les paladins noirs et les centaures lourds se chargent d'écraser toute résistance lorsqu'un ennemi à le malheur de ne pas céder à la peur ou à la force des zombies.

L'armée achéronienne

La baronnie d'Achéron est l'un des rares protagonistes du Rag'narok à posséder une force militaire permanente et unifiée. L'emploi massif de combattants morts-vivants simplifie énormément la logistique : les cadavres animés peuvent être entassés dans n'importe quel endroit sans précaution particulière et ne réclament aucun approvisionnement. Cela a permis aux Achéroniens d'assembler des forces considérables, parmi les plus nombreuses qui aient jamais combattu sur Aarklash.

La force militaire est divisée en deux parties. D'une part, les « compagnies intérieures » se chargent de la défense d'Achéron et lancent les offensives depuis le sol de la baronnie maudite. D'autre part, les compagnies pandemoniaques (cf. ***Army Book : Pandemonium***) sont la force d'attaque n'ayant aucune fonction de défense.

Feyd Mantis est le commandant suprême des forces armées achéroniennes et dirige l'une des compagnies intérieures. Ceux-ci sont au nombre de quatre : la compagnie Brisis, la compagnie Hestia, la compagnie Mantis et la compagnie Vanth. Chaque compagnie regroupe plusieurs dizaines de milliers de combattants, une force comparable à celle d'une nation dominante.

Chaque Père ou Mère d'une Maison dirige une compagnie intérieure et ne répond qu'au Divin Baron. Les patriarches ou matriarches sont égaux entre eux, officiellement du moins. Dans les faits, les luttes d'influence permanentes permettent parfois à l'un d'entre eux de prendre un certain ascendant. Cependant, sous le règne d'acier de Feyd Mantis, chacun a appris qu'une influence excessive était vue comme une menace pour le pouvoir du baron. En général, les responsables n'ont pas l'occasion d'être menaçants très longtemps. Les maîtres des Maisons Obscures ont donc appris à éviter les positions trop avantageuses.

Avec la chute de Kaïber et la mise au point des portes des enfers, les quatre compagnies intérieures ont cessé en grande partie de constituer une force de défense. Leurs offensives sont désormais largement tournées vers l'extérieur. Depuis que la baronnie existe, il n'y a eu que deux tentatives d'invasion et toutes deux ont été de cuisants échecs, qui n'ont servi qu'à fournir plus de matériau pour relever des morts-vivants. Les forces armées achéroniennes ont donc pu tourner leur attention vers des objectifs extérieurs.

Malgré le nombre et la férocité des combattants achéroniens, malgré le haut degré d'organisation des forces militaires de la baronnie, Achéron donne l'impression de ne pas être le plus puissant protagoniste du Rag'narok. En effet, tous ces efforts d'organisations ne visent qu'à ***faire*** la guerre, pas à la ***remporter***, ou du moins pas dans l'immédiat. L'armée d'Achéron suit avec soin un plan précis établi par Feyd Mantis lui-même. Son but n'est pas d'écraser toute résistance ou de conquérir ses ennemis mais d'alimenter un formidable rituel en victimes à sacrifier. Les batailles que les Achéroniens livrent ont souvent des objectifs de faible valeur et n'ont aucune pertinence stratégique. Ainsi, l'invasion de la capitale du royaume d'Alahan a été repoussée. L'impitoyable guérilla commencée dans les plaines d'Avagddu a débouché sur un chaos dont personne n'a profité. Pourtant, les objectifs de ces offensives ont été largement atteints : les confrontations du Rag'narok se multiplient.

Les Maisons obscures et leur organisation militaire sont profondément marquées par les nécessités de ce grand plan et par les particularités des grandes armées de mort-vivants. Les conseils de guerre sont avant tout le lieu d'âpres négociations. Il s'agit parfois d'être chargé d'une bataille dont le butin est particulièrement intéressant. Plus souvent, on intrigue pour éviter une mission dont aucun combattant n'est censé revenir.

Heureusement, les forces armées de chaque Maison, composées en grande partie de cadavres, peuvent être gérée de manière comptable : décompter les pertes, mobiliser des nécromanciens et obtenir des corps. Rassembler ces derniers, acheminer les magiciens et les ressources en mana jusqu'au lieu de nécro-animation, faire marcher ces nouvelles troupes vers les points de rassemblement, et ainsi de suite.

Les Maisons obscures

Le joueur peut affilier sa compagnie à l'une des quatre factions présentées ci-après. Celle-ci ne peut accueillir que des combattants (troupes ou Incarnés) dont la description précise qu'ils appartiennent à cette faction ou à aucune faction en particulier.

Sauf mention contraire, une compagnie qui n'est associée à aucune faction peut utiliser n'importe quel profil.

La description de chaque faction comporte des informations qui décrivent l'univers d'Aarklash et qui constituent également des indications de jeu :

Mère ou Père : Le dirigeant de la faction.
Alliés de prédilection : Les armées avec lesquelles cette faction peut s'allier.

Chaque description comporte également un encadré qui indique les règles réservées à cette faction.
Atout : Une compagnie de cette faction bénéficie de l'atout indiqué ici.
Inconvénient : Une compagnie de cette faction est affligée de l'inconvénient indiqué ici.
Ordre des bannières : Une compagnie de cette baronnie doit respecter cet ordre des bannières.

AZAËL L'INFIDÈLE

« Injustice sera bientôt faite. »

Incarnation

Azaël fut danseuse dans une taverne de Kalienne. Son physique avenant et son goût pour l'art lui promettaient une vie confortable. Dotée d'une grande intelligence et d'une ambition au moins aussi importante, Azaël ne pouvait se satisfaire de ces médiocres perspectives.

Un de ses amants l'initia aux bases de la magie, par jeu, et eut la surprise de voir que la jeune femme était remarquablement douée. Malheureusement, un soir de dispute, l'homme accusa Azaël de lui être infidèle et lui dit qu'elle méritait une fin abjecte, avant de lever la main sur elle. Azaël, dans un réflexe malheureux, abattit son compagnon d'un sortilège mal maîtrisé. Craignant de finir à la potence, elle se réfugia dans les bas quartiers, où sa détresse attira l'attention des puissants des bas-fonds qui cherchaient justement une jeune femme intelligente pour des missions délicates.

Azaël, qui se trouvait à court d'expédients, accepta cette offre d'autant plus volontiers que ses mystérieux employeurs lui offrirent en prime l'occasion d'explorer plus avant les arcanes de la magie. Sans le savoir, elle venait de se lier aux Ténèbres : ses commanditaires étaient des espions professionnels et travaillaient pour le Divin Baron lui-même.

Azaël se révéla aussi bonne espionne que magicienne. Ses dons pour la magie et son insatiable curiosité éveillèrent même l'intérêt de certains Pères. Il fut décidé de confier une dernière mission à la jeune magicienne. En cas de succès, Azaël serait appelée en Achéron pour y suivre une formation plus approfondie. Feyd Mantis désigna un de ses plus fidèles lieutenants pour observer le déroulement de cette épreuve : Melmoth, le guerrier Crâne.

Azaël fut introduite dans le palais royal sous l'identité d'une danseuse afin d'obtenir des informations sur le placement des troupes barhanes.

La mission connut des débuts fructueux, puis tout bascula lorsqu'Agonn (cf. ***Army Book : Lahnars***) fit son apparition à la cour. Azaël tomba immédiatement amoureuse de lui et se mit à négliger ses devoirs. Il n'était plus question de fréquenter des militaires de haut rang. Cela aurait mis en péril son idylle naissante avec le jeune héros.

Feyd Mantis pesta et menaça de punir cette femme adultère mais Melmoth le convainquit d'attendre car il percevait un proche dénouement. Il en fut ainsi. Azaël proposa sans détour au soldat de devenir son amant. À sa grande surprise, Agonn refusa. Elle put même lire dans son regard un peu de mépris qui l'emplit d'une rage démesurée. Incapable de contenir sa fureur, elle lança une des malédictions qu'elle connaissait, se démasquant sans le vouloir. Encore une fois, Agonn l'étonna grandement en refoulant sa peur. Il sortit son épée et porta un coup mortel à la tête de la jeune femme.

Au lieu de mourir, l'apprentie nécromancienne sentit son âme qui explosait en d'innombrables fragments tandis qu'une force formidable l'incarnait. Comprenant ce à quoi il assistait, Melmoth fit ouvrir une porte de l'enfer et décida de sauver la jeune femme. Les informations qu'Azaël avait glanées lui achetèrent le pardon du Divin Baron. Ses exploits au côté de Melmoth lui offrirent une place de choix parmi les autarques.

L'ascension de l'infidèle fut extraordinairement rapide, comme si le Vice lui-même l'appelait pour accomplir de grandes choses. Nul doute qu'un destin encore plus grandiose attend Azaël au cours du Rag'narok !

Tactique

Azaël est une nécromancienne de talent doublée d'une combattante douée. Elle est aussi un honnête commandant. Le précieux mélange de magie et de capacité martiale lui permet d'affronter victorieusement n'importe quel adversaire, y compris un Incarné. Accompagnée d'un ou deux spécialistes magiciens, elle peut se transformer en une véritable plaie pour l'ennemi en lançant plusieurs fois des Rituels comme Malédiction, Regrets éternels et Rituel de chair. Avec le Compagnon du sépulcre, elle a même accès à n'importe quel rituel, ce qui lui offre un choix extraordinairement large !

Formation d'une unité

Azaël peut rejoindre n'importe quelle unité de Rang 1 ou 2 du Bélier. Elle ne remplace pas un combattant mais s'ajoute à l'effectif déjà présent. Son coût est ajouté à celui de l'unité.

N'étant associée à aucune faction, Azaël peut rejoindre n'importe quelle compagnie du Bélier.

Recrutement de l'Incarné

Azaël : 200 PA
Résurrection/Duel : 4 points d'Élixir

Azaël et Melmoth : La nécromancienne Azaël et le guerrier Crâne Melmoth peuvent rejoindre la même unité. Le joueur choisit lequel des deux est le meneur.

Attributs

Azaël dispose de 1 point pour acheter ses artefacts et ses rituels.

Le Compagnon du sépulcre (1) : Azaël obtient un Rituel de Valeur 1 ou 2 tiré de n'importe quel Army Book. Elle obtient également la voie de magie nécessaire pour le lancer.

Exploit : Vice caché

Pour 1 point d'Élixir, l'Incarné oblige l'un des ennemis à son contact à perdre l'usage d'une compétence choisie par le joueur jusqu'à la fin du tour.

LE GRAND CRÂNE

« Le but de toute vie est de s'achever. En voici la preuve ! »

Incarnation

Le Grand Crâne est l'illustre commandeur des Crânes, le meneur de tous les meneurs, celui dont le seul nom fait naître la peur dans le cœur des plus valeureux guerriers. C'est un être dont la puissance inquiéterait les Pères d'Achéron, s'il n'était pas inféodé aux Ténèbres.

À la tête des légions obscures, le Grand Crâne a versé le sang d'innombrables victimes à travers les siècles. Son ignoble épopée remonte si loin que nul ne sait plus rien des origines de ce guerrier légendaire, pas même le Grand Crâne lui-même. Il est le plus ancien incarné du Vice, animé par une soif de sang et de carnage sans égal. On entend parfois même dire que cette légende vivante serait le tout premier être incarné par les puissances supérieures qui dirigent Aarklash en secret. Les imbéciles et les fous croient voir dans ce discours l'ombre de Salaüel, le dieu majeur de la trinité des Abysses.

Un mort-vivant qui arpente Aarklash depuis des siècles n'a plus rien à prouver à personne. Sa survie même est la meilleure preuve de sa valeur. Derrière cet orgueil démesuré se cache un secret terrifiant, suffisamment monstrueux pour faire ressentir l'emprise de la peur au Grand Crâne, un secret qu'il tente de dissimuler derrière sa puissance.

Le Grand Crâne est incarné depuis si longtemps qu'il a compris quel sinistre tour les puissances supérieures, quelles qu'elles soient, lui ont joué dans la confrontation qui verra l'effondrement de toutes les civilisations. Il ne sera qu'un pantin de plus, doublement dupé puisqu'il sait que la victoire n'est pas possible et qu'il livrera tout de même bataille.

La guerre est tout ce qui lui reste. En échange de l'immortalité, il a tout abandonné, sa famille, son peuple, jusqu'à son identité, oubliés au fil des âges, au nom de sa survie et de son amour du combat. Incarné quelques années après l'an zéro, le Grand Crâne n'a cessé de hanter les champs de bataille, accumulant les morts et les malédictions comme pour combler ce qu'il avait perdu en s'incarnant, sans jamais le regagner. Lorsque la guerre cesse, lorsque le temps des batailles cède la place à une ère de paix, il disparaît et attend dans une retraite secrète qu'une époque plus propice advienne.

Le Grand Crâne a rejoint la baronnie d'Achéron pour participer à la première bataille de Kaïber et offert son allégeance à Feyd Mantis qui l'a acceptée. Une forme de respect s'est établie entre eux et ne s'est jamais démentie. L'un et l'autre partagent un secret bien lourd et trouvent dans leur présence réciproque un certain réconfort : tous deux ont découvert le prix amer de l'éternité et de la damnation, un secret connu de ceux qui ont échangé le pouvoir contre une part de leur âme. Tous deux ont compris que le Rag'narok ne connaîtra pas de vainqueur, seulement la destruction et la mort pour ceux qui ont eu la folie ou la témérité de choisir un camp. Le Grand Crâne a fait son choix jeune alors qu'il craignait la mort ; le Divin Baron a choisi son camp parce qu'il aspirait à un pouvoir qui n'est pas accessible aux mortels.

Quelque temps après son ascension à la tête des armées d'Achéron, le Grand Crâne a aussi reçu le titre d'exécuteur pour le compte des Maison obscures. Les missions qu'il a accomplies au nom de ses nouveaux maîtres n'ont connu aucune publicité. Le Grand Crâne agit avec une telle brutalité que les mémoires elles-mêmes sont tuées et que nul ne peut se souvenir ou même commenter son action.

Au fil des années, la baronnie d'Achéron l'a paré de riches présents, aussi monstrueux que puissants, comme si Feyd Mantis tentait d'adoucir quelque peu le calvaire d'un être dont la souffrance est telle que même le cœur desséché du Divin Baron peut y compatir.

Tactique

Il n'existe pas de combattant plus dangereux et plus efficace que le Grand Crâne. Il est l'un des meilleurs commandants qu'une armée puisse avoir. Doté d'une résistance hors norme et équipé d'une armure noire, il est peu probable qu'il soit blessé. Les qualités du Grand Crâne ne s'arrêtent pas là : c'est un Tueur-né doté d'un caractère implacable, dont la grande force est encore magnifiée par une arme noire. Lorsqu'elle s'équipe de ses artefacts réservés, cette légende vivante devient le symbole même de l'inéluctable victoire d'Achéron !

Formation d'une unité

Le Grand Crâne peut rejoindre une unité d'undead thralls ou de black paladins. Il ne remplace pas un combattant mais s'ajoute à l'effectif déjà présent. Son coût est ajouté à celui de l'unité.

N'étant associé à aucune faction, le Grand Crâne peut rejoindre n'importe quelle compagnie du Bélier.

Recrutement de l'Incarné

Le Grand Crâne : 370 PA
Résurrection/Duel : 7 points d'Élixir

Arme noire : Les échecs obtenus sur les tests de Force au corps à corps et à distance du combattant sont relancés une fois de plus.

Armure noire : Les réussites ennemies obtenues sur les tests de Force à l'encontre du combattant sont relancés une fois de plus.

Escorte: Les points de dégâts infligés à un combattant doté de la compétence « Escorte » sont transférés aux combattants de l'unité qui ne disposent pas de cette compétence, à hauteur de leurs points de vie. Ces dégâts sont librement répartis par le joueur qui contrôle l'unité. Les points de dégâts excédentaires sont effectivement infligés aux combattants dotés de la compétence « Escorte ».

Guerrier Crâne : Le Grand Crâne est un guerrier Crâne. Le Grand Crâne bénéficie en permanence des effets du sortilège « Drain de vie » à chaque fois qu'un ennemi est éliminé par son unité. Un combattant éliminé de l'unité du Grand Crâne revient en jeu et en formation, hors du contact de tout adversaire. Si ce placement est impossible, Drain de vie est sans effet.

Implacable : Après qu'ils aient effectué un assaut, les implacables au contact d'adversaires peuvent effectuer un nouveau combat. Celui-ci ne bénéficie pas du bonus de charge. Cette compétence peut être utilisée une fois par tour.

Tueur-né : Lorsqu'il effectue un test d'Attaque au corps à corps, le joueur jette un dé de plus. Ce dé n'est pas un dé supplémentaire, il peut faire l'objet de relances.

Attributs

Le Grand Crâne dispose de 3 points pour acheter ses artefacts et ses rituels.

Crépuscule (2) : Le Grand Crâne peut librement répartir les blessures qu'il inflige, sans respecter les règles de contact, tant qu'elles sont distribuées à des combattants partageant le même profil que ceux à son contact.

La Toge Hurlante (1) : Aucun combattant n'est immunisé à la Peur du Grand Crâne. Les tests de Courage doivent sont effectués à chaque tour. Les compétences qui permettent de réussir automatiquement ces tests sont ignorées.

Exploit : Vice caché

Pour 1 point d'Élixir, l'Incarné oblige l'un des ennemis à son contact à perdre l'usage d'une compétence choisie par le joueur jusqu'à la fin du tour.

MAISON BRISIS

Emblème : Un sceptre enserré de lierre pourpre
Quartier général : Erébus, le cœur des royaumes ténébreux
Mère : Rhéa de Brisis
Alliés de prédilection : Araignée, Cerf, Hydre, Hyène et Scorpion

La Maison Brisis est la plus nombreuse d'Achéron : elle compte environ quatre-vingts dynastes, une petite armée de liges et d'innombrables serviteurs. Lors des assemblées de l'Ordre du Bélier, elle parle également au nom des autarques, les membres de l'ordre indépendants de l'influence de Maisons obscures. Les Brisis disposent donc d'un vaste champ de compétences et d'une grande influence, y compris en dehors d'Achéron.

Les Brisis excellent dans le rôle d'ambassadeurs pour le compte de la baronnie. Fascinés depuis toujours par les mystères de la magie, ils ont conservé une bonne part de leur héritage barhan en passant dans le camp des Méandres des Ténèbres. Plutôt que de renier leurs origines ou de se laisser emporter par la révolte, les dirigeants de cette noble famille ont choisi d'adapter leurs objectifs à leurs nouveaux idéaux : l'influence, le pouvoir et la richesse. Les notions d'honneur et de révérence font toujours partie de leur vocabulaire quoique, à la différence des Barhans, ils préfèrent les vices du despotisme aux vertus de la monarchie.

Les Brisis se montrent ainsi affables et raffinés tant que l'on ne s'attaque pas directement à l'un des leurs. L'esprit de famille qui les rassemble autour de Rhéa de Brisis, la Mère de la Maison, est particulièrement prononcé et a largement contribué à la popularité des Brisis auprès des autarques. Abattre un Brisis revient en outre à annuler les faveurs qu'on lui doit, à ruiner un pan de la fortune de la Maison et entraîner d'ennuyeuses questions de succession. Pour toutes ces raisons, les Brisis veillent les uns sur les autres et se montrent impitoyables lorsque l'un des leurs est en danger.

Grâce à l'effectif impressionnant de leur Maison et à la présence de leurs ambassadeurs nécromanciens sur tous les champs de bataille, les Brisis disposent d'une véritable armée de morts-vivants. Cela renforce leur influence politique ; les autarques et les alliés d'Achéron peuvent demander l'appui des Brisis lorsqu'ils lèvent leurs bannières. Les Brisis sont toujours satisfaits de contribuer à la cause des Méandres des Ténèbres, surtout s'ils peuvent en profiter pour glaner des faveurs. La marée des morts ne manque jamais de submerger les ennemis d'Achéron !

JOUER LES BRISIS

Le joueur peut choisir n'importe quel ordre des bannières du Bélier pour constituer sa compagnie, mais il ne peut en utiliser qu'un seul à la fois. L'ordre des bannières des Brisis bénéficie des atouts et inconvénients ci-dessous.

Atout des Brisis : Qui osera braver la marée des morts ? Les unités de la Maison Brisis peuvent se désengager sans subir de perte pour réengager la ou les unités ennemies qu'elles viennent de quitter. Ceci annule la règle de désengagement écrite p. 93 des ***Règles du jeu***.

Inconvénient des Brisis : Tout Incarné ami éliminé est ressuscité dès que les conditions le permettent.

Ordre des bannières :
- Unité d'infanterie (⚙) **!**
- Unité d'infanterie (⚙)
- Unité d'infanterie ou de titan / (⚙/⚙⚙)
- Unité d'infanterie ou de créatures / (⚙/⚙⚙/⚙⚙⚙)
- Unité de cavalerie ou de machines de guerre / (⚙⚙/⚙⚙⚙)

! ***Unité prioritaire. Elle doit être choisie en premier.***

RHÉA DE BRISIS

« Scellons notre pacte dans le sang. »

Incarnation

La Maison Brisis était l'une des plus prestigieuses du royaume d'Alahan. Ses membres s'étaient distingués par leurs talents au cours des générations successives. Art, commerce, diplomatie ou magie, les Brisis étaient réputés pour leur intelligence et leur capacité à exceller dans les domaines qui les passionnaient. Leur famille était originaire d'Achéron mais s'était dispersée à travers tout le royaume par le jeu des mariages.

Rhéa de Brisis et son frère jumeau Armariel naquirent en 932 au château de Brisis, d'une mère et d'un père qui n'avaient jamais eu d'enfants et ne croyaient plus qu'un tel miracle soit possible. Leur naissance inespérée fut accueillie comme une véritable bénédiction. La nature leur avait en outre fait don d'une éblouissante beauté.

Les deux enfants, portés par l'amour infini de leurs parents, se révélèrent à la hauteur de leur héritage. Promis à la gloire et au succès, ils montrèrent très tôt une affinité particulière avec le mana et embrassèrent la carrière des arcanes. Armariel, le plus réservé des deux héritiers, intégra très tôt l'académie de magiciens d'Achéron pendant que sa sœur Rhéa, dont le père ne cessait de chanter les louanges, choisissait de rester dans le grand monde et d'étudier la magie auprès des meilleurs précepteurs.

Les années passèrent et tous deux devinrent des membres éminents de l'Ordre de la Chimère. Armariel, qui gérait les affaires familiales, était pressenti pour devenir le successeur de Kaïan Draghost, le doyen de l'académie d'Achéron. La beauté de Rhéa faisait d'elle une ambassadrice de choix. Le temps faisait cependant son œuvre et la peur enserra peu à peu le cœur vaniteux de Rhéa de Brisis : elle avait atteint le sommet de sa beauté et craignait à présent de la perdre. La peur de la vieillesse vira bientôt au cauchemar puis à l'obsession. Le conte de fées touchait à sa fin et devait céder la place à l'horreur.

Rhéa avait depuis longtemps attiré l'œil de Feyd Mantis, le baron d'Achéron, et se laissa bientôt séduire par cet homme à la réputation sulfureuse. Tout comme son père autrefois, seul le Divin Baron parvenait à lui faire oublier ses peurs par ses attentions et par ses flatteries.

La lente déchéance dans les Ténèbres, entamée des années plus tôt dans le secret de sa chambre, s'accéléra avec de nouvelles révélations. Elle rallia bientôt la secte des Toges Noires, à laquelle appartenait également son frère, et succomba à tous ses vices. Rhéa découvrit de sanglants rituels qui permettait de tromper, voire d'inverser, le passage du temps sur son enveloppe charnelle. C'est au cours de cette période qu'elle fit la connaissance de Maldegen Dirz, un alchimiste akkylannien, avec qui elle vécut une aventure passionnée (cf. ***Army Book : Créatures de Dirz***).

Rhéa mit également à jour le terrible secret de sa naissance : ses parents avaient pactisé avec les Ténèbres pour avoir des enfants ; les violences qu'elle avait subies n'étaient que le tribut réclamé par Dhalilia, la puissante reine-démon qui avait possédé sa mère. De là venait leur beauté ; de là venait leur pouvoir. Armariel avait été écarté parce qu'il avait eu l'audace de tenter de la protéger.

La déchéance fut complète lorsque Rhéa de Brisis réalisa qu'elle n'était que la poupée du Divin Baron ; le cœur de Feyd Mantis appartenait à Scaëlin, princesse des Daïkinees et future matriarche des Akkyshans. Prenant la mesure de la tristesse et du non-sens de sa vie, la belle magicienne abandonna son âme meurtrie à Dhalilia, la Reine du Vice ; le Vice, en guise de récompense, fit d'elle une Incarnée. Le pacte passé bien des années plus tôt avec les Brisis révélait enfin son ampleur machiavélique. La victime devint le bourreau : Rhéa tua son père et fit de lui un mort-vivant qui, aujourd'hui, la sert toujours.

Le cœur de Rhéa de Brisis appartiendrait désormais aux Ténèbres.

Recrutement de l'Incarné

Rhéa de Brisis : 295 PA
Résurrection/Duel : 6 points d'Élixir.

Catalyseur : Les tests de Pouvoir des catalyseurs sont résolus en lançant un dé supplémentaire. Le joueur retient le meilleur.
Magister : Les échecs obtenus sur les tests de Pouvoir des magistères sont relancés une fois de plus.

Attributs

Rhéa de Brisis dispose de 3 points pour acheter ses artefacts et rituels.
Rhéa de Brisis est une magicienne de la voie de la nécromancie qui maîtrise les Éléments Air, Eau et Ténèbres.

La magicienne mena l'armée de morts-vivants qui déferla sur les forces de la Lumière lors de la première bataille de Kaïber. Elle rassembla autour d'elle les membres de sa famille, protégea avec l'instinct d'une mère ceux qui acceptèrent de la rejoindre et corrompit tous les autres sans remords. Elle consolida enfin la fortune déjà colossale de sa Maison et devint l'ambassadrice principale d'Achéron.

Feyd Mantis et Kaïan Draghost firent d'elle la Mère de sa Maison obscure et lui confièrent le Sceau d'Erebus, l'un des plus puissants artefacts d'Achéron. En 1000, elle assista au Rituel de l'Aube, qui sonna l'heure du Rag'narok, depuis le sommet de la Tour alchimique qui consacrait le triomphe de Dirz, son ancien amant.

La mort d'Armariel sous les griffes de la Chimère (cf. *Army Book : Lahnars*) a porté un coup terrible à Rhéa de Brisis. Désormais séparée du seul homme qui lui fut toujours fidèle et sincère, la Mère de la Maison Brisis est devenue une femme infiniment cruelle et avide de carnage. Bélial lui-même la considère désormais avec un intérêt croissant et Rhéa le sait. Au nom du Vice, arrivera-t-elle à conquérir le cœur d'un démon pour mieux le lui briser ?

Stratégie

Rhéa de Brisis est faite pour lancer les plus puissants rituels du Bélier. Elle n'a pas sa place au corps à corps et préfère laisser cette besogne à ses suivants, qu'elle préfère si possible nombreux.

Formation d'une unité

Rhéa de Brisis peut intégrer n'importe quelle unité du Bélier. Elle n'en remplace pas un combattant mais s'ajoute à l'effectif. Son coût est ajouté à celui de l'unité.

Beauté de Dhalilia : Rhéa de Brisis possède la compétence « Escorte ». Les points de dégâts infligés à un combattant doté de la compétence « Escorte » sont transférés aux combattants de l'unité qui ne disposent pas de cette compétence, à hauteur de leurs points de vie. Ces dégâts sont librement répartis par le joueur qui contrôle l'unité. Les points de dégâts excédentaires sont effectivement infligés aux combattants dotés de la compétence « Escorte ».

Sceau d'Erebus (3) : Rhéa de Brisis acquiert 3 points en Valeur de rituels. Les rituels qu'elle lance ignorent les effets de la compétence « Insensible ».

Exploit : Vice caché

Pour 1 point d'Élixir, l'Incarné oblige l'un des ennemis à son contact à perdre l'usage d'une compétence choisie par le joueur jusqu'à la fin du tour.

CHAGALL

« Chagall tue pour vivre et vit pour tuer. »
– Rhéa de Brisis

Incarnation

Celui que l'on surnomme « l'Affamé » ou « le Chien des Ténèbres » est l'un des champions les plus voraces d'Achéron. On le dit gouverné par son appétit de chair humaine et sa perversité. Certains le croient dégénéré, mais il n'en est rien. Son intelligence se développe avec le temps et surtout avec le nombre de ses victimes !

Chagall ne parle pas beaucoup, bien qu'il sache parfaitement le faire. Il en ressent rarement le besoin et se limite toujours au minimum. Le tueur bestial n'évoque jamais ses origines et pour cause : il s'en souvient à peine.

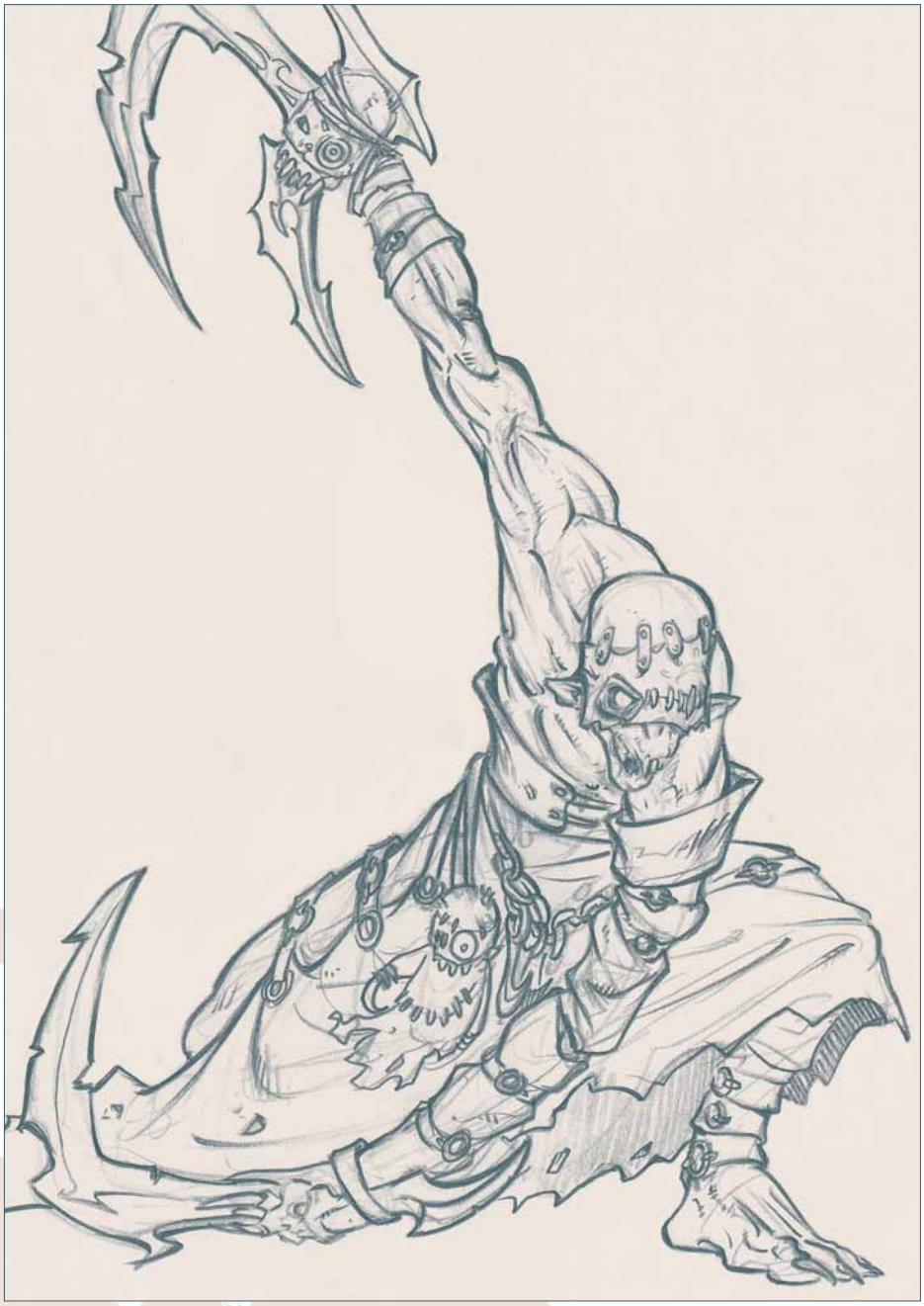
Chagall a débuté son existence au sein d'une colonie de goules dissimulée dans les profondeurs de Cadwallon. Les charognards utilisaient les vastes souterrains de la Cité des Voleurs pour piller les cimetières et tendre de mortelles embuscades aux aventuriers qui osaient descendre aux alentours de leur repaire. L'agilité et la malice de Chagall étaient déjà remarquables : il disposait les trésors pris à ses précédentes victimes à des endroits stratégiques pour appâter ses futures proies et restait insaisissable en toutes circonstances. Affronter sa bande dans le labyrinthe des égouts était une épreuve terrifiante et son secteur était réputé maudit par les égoutiers.

La colonie de Chagall fut un jour repérée par les séides de la guilde des Usuriers, secrètement commandée par le nécromancien Sophet Drahas. Le Roi des Cendres détacha plusieurs émissaires pour placer les goules sous sa coupe mais aucun ne revint. Chagall, chien pervers et sanguinaire, refusait de se soumettre à un quelconque maître. Excédé, Drahas envoya un groupe solidement armé placé sous le commandement d'un de ses apprentis nécromanciens pour éradiquer les rebelles. Là encore personne ne revint mais les goules avaient disparu. Sophet Drahas en fut satisfait même si la victoire lui avait coûté cher.

Les souvenirs de Chagall débutent pourtant avec cette bataille. Les guerriers des Usuriers furent pris au piège comme leurs prédécesseurs et livrèrent un combat féroce pour leur propre survie. Ils tombèrent un par un, emportés dans les ténèbres par les goules avides de chair fraîche. Le nécromancien fut le dernier à mourir sous les lames de Chagall lui-même.

Le tueur emporta sa proie dans sa tanière et commençait son festin lorsqu'il trouva les gemmes de Ténèbres du nécromancien. Excité par la fureur du combat, l'odeur du sang frais et l'énergie qui semblait se dégager de ces trésors, il brisa les gemmes et s'empressa de les avaler comme un guerrier primitif mangerait le cœur de ses ennemis : pour s'approprier leur force.

L'influence corruptrice des Ténèbres ne se fit pas attendre : Chagall sentit aussitôt les gemmes lui dévorer les entrailles et devint fou de douleur. Devenu frénétique, il tenta d'apaiser



l'appétit de destruction des Ténèbres en mangeant le nécromancien, puis tous les cadavres des Usuriers. Aussitôt consumés, les lambeaux sanguinolents étaient désintégrés par les Ténèbres qui le dévoraient à nouveau. Chagall se jeta alors sur les siens et les dévora tous, parfois sans attendre de les avoir préalablement tués. Son périple meurtrier continua avec tous les êtres vivants qui passaient à sa portée jusqu'à ce que, épuisée et blessée par ses nombreux combats, la goule maudite commence à se dévorer elle-même. Chagall s'arracha ainsi les deux mains.

Le périple sanguinaire de Chagall n'avait pas échappé au Vice, qui observait depuis quelque temps déjà la goule brutale, vicieuse et, depuis peu, outrageusement gourmande. La divinité fit de Chagall un Incarné avant de savoir qui, de son appétit ou de l'hémorragie, allait l'emporter le premier.

Chagall a, au cours des décennies suivantes, parcouru Aarklash de long en large en quête de victimes à dévorer. Ses techniques de chasse et son sadisme ont évolué en même temps que son intelligence. Même s'il a conservé l'apparence d'un monstrueux boucher dont les mains sont des armes, Chagall est capable de raisonner et même d'élaborer des stratégies de plus en plus complexes.

Chagall, autrefois autarque forcené, a rejoint la Maison Brisis dans les premières années du Rag'narok. Il y joue le rôle de bourreau, de tueur et de chien de guerre prêté aux autres nations des Ténèbres. Son existence ne change guère mais il dispose désormais d'appuis majeurs. Lentement, inexorablement, le temps fait de lui un seigneur de guerre comme Aarklash n'en a jamais connu.

Stratégie

Grâce à ses trois dés de combat au corps à corps et la compétence « Enchaînement », Chagall est le cauchemar des unités nombreuses et peu protégées. Équipé des Crocs des Ténèbres, son artefact, Chagall déchire les armures les plus lourdes comme du papier mâché. L'avalanche de coups qu'il délivre lui permet alors d'éliminer en un clin d'œil des adversaires dotés d'une forte Résistance et de plusieurs points de vie, comme les Créatures et les Incarnés.

Chagall, cependant, se défend mal et n'est pas très résistant. Lui attribuer un Blason des Obscurs ou un Crâne d'obsidienne augmente son espérance de vie et fait de lui un infatigable boucher.

Formation d'une unité

Chagall peut intégrer n'importe quelle unité de goules. Il n'en remplace pas un combattant mais s'ajoute à l'effectif. Son coût est ajouté à celui de l'unité.

Recrutement de l'Incarné

Chagall : 175 PA
Résurrection/Duel : 4 points d'Élixir.

Enchaînement : Chaque ou obtenu sur un test d'Attaque au corps à corps réalisé avec un combattant doté d'Enchaînement donne droit à un dé supplémentaire.

Attributs

Chagall dispose de 2 points pour acheter ses artefacts.

Crocs des Ténèbres (1) : Chagall acquiert la compétence « Férocité ». Les résultats +, et sont interprétés comme des lors des tests de Force au corps à corps réalisés avec les combattants féroces.

Exploit : Vice caché

Pour 1 point d'Élixir, l'Incarné oblige l'un des ennemis à son contact à perdre l'usage d'une compétence choisie par le joueur jusqu'à la fin du tour.

MAISON HESTIA

Emblème : Une éclipse
Quartier général : Hadès, le monde ardent
Père : Ganzhyr
Alliés de prédilection : Cerf et Hyène

Du temps où la baronnie d'Achéron était encore soumise à Alahan, les Hestia se distinguaient déjà par leur tempérament flamboyant et impitoyable. Cette famille de chevaliers et de stratèges représentait aux yeux des Barhans la quintessence du caractère achéronien : ses membres étaient les plus sinistres serviteurs de la Lumière, prêts à tout sacrifier pour atteindre leurs objectifs. Les Hestia prouvèrent pourtant maintes et maintes fois leur loyauté à la couronne par leurs faits d'armes extraordinaires. À leurs yeux, l'honneur a toujours été synonyme de force.

Les Hestia basculèrent dans les Ténèbres par orgueil. Certains d'entre eux choisirent de servir Feyd Mantis, le tyran, plutôt que le Roi Michaellis (cf. *Army Book : Lahnars*) qu'ils jugeaient trop complaisant et donc trop faible ; la guerre interne au cours de laquelle les sécessionnistes exécutèrent les loyalistes fut aussi courte que sanglante.

Les Hestia ont servi Achéron avec zèle depuis trois siècles, portant le feu et la destruction sans relâche. Les intrigues des autres Maisons n'ont aucune emprise sur eux : nul n'ose défier un champion centaure capable d'allumer un brasier d'un regard. Le pouvoir de la flamme infernale consume également les Hestia de l'intérieur : ceux qui sont vaincus tombent en cendres et n'ont pas à subir la honte de leur défaite.

Trois siècles de guerre perpétuelle ont ainsi prélevé un lourd tribut parmi les dynastes de la Maison. Aujourd'hui, les Hestia cherchent des vivants pour perpétuer le sang de la famille et le pouvoir de la Flamme infernale. Après leur défaite dans les Bois Noirs, de nombreux Keltois du clan des Drunes ont rejoint les Hestia au caractère si proche du leur. Une nouvelle génération, plus destructrice encore, naîtra des cendres du Rag'narok !

JOUER LES HESTIA

Le joueur peut choisir n'importe quel ordre des bannières du Bélier pour constituer sa compagnie, mais il ne peut en utiliser qu'un seul à la fois. L'ordre des bannières des Hestia bénéficie des atouts et inconvénients ci-dessous.

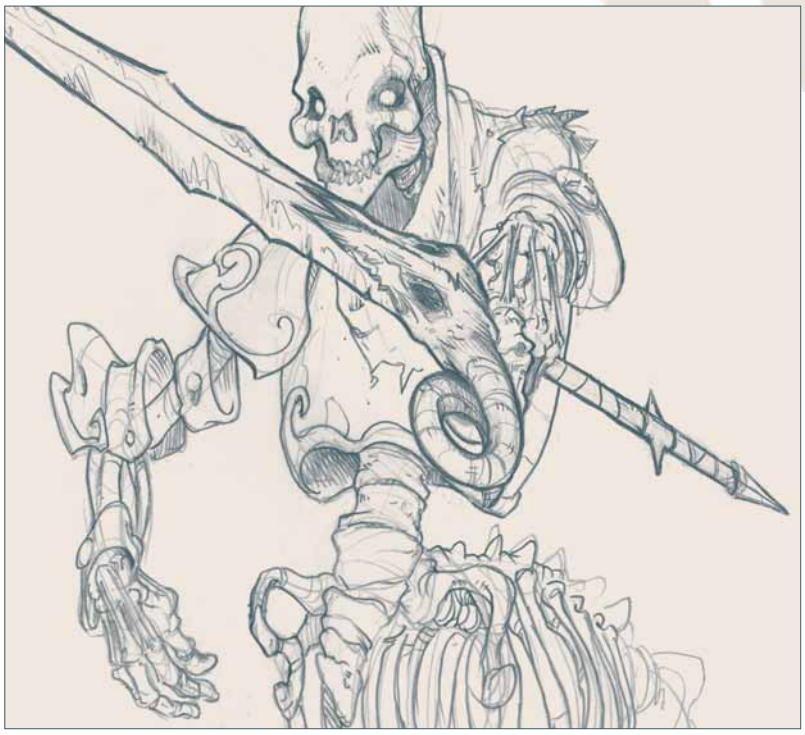
Atout des Hestia : Le feu infernal sert les Hestia. Tous les combattants dotés de Pouvoir peuvent employer le sortilège « Flamme infernale ». La figurine ciblée subit un test de Force avec une valeur d'action de 4. Ce sortilège coûte 5 points de mana.

Inconvénient des Hestia : Le feu infernal consume les Hestia ! Les Incarnés d'une compagnie Hestia tombent en cendres lorsqu'ils sont éliminés et ne peuvent pas être ressuscités.

Ordre des bannières :
- Unité de cavalerie (/) !
- Unité d'infanterie (/)
- Unité d'infanterie (/)
- Unité de cavalerie ou de machine de guerre / (/)
- Unité de créature ou de titan / (/)

! *Unité prioritaire. Elle doit être choisie en premier.*

GANZHYR D'HESTIA



« Ma colère me donne mon pouvoir. Mon pouvoir me donne ma force. Ma force me donne la victoire. Le feu de ma colère est inextinguible, que sonne l'heure de ma victoire ! »

Incarnation

Ganzhyr d'Hestia était un chevalier à la cour de Kallienne (cf. ***Army Book : Lahnars***) à l'époque où la secte des Toges Noires commençait à étendre son influence en Achéron et dans les autres baronnies. Les Hestia étaient alors comptés parmi les sujets les plus loyaux de la couronne d'Alahan. Ils avaient depuis longtemps déjà l'oreille de la Maison royale. Feyd Mantis voyait en cette prestigieuse famille des amis fidèles mais aussi des ennemis potentiels qu'il faudrait tôt ou tard éliminer… ou corrompre.

Les Hestia n'étaient pas entièrement satisfaits de la manière dont les rois d'Alahan avaient régné. Alahan était la plus puissante des nations humaines, son armée était nombreuse et parfaitement entraînée. Les stratèges Hestia ne comprenaient pas pourquoi le royaume n'en profitait pas pour agrandir son territoire car, tôt ou tard, ses voisins frapperaient les premiers. Les guerriers de cette famille, pour leur part, languissaient d'inscrire leur nom dans les annales d'Alahan. La réponse qui était donnée à leur requête, roi après roi, était invariable : « Ce n'est pas la voie de la vertu. » L'ensemble de la Maison Hestia se regroupa derrière Ganzhyr, cousin des dirigeants de la famille, pour faire valoir une fois encore leur point de vue et tenter de convaincre le Roi Michaellis de partir à la conquête d'Aarklash.

Ganzhyr d'Hestia était un infatigable guerrier et un farouche défenseur de la couronne. À trente ans à peine, il avait déjà participé à plusieurs campagnes militaires des Voies de la Lumière et en était revenu ceint des lauriers de la gloire. Son armure sombre, tolérée en Achéron, et sa combativité lui avaient valu le surnom de « chevalier d'Arakin », le dieu de la guerre des Barhans, auprès de ses pairs. Même les plus proches membres de sa famille ne soupçonnaient pas, cependant, que le cœur de Ganzhyr brûlait d'orgueil et d'ambition.

Le charisme et le discours enflammé de Ganzhyr d'Hestia ne suffit pas à convaincre le Roi Michaellis. En entendant la réponse maintes fois faite, le chevalier d'Arakin sentit son sang bouillonner. Lui qui n'avait connu que la victoire devait à son tour échouer dans la croisade ancestrale de sa Maison. Ne pouvant accepter sa défaite personnelle, l'orgueilleux Ganzhyr quitta le service du roi. C'est le moment que Feyd Mantis, qui avait assisté à l'humiliation publique de Ganzhyr, choisit pour agir. Il accompagna le chevalier colérique lors de son retour en Achéron. Il lui adressa des paroles de soutien et lui révéla l'existence des Toges Noires. Sitôt l'aveu fait, le baron crut un instant que le chevalier allait dégainer son arme et le provoquer en duel ; après un instant d'hésitation, Ganzhyr renonça à défendre la Lumière. Le roi n'était qu'un faible et l'avenir des Hestia, pensait-il, était de conquérir Aarklash. Ganzhyr devint un Incarné du Vice au moment où il choisit de servir l'ambition plutôt que la vertu.

Ganzhyr d'Hestia devint le gardien du Sceau d'Hadès et l'un des alliés les plus fidèles des Toges Noires. Il développa le pouvoir de la Flamme infernale et étudia la nécromancie sous la tutelle de Kaïan Draghost. Il dressa les plans de la conquête militaire du territoire d'Achéron par les Toges Noires avec Feyd Mantis. Lors de la révolte d'Achéron, il revendiqua la direction de sa Maison et assassina ses opposants.

La puissance martiale et politique de Ganzhyr d'Hestia n'a cessé de croître en trois siècles. Le Père de la Maison Hestia est le sénéchal de Feyd Mantis et le général des armées d'Achéron. Il mène dès que possible les expériences nécromantiques les plus épouvantables pour devenir un invincible guerrier. Aujourd'hui, le chevalier des Ténèbres ne fait plus qu'un avec sa monture et incarne tout ce qu'il combattait autrefois. Depuis l'ouverture des Portes de l'enfer, Ganzhyr d'Hestia passe de moins en moins de temps en Achéron : il réalise son rêve de grandeur et de terreur en embrasant Aarklash !

Stratégie

Ganzhyr d'Hestia est avant tout un guerrier d'exception, fort et solide. Sa place est au combat, au milieu d'une unité de cavalerie qu'il aura soin de rendre terrifiante grâce à ses capacités de magicien. Équipé du Sceau d'Hadès, il inflige des dégâts considérables à ses opposants et devient un foudre de guerre grâce des rituels comme « In Pulverum Revertis », « Linceul mortuaire » ou « Rituel de chair ». Il est également possible d'en faire un excellent chasseur d'Incarnés en l'équipant d'une Arme des abysses, ou un commandeur impitoyable avec un Diamant noir et le rituel « Malédiction ».

Formation d'une unité

Ganzhyr d'Hestia peut intégrer n'importe quelle unité de cavalerie du Bélier. Il n'en remplace pas un combattant mais s'ajoute à l'effectif. Son coût est ajouté à celui de l'unité.

Recrutement de l'Incarné

Ganzhyr d'Hestia : 500 PA (cavalerie lourde)
Résurrection/Duel : 10 points d'Elixir.

Allonge : Un combattant doté d'une arme d'allonge peut attaquer les adversaires situés à 3 cm ou moins de lui.

Armure noire : Les réussites ennemies obtenues sur les tests de Force à l'encontre de l'Incarné sont relancés une fois de plus.

Attributs

Ganzhyr d'Hestia dispose de 3 points pour acheter ses artefacts et ses rituels.

Ganzhyr d'Hestia est un magicien de la voie de la nécromancie. Il maîtrise les Éléments Feu et Ténèbres.

Faux d'Hadès : Ganzhyr d'Hestia peut lancer ce sortilège sur toute unité qu'il voit. L'unité ciblée acquiert Allonge. Un combattant doté d'une arme d'allonge peut attaquer les adversaires situés à 3 cm ou moins de lui. Les combattants déjà dotés d'une arme d'allonge et qui bénéficient de ce sortilège peuvent attaquer les adversaires à 6 cm ou moins d'eux. Faux d'Hadès coûte 5 points de mana.

Blason des Hestia (1) : L'unité de Ganzhyr d'Hestia ignore les effets de la compétence « Hypérien ».

Sceau d'Hadès (3) : Ganzhyr d'Hestia acquiert 3 points en Valeur de rituels. Le résultat des Tests de Force réalisés avec lui, quelle que soit leur origine, est lu une colonne plus à droite sur le Tableau des Blessures.

Exploit : Vice caché

Pour 1 point d'Élixir, l'Incarné oblige l'un des ennemis à son contact à perdre l'usage d'une compétence choisie par le joueur jusqu'à la fin du tour.

LA GORGONE

« Les yeux sont le miroir de l'âme. »

Incarnation

À l'instar de quelques rares seigneurs d'Achéron, l'histoire de la Gorgone commence bien avant la révolte de la dixième baronnie. À vrai dire, la naissance de la Gorgone remonte à la création d'Aarklash, lorsque deux dieux s'unirent dans les Ténèbres pour engendrer les Atrocités, des êtres infiniment maléfiques. Les Atrocités, aussi variées dans leur apparence que dans leurs monstrueux pouvoirs, furent lâchées sur Aarklash pour semer le chaos et ruiner l'œuvre des autres dieux.

De nombreux héros se dressèrent contre les Atrocités au cours des âges mais seuls les Alahaars, fondateurs d'Alahan et ancêtres des Barhans (cf. *Army Book : Lahnars*) parvinrent à écarter durablement la menace que les Atrocités représentaient. Araxe, une Atrocité maîtrisant la magie des Ténèbres et capable de pétrifier ses victimes d'un regard, fut parmi les dernières à être neutralisée. Un magicien alahaar baptisé Verion parvint à l'enfermer dans un ancien tombeau keltois des falaises d'Algérande grâce à un puissant rituel.

Le sceau de Verion maintint Araxe dans sa prison pendant six siècles, jusqu'à ce qu'un magicien baptisé Méliador (cf. *Army Book : Lahnars*) le brise par mégarde. L'Atrocité affaiblie par sa captivité sortit de sa cachette après le départ du magicien. Araxe se rebaptisa Gorgone pour ne pas éveiller de soupçons ; elle demeura dans les ténèbres pendant quelques années pour étudier le monde et recouvrer une partie de ses pouvoirs. Un projet d'une infinie malice germa dans son esprit : chercher la trace des autres Atrocités et réveiller celles qui, tout comme elles, avaient été neutralisées mais pas détruites. Ainsi réunies, elles pourraient asseoir leur domination et instaurer le règne des Ténèbres.

La Gorgone chercha avant tout à éliminer Méliador, le dernier mortel à avoir vu le Sceau de Vérion et être capable de le reconstituer. Son pouvoir lui permit facilement de répliquer les effets de la nécromancie et de se faire passer pour une achéronienne ; à la tête d'une petite compagnie de morts-vivants, elle tendit un piège à Méliador dans un village déserté. Le mage avait mûri lui aussi et son pouvoir rivalisait sans peine avec celui de son adversaire. La confrontation entre la Lumière et les Ténèbres fut si violente qu'elle attira le regard du Vice et de la Vertu. Le Vice, voyant qu'une Atrocité avait survécu et qu'elle tenait un des champions de son jumeau en échec, incarna immédiatement la Gorgone. Le soudain regain de puissance de l'abominable magicienne renversa le combat et Méliador dut fuir pour ne pas être emporté dans un tourbillon de Ténèbres.

La Gorgone ne put suivre son adversaire emporté par des vents magiques. Réalisant qu'elle ne pourrait plus surprendre son adversaire et qu'une nouvelle confrontation pourrait entraîner sa propre défaite, elle entra dans la clandestinité la plus absolue, y compris à l'égard des Achéroniens, et entreprit de retrouver coûte que coûte les autres Atrocités. Son périple la mena tout d'abord à un arbre déformé par les Ténèbres gardé par un champion de la Lumière. Elle défit le champion d'un regard pétrifiant et arracha l'une des branches de l'arbre des Atrocités. Elle en fit un sceptre et le symbole de sa quête.

La Gorgone reparut quelques mois plus tard à Tycho, au milieu d'une bataille opposant des Lahnars aux derniers séparatistes Ylliaars (cf. *Army Book : Barhans*). Le carnage lui permit de libérer Briareus, la Maladie des dieux, du glacier dans lequel il était figé. L'île fut engloutie et la tragédie sema les germes d'un profond conflit idéologique en Alahan.

La Gorgone et Briareus ont ainsi délivré de nombreuses Atrocités des prisons dans lesquelles elles étaient enfermées. Les indices de la présence d'autres Atrocités se trouvent dans les bibliothèques d'Achéron ; la Gorgone a rejoint la Maison Hestia, dont l'effectif restreint encourage un recrutement peu regardant sur le passé de ses membres. Elle a senti la présence d'une Atrocité d'une incroyable puissance en Erebus, le Royaume central des Ténèbres, et cherche désormais à la réveiller. Bientôt les humains, fussent-ils Akkylanniens, Barhans, Keltois et même Achéroniens, plieront sous le joug des véritables héritiers des Ténèbres.

Stratégie

La Gorgone n'est pas seulement une magicienne talentueuse cachant plus d'un tour dans son sac : elle est capable de délivrer des assauts magiques destructeurs ou d'accroître les capacités des unités de sa compagnie. Très mal équipée pour le corps à corps, mieux vaut la laisser en retrait et la doter de rituels destructeurs ou stratégiques comme « In Pulverum Revertis », « Invocation macabre » ou « Porte de l'enfer », typiques des Hestia.

Il est également possible de changer l'ordre des bannières de la compagnie de la Gorgone grâce au Sceptre des Atrocités, son artefact réservé. La Gorgone est alors rejointe par des créatures abominables !

Formation d'une unité

La Gorgone peut intégrer n'importe quelle unité du Bélier. Elle n'en remplace pas un combattant mais s'ajoute à l'effectif. Son coût est ajouté à celui de l'unité.

Recrutement de l'Incarné

La Gorgone : 210 P.A.
Résurrection/Duel : 4 points d'Elixir.

Abomination : Les tests de Courage ennemis contre la Peur des abominations sont résolus en lançant un dé supplémentaire. L'adversaire écarte le meilleur.

Attributs

La Gorgone dispose de 2 points pour acheter ses artefacts et ses rituels.

La Gorgone est une magicienne de la voie de la nécromancie. Elle maîtrise les Éléments Feu et Ténèbres.

Éternelle torpeur : La Gorgone peut lancer ce sortilège au moment où un ennemi qu'elle voit est éliminé. La figurine de ce dernier ne peut revenir en jeu d'aucune manière (invocation, résurrection ou autre). Ce sortilège coûte 5 points de mana.

Sceptre des Atrocités (1) : Jusqu'à deux choix de l'ordre des bannières de la compagnie de la Gorgone peuvent être remplacés par / (/ / /). Il peut s'agir du choix obligatoire.

L'unité ainsi recrutée représente des Atrocités. Ses membres acquièrent la compétence « Abomination ». Les tests de Courage ennemis contre la Peur des abominations sont résolus en lançant un dé supplémentaire. L'adversaire écarte le meilleur.

Exploit : Vice caché

Pour 1 point d'Élixir, l'Incarné oblige l'un des ennemis à son contact à perdre l'usage d'une compétence choisie par le joueur jusqu'à la fin du tour.

MAISON MANTIS

Emblème : Un bélier
Quartier général : La cité d'Achéron
Père : Feyd Mantis
Alliés de prédilection : Araignée, Hyène et Scorpion

La Maison Mantis règne d'une main de fer sur Achéron et l'Ordre du Bélier. Les Mantis sont des tyrans qui peuvent, d'un mot, obtenir le silence d'une assemblée, lever une armée ou faire exécuter des milliers d'innocents. Leur arrogance, leur richesse et leur statut pourraient prêter à jalousie si leur situation n'était pas si risquée : assassinats et complots sont monnaie courante dans leurs rangs. Les héritiers de sang ont été balayés par les intrigues fratricides et la paranoïa de Feyd Mantis, le Père d'Achéron. Leur Maison compte un nombre si restreint de dynastes que chacun d'entre eux, devenu suzerain d'une foule de liges, dispose d'une influence inouïe. Quelques-uns pourraient même (et souhaitent en secret) fonder leur propre Maison.

La voie des Mantis est celle d'un pouvoir sans limites, tant que leur monstrueux Père est satisfait. Les intrigues des autres Maisons, si impitoyables puissent-elles paraître, ne sont aux yeux des Mantis que des jeux d'enfants. Des siècles de complots les ont rendus cruels et machiavéliques ; peu de choses peuvent les toucher et moins encore les blesser en dehors de leurs semblables. L'échec n'est pas toléré et la concurrence est rude pour obtenir les faveurs des seigneurs de la Maison régnante. Le pire ennemi d'un Mantis est un autre Mantis !

Les Mantis ne se jettent pas dans le Rag'narok en quête de victoire ; de leur point de vue, la mort sortira toujours gagnante de la guerre et elle est de leur côté. Puisque la victoire finale est inéluctable, ils partent au combat en quête de distraction, de prestige et surtout de pouvoir. Rien ne leur procure plus de plaisir que de marcher inexorablement vers leurs ennemis et de les voir fuir devant leurs invincibles légions. Les Mantis ont l'éternité devant eux.
Nul ne peut leur échapper car nul n'échappe à la mort !

JOUER LES MANTIS

Le joueur peut choisir n'importe quel ordre des bannières du Bélier pour constituer sa compagnie, mais il ne peut en utiliser qu'un seul à la fois. L'ordre des bannières des Mantis bénéficie des atouts et inconvénients ci-dessous.

Atout des Mantis : Le Mal est éternel. Les unités de la Maison Mantis encaissent un point de dégâts de moins à chaque jet de dégâts.

Inconvénient des Mantis : Les Mantis ne peuvent pas effectuer de Course, sauf si un effet de jeu le leur permet ou les y oblige. Inutile de courir, la mort est inexorable.

Ordre des bannières :
- Unité d'infanterie (1) !
- Unité d'infanterie (1/2-3)
- Unité d'infanterie ou de créature (2-3/4-5)
- Unité de cavalerie ou de machine de guerre (2-3/4-5)
- Unité de créature ou de titan (1/2-3/4-5)

! *Unité prioritaire. Elle doit être choisie en premier.*

FEYD MANTIS

« Le vice ? Vous ne savez pas ce qu'est le vice. Le vice est décadent, noble et pur ! »

Incarnation

Feyd Mantis fut, dès son adolescence, le mouton noir de sa famille. Héritier d'une Maison noble d'Achéron, il montra très tôt une intelligence hors du commun et des capacités physiques exceptionnelles. Il semblait néanmoins possédé par un irrépressible besoin de repousser les limites morales et religieuses de la société de son époque et se forgea, au fil des années, une réputation des plus discutables. Sa soif de connaissances, son esprit éclairé et son charisme ne manquèrent pas d'attirer l'attention des philosophes des baronnies.

Après avoir tourné en ridicule certains notables du royaume et accompli d'invraisemblables prouesses, le jeune Mantis devint rapidement la coqueluche des membres de la cour. Partout où il allait, il ne laissait personne indifférent. Il entretenait des relations tumultueuses avec sa famille mais ne manquait jamais, lorsque son père lui coupait les vivres, de trouver un mécène pour l'héberger. La vie de Feyd Mantis connut un premier bouleversement après l'une de ces disputes : il fut accueilli par Khalaal, doyen du culte d'Arïn et dignitaire de la Maison Vanth. Le jeune homme développa une véritable fascination pour le culte qui suspendit temporairement ses provocations publiques.

Feyd Mantis utilisa son intelligence et son intuition au service de sa famille au cours des vingt années suivantes. Arsenal, commerce, marine, trésor et même littérature, son influence personnelle connut une telle expansion qu'il devint naturellement baron d'Achéron. En privé, cependant, Feyd Mantis avait peu ou pas changé : l'ivresse de l'interdit était toujours plus forte et avec la maturité étaient apparus des excès toujours plus sophistiqués. Parce qu'il prétendait que ses vices étaient inspirés par les dieux eux-mêmes, Feyd Mantis acquit bientôt le surnom de Divin Baron. Flatté, il l'adopta et en fit l'emblème de sa noblesse dissolue.

Incapable de sacrifier ses ambitions et ses vices sur l'autel de la vie sacerdotale, Feyd Mantis trouva avec les Toges Noires le moyen de concilier ses vocations. Il en prit la tête avec Kaïan Draghost puis, guidé par son ami Khalaal de Vanth, s'engagea avec délice dans la spirale de la dépravation et du pouvoir à travers le culte de la Trinité des Abysses.

La conjuration des Toges Noires connut un véritable âge d'or sous le règne du Divin Baron. L'influence et la richesse de Feyd Mantis lui permirent de séduire et de corrompre l'élite d'Alahan et même d'ailleurs. Le paroxysme fut atteint lors de la nuit des Toges Écarlates, au cours de laquelle Feyd Mantis mena sa première purge et ouvrit un portail vers les Abysses avec le sang de ceux qu'il jugeait indignes de satisfaire ses vices.

Là, au cœur des Ténèbres, Feyd Mantis ne se contenta plus de toucher ses rêves les plus insensés ; il leur parla et les caressa. Il entra en contact avec le prince-démon Bélial et lui promit, en échange de sa sinistre bénédiction, de l'adorer et de le libérer sur Aarklash. Lorsqu'il retraversa le portail de Ténèbres, Feyd Mantis était l'un des Incarnés les plus puissants qu'ait connu le continent.

Feyd Mantis règne sur Achéron et ses Maisons obscures depuis plus de trois siècles sans que rien n'ait jamais menacé sérieusement son pouvoir. Son esprit libre et éclairé par le vice voit à travers les intrigues des autres Pères et Mères sans difficulté.

Le Divin Baron a conquis l'immortalité, atteint l'Harmonie (cf. ***Règles du jeu,*** p. 115) et changé la face d'Aarklash. Sa quête de pouvoir semble sans limite et pourtant, son regard porte au-delà du simple pouvoir temporel, bien au-delà du Destin, de la Lumière et des Ténèbres : sa voie est celle du libre-arbitre, le principe qui a gouverné toute sa vie, trompé les dieux des Ténèbres eux-mêmes et rendu son existence si remarquable. Feyd Mantis, le philosophe, est libre. Il méprise en réalité ceux qui s'abandonnent au mal. Il sait, au plus profond de son cœur, que chacun révèle sa véritable nature lorsqu'il est confronté à l'horreur la plus absolue. En devenant l'incarnation du vice, Feyd Mantis engage chacun, du roi au serf, à se confronter à lui et à devenir un homme meilleur.

Stratégie

Feyd Mantis cumule les titres de meilleur fidèle et de meilleur stratège d'Achéron. Comme tous les fidèles, il trouve sa place dans des unités nombreuses et si possibles résistantes, capables de lui donner un nombre optimal de points de foi et de survivre à l'ennemi. Libre à lui, alors, de déchaîner la puissance des Abysses à travers les communions les plus destructrices du Bélier.

Feyd Mantis est également un bon combattant. Doté de la communion « Appel de Bélial », il accompagne une unité d'élite au front et disparaît, dès le troisième tour, pour laisser la place à Bélial, Incarné titan. Que le massacre commence !

Formation d'une unité

Feyd Mantis peut intégrer n'importe quelle unité du Bélier. Il n'en remplace pas un combattant mais s'ajoute à l'effectif. Son coût est ajouté à celui de l'unité.

Recrutement de l'Incarné

Feyd Mantis : 405 PA
Résurrection/Duel : 8 points d'Élixir.

Arme noire : Les échecs obtenus sur les tests de Force au corps à corps et à distance de l'Incarné sont relancés une fois de plus.

Armure noire : Les réussites ennemies obtenues sur les tests de Force à l'encontre de l'Incarné sont relancés une fois de plus.

Dévotion : Les échecs obtenus sur les tests de Ferveur du combattant sont relancés une fois de plus.

Stratège : Les tests d'Autorité des stratèges sont résolus en lançant un dé supplémentaire. Le joueur retient le meilleur.

APPEL DE BÉLIAL

Culte : Trinité obscure
Aspect : Réservé à Feyd Mantis
Valeur : 3
Foi : 15
Difficulté : 9
Cible : Le fidèle
Durée : Fin du jeu

Appel de Bélial peut être appelé à partir du troisième tour de jeu. Feyd Mantis est retiré du jeu sans aucun bénéfice pour l'adversaire. La figurine de Bélial et déployée à 15 cm ou moins de l'endroit où se trouvait Feyd Mantis, hors du contact de tout ennemi. Bélial arrive en jeu indemne et équipé de ses artefacts réservés.
L'appel de cette communion échoue si le déploiement de Bélial entraîne la manipulation d'une autre figurine que celle de Feyd Mantis.

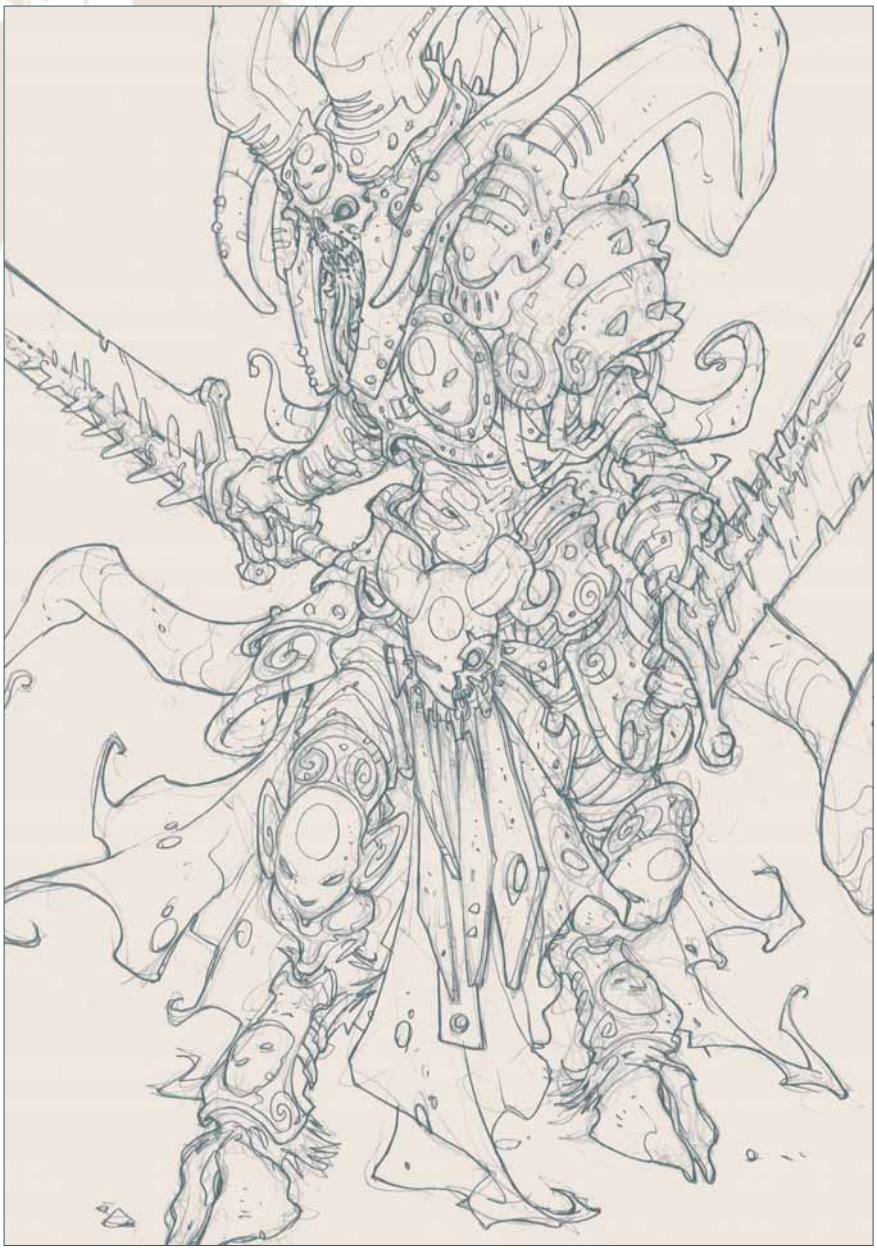
Attributs

Feyd Mantis dispose de 3 points pour acheter ses artefacts et ses communions.

Feyd Mantis est un fidèle du culte de la Trinité des Abysses. Il maîtrise les aspects Altération, Création et Destruction.

Exploit : Vice caché

Pour 1 point d'Élixir, l'Incarné oblige l'un des ennemis à son contact à perdre l'usage d'une compétence choisie par le joueur jusqu'à la fin du tour.



MELMOTH

« Tu ne peux pas me tuer. La mort ne veut pas de moi. »
– Melmoth

Incarnation

La tribu de Melmoth, inféodée aux Sessairs, formait une grande famille de mercenaires humains qui préférait souvent arpenter les Chemins du Destin plutôt que rester dans les Voies de la Lumière. Chacun, homme ou femme, était instruit dans l'art du combat.

Arrivé à la force de l'âge, Melmoth faisait figure de mémoire vivante de son clan. Il avait connu l'âge d'or des mercenaires et avait fait sauter les deux héritiers actuels, les jumeaux Lenaïc et Malal, sur ses genoux avant de leur apprendre à se battre. Le fier maître d'armes se tenait aux côtés de Lénaïc lors de son couronnement à la tête du clan.

À l'initiative de Lenaïc, la tribu de Melmoth proposa une alliance à une autre tribu Sessairs. Le jeune roi souhaitait fonder une petite nation et rejoindre définitivement les rangs de la Lumière. L'heure, disait-il, était venue de quitter les âges barbares pour entrer dans l'ère de la civilisation. Cette décision entraîna une discorde grandissante entre les frères régnants et divisa profondément le clan. Lors du banquet qui devait sceller l'alliance des deux clans et leur indépendance des Sessairs, Malal et ses partisans assassinèrent leurs invités et menacèrent leurs frères. Une terrible guerre tripartite éclata alors. Les partisans de Lenaïc, opposés aux insurgés de Malal, durent faire face au courroux de leurs anciens alliés.

Melmoth prit une fois encore ses armes et endossa son armure pour protéger les siens. Il se battit tour à tour aux côtés des deux frères. Lorsqu'il réalisa que les horreurs commises de part et d'autre rendait toute réconciliation impossible, le vénérable guerrier sombra dans la folie. Appelant de toute son âme la mort par les armes, il se livra à une orgie de violence comme son clan n'en avait jamais connue. Il fut à plusieurs reprises l'unique survivant de batailles de cette guerre et reçut d'horribles blessures. Ses exploits et sa terrible réputation attirèrent l'attention du Vice, dont le toucher corrupteur avait déjà souillé l'âme de Malal.

Lorsque la guerre s'acheva, Malal et Melmoth étaient Incarnés et régnaient sur la ville-fantôme de leur tribu. Les terres de leurs ancêtres étaient désormais les Plaines des larmes. Les Ténèbres avaient réclamé le sang de leurs frères en gage des pouvoirs accordés à Malal. Le prince, paranoïaque, tua Melmoth sur les marches du palais où il célébrait, désormais seul, son absurde victoire. L'ancien maître d'armes était la mémoire de sa tribu, il avait vécu et était mort avec elle.

La mort ne vint pourtant pas mettre fin à l'histoire de Melmoth. Il fut ressuscité bien des années plus tard par les Mantis et devint un guerrier Crâne.

Melmoth sert la Maison Mantis depuis maintenant trois siècles et a tué au moins une personne chaque nuit. Seule sa soif de carnage parvient à éclipser temporairement les souvenirs qui le hantent, aussi part-il le plus souvent possible au combat partout sur Aarklash. Son extraordinaire résistance aux dégâts et sa faculté d'absorber l'énergie vitale de ses ennemis à travers Calvaire, sa lame de carnage, ont largement contribué à la réputation d'invincibilité des légions d'Achéron avant et pendant le Rag'narok. Melmoth est l'émissaire en armes d'Achéron.

Le sinistre guerrier Crâne a trouvé une partenaire dans le vice en Azaël, qu'il a sauvée d'une mort certaine sous la lame du champion Agonn. L'autarque nécromancienne semble exercer une singulière fascination sur Melmoth, qui se comporte avec elle en véritable protecteur.

Stratégie

Melmoth est une brute. Sa grande Force et son endurance exceptionnelle face aux dégâts lui permettent d'aller en première ligne et d'affronter des ennemis qui sembleraient bien plus impressionnants que lui au premier abord. Grâce à Calvaire, son épée, et sa faculté de Régénération naturelle, on peut compter sur lui pour faire face à des troupes très nombreuses. Attention cependant aux ennemis capables d'infliger une importante quantité de dégâts en peu de temps, comme la cavalerie par exemple.

Formation d'une unité

Melmoth peut intégrer n'importe quelle unité d'undead thralls. Il n'en remplace pas un combattant mais s'ajoute à l'effectif. Son coût est ajouté à celui de l'unité.

Recrutement de l'Incarné

Melmoth : 235 PA
Résurrection/Duel : 5 points d'Élixir.

Guerrier Crâne : Melmoth est un guerrier Crâne. Melmoth donne Régénération à son unité. Le joueur jette autant de dés que de points de dégâts infligés aux combattants capables de régénérer au sein de son unité, avant le retrait des pertes. Chaque ou annule un point de dégâts.

Azaël et Melmoth : La nécromancienne Azaël et le guerrier Crâne Melmoth peuvent rejoindre la même unité. Le joueur choisit lequel des deux est le meneur.

Attributs

Melmoth dispose de 1 point pour acheter ses artefacts.

Calvaire (1) : Melmoth régénère un point de vie pour chaque point de dégâts qu'il fait perdre à un ennemi.

Exploit : Vice caché

Pour 1 point d'Élixir, l'Incarné oblige l'un des ennemis à son contact à perdre l'usage d'une compétence choisie par le joueur jusqu'à la fin du tour.

MAISON VANTH

Emblème : Un ange aux ailes ouvertes tenant un parchemin magique.

Quartier général : La cité d'Achéron

Mère : Ejhin

Alliés de prédilection : Hydre

Les livres d'Histoire d'Aarklash détaillent la vision des vainqueurs et rarement la vérité. Ainsi racontent-ils que la conspiration qui mena au soulèvement d'Achéron débuta en 666 avec la création des Toges Noires. La corruption, fille de l'éternelle ambition des Hommes, remonte pourtant en des temps plus anciens.

La Maison Vanth est la plus ancienne d'Achéron. Elle est celle par qui le règne des Obscurs a réellement commencé. Ses membres tirent leur pouvoir du monde des morts mais aussi de celui des damnés : ils honorent les Immortels des Ténèbres depuis la fondation de leur famille. Tout au long de leur histoire, les Vanth ont œuvré pour la gloire des Ténèbres et le malheur des mortels. Ils ont conspiré pour faire d'Achéron ce qu'elle est aujourd'hui et furent les premiers à suivre le Divin Baron Feyd Mantis.

Les mystérieux Vanth, les lèvres scellées par le secret de leur famille, ont toujours préféré agir dans l'ombre. La patience et la simulation sont les deux vertus de ces individus machiavéliques : confidents, conseillers ou confesseurs, ils se glissent dans l'entourage des souverains et y sèment la corruption. Les diaboliques Vanth ont instillé le goût du pouvoir dans le cœur ambitieux de Kaïan Draghost. Ils ont exhorté Feyd Mantis à céder à toutes les tentations. Par la suite, ils ont offert les cartes des Royaumes ténébreux à la secte des Toges Noires.

Les Vanth se passionnent pour les communions et les rituels d'invocation. Leur arbre généalogique fourmille d'Immortels aux noms étranges et leur sang impur est un véritable conduit pour les forces de l'au-delà. Ils ont les faveurs des démons et peuvent s'ils le désirent faire appel à de véritables légions infernales. Les Vanth ne se cachent aujourd'hui que lorsqu'ils agissent en dehors des frontières d'Achéron. Certains sont experts en renseignement et devinent les désirs secrets de leurs interlocuteurs. D'autres, de plus en plus nombreux, développent les stigmates de leur héritage démoniaque et sont peu à peu possédés par la soif de sang.

Le Rag'narok est arrivé, que vienne le règne des Ténèbres !

JOUER LES VANTH

Le joueur peut choisir n'importe quel ordre des bannières du Bélier pour constituer sa compagnie, mais il ne peut en utiliser qu'un seul à la fois. L'ordre des bannières des Vanth bénéficie des atouts et inconvénients ci-dessous.

Atout des Vanth : Les démons accordent leurs faveurs à leurs enfants. Les mystiques de la Maison Vanth peuvent contrôler une unité invoquée supplémentaire.

Inconvénient des Vanth : Les Vanth ont soif de sang ! Les unités de la Maison Vanth qui effectuent une Course se déplacent de la totalité de leur Mouvement.

Ordre des bannières :

- Unité d'infanterie (1) **!**
- Unité d'infanterie (1 / 2)
- Unité d'infanterie ou de créatures / (2 / 3)
- Unité de créatures ou de machines de guerre / (1 / 2)
- Unité de cavalerie ou de titan / (2 / 3)

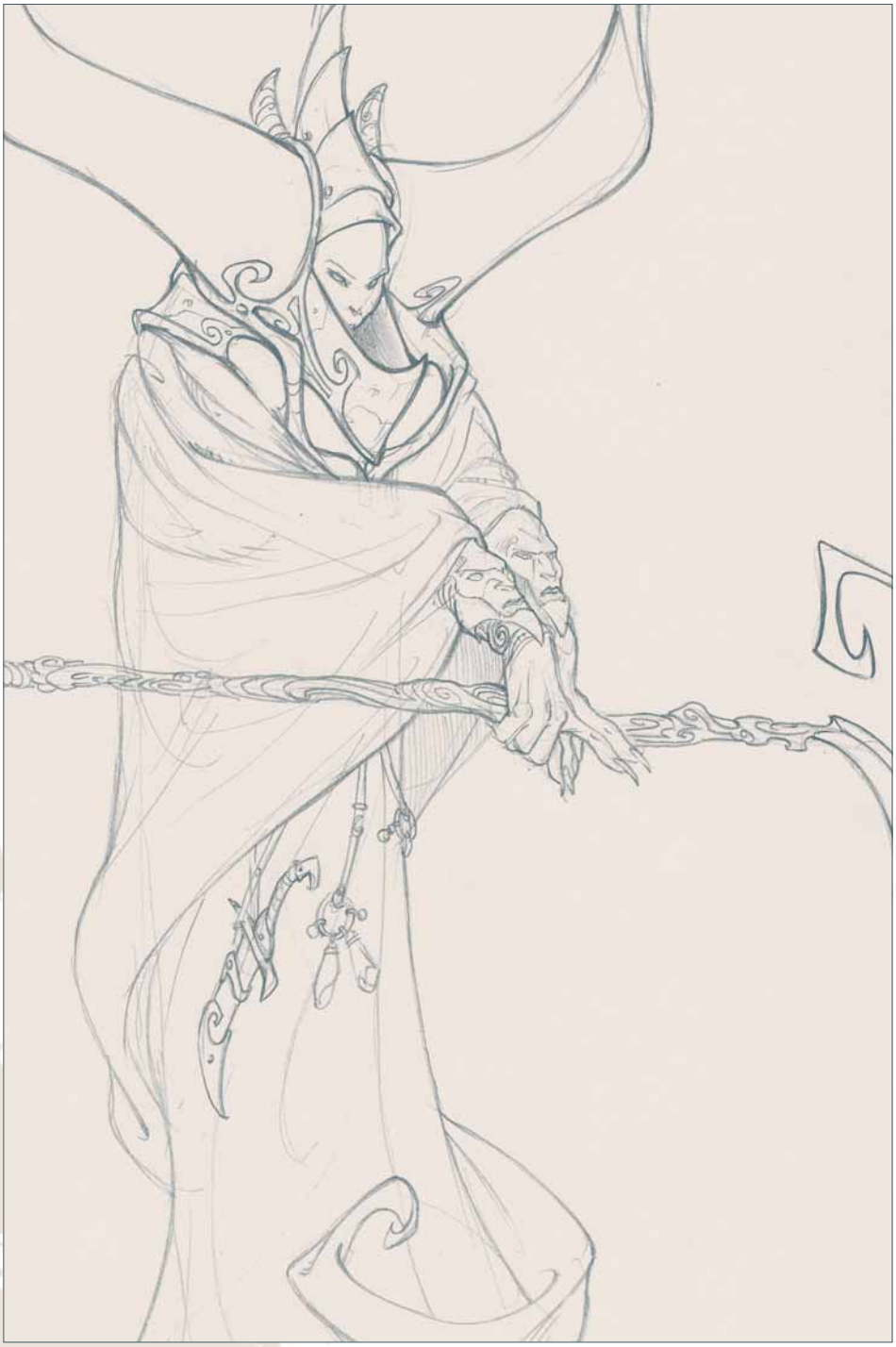
! *Unité prioritaire. Elle doit être choisie en premier.*

EJHIN DE VANTH

« Écoutez le chant du Vice, comme il ravive votre âme ! »

Incarnation

Depuis quelques années, la Maison Vanth se distingue par le rythme soutenu auquel se succèdent ses chefs. Khalaal de Vanth, fidèle ami de Feyd Mantis, a ainsi disparu pour laisser sa place à la démoniste Irin de Vanth, qui vient elle-même de céder sa place à Ejhin, sa filleule. Jamais Achéron n'a possédé une Mère si jeune, si vive et si prometteuse.



Personne n'a revendiqué sa paternité et personne ne l'a connue enfant, ce qui ne manque pas de susciter de nombreuses interrogations au sein des autres Maisons obscures. Et pour cause : l'égérie des Vanth n'est ni tout à fait humaine, ni tout à fait démoniaque.

Depuis sa mystérieuse apparition au sein de l'Ordre du Bélier, Ejhin de Vanth est une icône aux yeux de sa famille. Elle est le fruit d'une communion au cours de laquelle tous les dynastes de la Maison Vanth ont invoqué le pouvoir de Salaüel à travers un portail ténébreux ouvert dans une fontaine de leur propre sang. Ejhin, fille de tous les Vanth, en a émergé dans toute sa macabre splendeur. Incarnée dès sa conception, elle était prête à répandre la parole du Vice sur Aarklash.

La concentration de sang démoniaque dans ses veines est si élevée que les Immortels des Ténèbres la considèrent comme l'une des leurs et ils la laisse les invoquer sans menacer d'emporter son âme. Ejhin est « l'enfant du Vice », messagère d'une éternité de Ténèbres dont la venue fut annoncée aux premiers Vanth par les démons.

Les mystiques des Maisons obscures connaissent pour la plupart la prophétie de l'enfant du Vice, transmise à Feyd Mantis par Khalaal de Vanth dans les premiers mois de leur amitié. Le consensus veut que ce messager du Rag'narok soit Sariel, l'Immortel ailé dont la découverte permit aux Toges Noires d'exploiter leurs premières gemmes de Ténèbres. La prophétie est en discrédit depuis la fuite de Sariel à travers Aarklash ; les Achéroniens estiment que l'âge de l'enfant du Vice est désormais passé et qu'ils sont eux-mêmes les hérauts de l'âge de la destruction.

Ejhin rit en secret de la vanité de ses pairs et estime que l'Âge des Ténèbres n'en est qu'à ses balbutiements. Elle est une visionnaire, un mauvais génie qui veut faire d'Aarklash un enfer que même les plus pervertis des Achéroniens ne peuvent imaginer. L'enfant du Vice encourage les Vanth à mettre de côté leurs préoccupations temporelles. Ils doivent embrasser leur véritable nature et accomplir leur suprême destinée : faire du Rag'narok la fin

d'un monde. Seuls les Vanth les plus puissants peuvent porter le poids d'un tel secret et ils soutiennent Ejhin de manière inconditionnelle. Nombreux sont ceux qui utilisent son sang pour leurs célébrations et leurs invocations. Il est en effet le fluide des Ténèbres dont émergent les démons les plus fantastiques. Ces derniers lui ont accordé leur sombre bénédiction : tout mal qui lui est destiné se détourne d'elle pour frapper les individus les plus proches.

Le rituel d'éternité n'est pas seulement sensé arrêter le temps et permettre aux Achéroniens de remporter la victoire. Son accomplissement permettra aussi de briser le cycle de la vie en permettant aux mortels d'échapper à la mort naturelle. Les ressources viendront rapidement à manquer et sans la mort, le vice régnera partout en maître. Parvenue au faîte de sa puissance, Ejhin donnera alors les clés de la Création aux êtres qui rôdent dans les Ténèbres.

Les prières d'Ejhin de Vanth annoncent l'anéantissement total, un cataclysme où personne, pas même les Achéroniens, ne survivra. L'enfant du Vice rêve d'un chaos primordial d'où émergera une nouvelle Création.

Stratégie

Ejhin de Vanth peut rejoindre une unité nombreuse, où le nombre de points de foi générés et la compétence « Aimé des dieux » lui permettra d'appeler sans mal les communions réputées les plus difficiles. Au sein d'une escorte peu nombreuse, elle peut utiliser le Sceau des corrompus pour sacrifier des combattants amis et ainsi gagner des points de foi. Elle appelle alors des communions plus modestes mais censure sans mal les fidèles ennemis.

Ejhin de Vanth brille également par sa durée de vie. Le miracle « Bénédiction du Mal » la protège d'une élimination prématurée en détournant les dégâts qu'elle reçoit sur les combattants les plus proches, y compris les ennemis !

Formation d'une unité

Ejhin de Vanth peut intégrer n'importe quelle unité du Bélier. Elle n'en remplace pas un combattant mais s'ajoute à l'effectif. Son coût est ajouté à celui de l'unité.

Recrutement de l'Incarné

Ejhin de Vanth : 205 PA.
Résurrection/Duel : 4 points d'Élixir.

Aimé des dieux : Les résultats +, et sont interprétés comme des lors des tests de Ferveur des combattants aimés des dieux.

Attributs

Ejhin de Vanth dispose de 2 points pour acheter ses artefacts et ses communions.

Ejhin de Vanth est une fidèle du culte de la Trinité des Abysses. Elle maîtrise les aspects Altération et Destruction.

Bénédiction du Mal : Ejhin de Vanth peut appeler ce miracle lorsqu'elle subit un test de Force. Le test de Force est redirigé sur un combattant ami ou ennemi à son contact. Ce miracle coûte 5 points de foi.

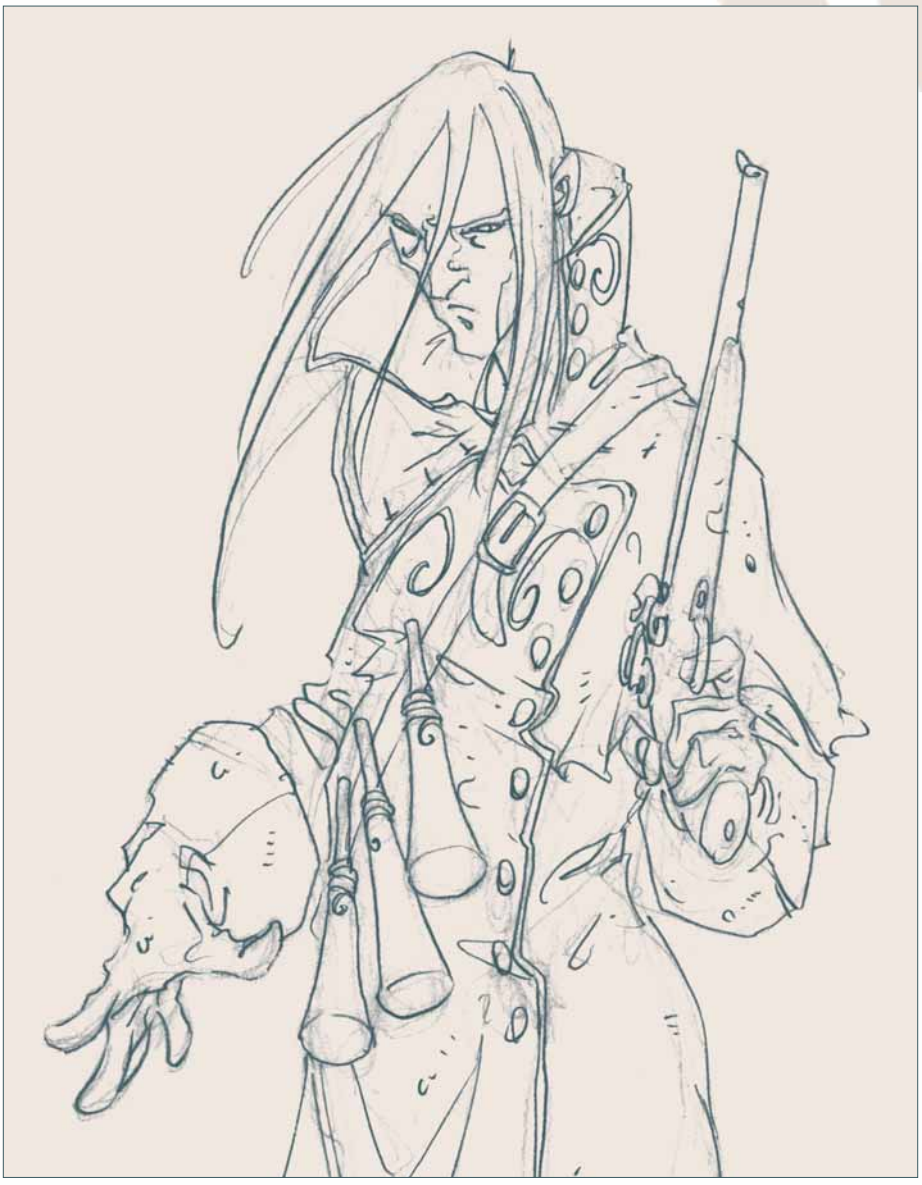
Sceau des corrompus (1) : L'usage du Sceau des corrompus est déclaré lorsque Ejhin de Vanth puise dans la réserve de foi de son unité. Le joueur désigne autant de combattants amis dans la ligne de vue d'Ejhin de Vanth qu'il le souhaite. Les combattants désignés sont éliminés et l'unité d'Ejhin de Vanth gagne un nombre de points de foi égal à la somme de leurs points de vie (ou de structure) restants.

Exploit : Vice caché

Pour 1 point d'Élixir, l'Incarné oblige l'un des ennemis à son contact à perdre l'usage d'une compétence choisie par le joueur jusqu'à la fin du tour.

CMYR DE VANTH

« Mauvais sang ne saurait mentir ! »



Incarnation

Comme toutes les Maisons obscures, les Vanth menèrent une purge au sein de leurs rangs au moment du soulèvement d'Achéron. Il n'était pas question d'éliminer des fidèles à la couronne d'Alahan, car tous les Vanth étaient déjà damnés, mais d'éliminer les éléments incontrôlables, gênants ou rétifs. Et, comme toutes les Maisons obscures, les Vanth déclarèrent avoir éliminé les indésirables jusqu'au dernier alors que ce n'était pas le cas : plusieurs d'entre eux étaient parvenus à s'échapper. Une modeste famille se réfugia ainsi dans la baronnie de Kallienne. Le couple et leurs trois enfants abandonnèrent leur ancien mode de vie, se convertirent au culte solaire d'Arïn et changèrent de nom pour oublier le passé. Le passé, lui, ne les oublia pas.

Les membres de la famille Dinasyn, inconscients de leur origine, rendirent de grands services à la couronne d'Alahan au fil des générations. Personne n'expliquait l'étrange pouvoir de leur sang, capable de leur donner tour à tour la beauté du diable ou la laideur du vice, mais qui leur permettait toujours d'accomplir des prouesses. Bien des années après le soulèvement d'Achéron, Gadraan Dinasyn couvrit ainsi sa famille d'honneur en devenant le meilleur agent du baron Kelgar (cf. ***Army Book : Lahnars***).

Cmyr Dinasyn, fils de Gadraan, était un rebelle qui ne pardonnait pas à son père ses trop nombreuses absences. Il devint Faucheur, tout comme lui, et voulut se forger une réputation capable d'éclipser la sienne. De Kallienne à Kaïber, de Laverne à Manilia, Cmyr devint la bête noire de ses officiers. Les faucheurs étaient réputés pour leur insolence mais Cmyr était un individu à part. Cynique et sinistre, il n'avait pas son pareil pour traquer les êtres maléfiques et sentir le vice, où qu'il soit et quelle que soit son apparence. « Le démon me parle. » disait-il.

Cmyr fit mine de s'assagir avec la maturité. Il entra au service de son père et devint rapidement l'un de ses meilleurs limiers. Le jeune homme dénonça plusieurs conspirations majeures et punit leurs instigateurs sans aucune pitié. Cmyr et ses hommes acquirent bientôt une réputation plus intimidante encore que celle des inquisiteurs d'Akkylannie.

Le passé rattrapa Cmyr lentement et patiemment. LeFaucheur étudia d'abord les ouvrages de référence des Ténèbres pour mieux accomplir sa tâche, puis par intérêt grandissant. Ses méthodes d'investigation firent bientôt appel au pouvoir des Abysses. Mois après mois, l'influence maléfique se fit de plus en plus forte et Cmyr devint aussi vicieux que les monstres qu'il traquait. Le démon, dont il sentait la présence grandissante dans les rues de Kallienne, était à la fois son meilleur ami et son pire ennemi. Son âme se noircit et sa quête de justice devint peu à peu le prétexte à des démonstrations de violence. Les querelles qui le séparaient autrefois de son père reprirent avec une intensité inégalée. Un jour, Cmyr défia Gadraan en duel… et perdit.

Étendu sur le pavé et mortellement blessé, Cmyr refusa de mourir. Pris de colère et de dépit, il adressa une prière aux Ténèbres afin qu'il puisse se venger et atteindre la grandeur dont il rêvait tant. Il vendit son âme en échange d'un pouvoir si grand qu'il revint d'entre les morts. Investi d'une puissance nouvelle, le jeune homme se releva et vainquit Gadraan, le Vice terrassant la Vertu.

Un portail de Ténèbres, bientôt suivi de dizaines d'autres, s'ouvrit devant les portes de Kallienne et déversa un flot de morts-vivants. La bataille de Kallienne venait de débuter. Cmyr emprunta l'un de ces portails pour se rendre en Achéron.

L'ambitieux Cmyr, désormais incapable de servir la Lumière, s'est perdu dans les Méandres des Ténèbres et a rejoint l'Ordre du Bélier. Là, Ejhin de Vanth lui a dévoilé le secret de sa famille et l'a autorisé à reprendre son nom véritable : Cmyr de Vanth.

Après avoir reformé son unité de Faucheurs avec de nouvelles recrues, Cmyr est devenu le démon qu'il combattait autrefois. Tel l'ombre de son père, il est le principal agent de renseignement d'Achéron. Il ne dédaigne pas pour autant de prendre les armes et sème le chaos où il passe.

Stratégie

Cmyr de Vanth offre deux ressources stratégiques intéressantes au Bélier : des éclaireurs et des tireurs. Sa présence permet de recruter des faucheurs d'Alahan inféodés aux Ténèbres et d'utiliser leurs talents si particuliers. Cmyr est en outre un tireur d'élite capable d'abattre des cibles à une distance bien supérieure à celle des autres faucheurs. Il est un excellent chasseur d'Incarnés !

Formation d'une unité

Cmyr de Vanth peut intégrer n'importe quelle unité du Bélier. Il n'en remplace pas un combattant mais s'ajoute à l'effectif. Son coût est ajouté à celui de l'unité.

Recrutement de l'Incarné

Cmyr de Vanth : 165 PA
Résurrection/Duel : 3 points d'Élixir.

Tireur d'élite : Les résultats +, et sont interprétés comme des + lors des tests de Force à distance des tireurs d'élite.

Les faucheurs de Cmyr : La présence de Cmyr permet de recruter des faucheurs (cf. *Army Book : Lahnars*) au sein de la compagnie.

S'il rejoint ses faucheurs, Cmyr perd 1 point d'attribut au profit de la compétence « Éclaireur » : Lorsque la compagnie est mise en jeu dans une zone de déploiement, les unités composées d'éclaireurs peuvent être déployées n'importe où sur le champ de bataille mais hors du contact d'une unité ennemie.

Attributs

Cmyr de Vanth dispose de 2 points pour acheter ses artefacts.

Exploit : Vice caché

Pour 1 point d'Élixir, l'Incarné oblige l'un des ennemis à son contact à perdre l'usage d'une compétence choisie par le joueur jusqu'à la fin du tour.

LES GUERRIERS CRÂNE

Les guerriers Crâne sont le symbole de la puissance d'Achéron. Les enchantements qui animent leur chair putréfiée et leur os corrompus sont un secret bien gardé. Les nécromanciens achéroniens capables de les réaliser sont aussi rares qu'ils sont puissants.

Contrairement à la masse de morts-vivants du gros de l'armée d'Achéron, un guerrier Crâne est doté à la fois d'intelligence et de libre-arbitre. Il est le meneur idéal d'une unité de mort-vivants dépourvus d'intelligence. En l'absence de volonté pour les guider, ces derniers se contentent en effet d'attaquer inlassablement tout ce qui vit. Afin de répondre aux besoins militaires de la baronnie, les nécromanciens relèvent pourtant d'innombrable morts, bien plus qu'ils n'en peuvent diriger. La création d'une caste de guerriers capable de guider ces légions de cadavres nécroanimés était indispensable.

LES MEILLEURS DES GUERRIERS

Dans l'esprit des Achéroniens, un chef doit être fort et rapide. Lorsqu'il est relevé, un guerrier Crâne bénéficie d'enchantements particuliers qui le rendent plus rapide ; quant à la force, l'inépuisable vigueur que les Ténèbres insufflent dans les corps nécroanimés suffit amplement.

Si la qualité de ces enchantements éclaire la supériorité individuelle de ces combattants, elle n'y suffit pas tout à fait : un guerrier Crâne est trop vif, trop rapide, trop puissant pour un simple mort-vivant, même soumis à des enchantements particuliers. Tous ceux qui ont eu l'occasion d'affronter ces terribles combattants ont été unanimes à le reconnaitre. Il y a quelque chose de plus dans ces guerriers, une férocité qu'aucun autre mort-vivant ne possède.

En outre, le rituel de nécroanimation des guerriers Crâne n'explique en rien le lien particulier qui les unit à leur escorte. Pourquoi des mort-vivants qui d'ordinaire se contentent d'attaquer stupidement les vivants deviennent-ils soudainement des gardes du corps attentifs si ce n'est intelligents ?

Un secret se dissimule au cœur du secret. Les guerriers Crâne ne sont pas de simples guerriers morts que l'on a relevés avec un soin particulier. Ce sont des Incarnés qui ont été définitivement tués par un de leur pairs. Les Achéroniens prisent par-dessus tout ces dépouilles car elles conservent une part de l'étincelle divine qui leur a été insufflée. Rien ne peut effacer cette marque sinon la destruction complète du corps, ce qui arrive rarement car ces grands héros, souvent tombés pour défendre leur peuple, sont généralement embaumés et enterrés avec tous les égards. Dès lors, les nécromanciens d'Achéron n'ont qu'à engager une équipe de pilleurs de tombes grassement payés afin de voler ces corps demeurés en assez bon état, même après des siècles d'oubli !

REVENIR D'ENTRE LES MORTS

La transformation d'un Incarné défunt en guerrier Crâne n'est ni une résurrection, ni la naissance d'un nouveau combattant : c'est une déchéance. La conscience qui anime ce corps conserve du passé de l'ex-Incarné des souvenirs lacunaires, voilés par les Ténèbres qui ont remplacé la vie comme principe moteur. Les sentiments les plus puissants se maintiennent parfois quelque temps mais l'influence des Ténèbres finit toujours par en avoir raison et par transformer en envie, en haine ou en mépris même l'amour le plus sincère. Quant aux sensations moins intenses, telles la faim, la soif ou le sommeil, elles sont remplacées par un désir avide de meurtre, de sang et de violence.

En outre, si le libre-arbitre est le privilège de ces puissants combattants, l'influence du mana obscur les pousse naturellement à rejoindre les armées des Ténèbres. Ils furent peut-être des champions des Voies de la Lumière ou des Chemins du Destin, mais il ne reste pas assez de sentiments en eux pour qu'ils en aient plus qu'une vague nostalgie, vite transformée en une haine viscérale.

Au sein des armées des Méandres des Ténèbres, la simple logique convainc aisément les guerriers Crâne de choisir l'armée qui les a animés : Achéron et Pandemonium. Elle est, après tout, la seule qui puisse les relever encore s'ils venaient à être abattus et la seule qui puisse les accepter durablement tels qu'ils sont.

LES MAÎTRES DES MORTS

Dans les armées de vivants, les Incarnés inspirent une loyauté sans faille à leurs troupes. Chaque soldat devient un garde du corps prêt à sacrifier sa vie pour sauver celle de ces héros si admirés.

Dans les armées de morts, les guerriers Crâne génèrent la même dévotion, mais auprès de leurs suivants mort-vivants. Ils sont toujours accompagnés de quelques zombies et squelettes qui les suivent et leur obéissent, faisant rempart de leur corps en cas de danger.

Les nécromanciens d'Achéron ont mis cette particularité à profit en permettant aux guerriers Crâne de se nourrir des énergies qui animent leurs sbires mort-vivants. Dès qu'un guerrier Crâne est blessé, son corps aspire le mana ténébreux contenu dans n'importe quel membre de son escorte afin de refermer ses blessures. Le serviteur est détruit dans le processus mais cela n'a guère d'importance. Les morts apparaissent bien vite dans le sillage d'un guerrier Crâne !

Il ne s'agit d'ailleurs pas d'un processus volontaire : tout au plus les guerriers Crâne peuvent-ils choisir lequel de ces fidèles serviteurs lui offrira son existence.

DES FIDÈLES, DES GUERRIERS ET DES MAGICIENS

De leur vivant, certains Incarnés furent des fidèles ou des magiciens. Lorsque la dépouille d'un Incarné est nécroanimée, le savoir-faire dont il disposait de son vivant ne disparait pas. Un ex-Incarné magicien ne perd pas sa capacité à manipuler le mana et un ex-Incarné fidèle revenant d'entre les morts pourra encore intercéder auprès des dieux. Comme dans tous les autres domaines, l'influence corruptrice des Ténèbres agit cependant sur ces capacités. Les guerriers Crâne utilisent avec une aisance surnaturelle le mana ténébreux et leurs suppliques ne parviennent plus qu'aux divinités les plus sombres.

Quant aux guerriers, ils se transforment de manière plus subtile mais non moins radicale. Au fil des siècles, les nécromanciens d'Achéron ont déterminé qu'un guerrier Crâne qui était un combattant de son vivant pouvait affronter son nouvel état de deux manières.

Certains considèrent leur état de mort-vivant comme une chance de poursuivre leur existence et le combat malgré leur trépas. Leur volonté de ne pas retourner à la tombe est si forte qu'elle galvanise les sombres énergies qui ont remplacé leur force vitale et se diffuse aux serviteurs qui les accompagnent : en leur présence, les morts régénèrent de leurs blessures de manière surnaturelle.

D'autres conservent une aigre nostalgie de la vie qui les animait, sans pourtant souhaiter revenir à l'immobilité de la mort. Le souvenir de leur existence passée les rend amers et empoisonne lentement leur esprit d'une haine tenace pour ceux qui ont la chance de vivre encore. La haine alimente les Ténèbres, qui génèrent une aura empoisonnée autour de ces guerriers Crâne. Leurs corps et celui des serviteurs mort-vivants qui les accompagnent se met à suinter d'un poison acide capable de ronger n'importe quelle matière.

L'ESCORTE DES GUERRIERS CRÂNE

Les zombies et les squelettes qui accompagnent un guerrier Crâne sont appelés des « thralls ». Ils forment à la fois l'escorte et la matière première des pouvoirs de leur maître. Ils ne sont d'ailleurs pas les seuls à pouvoir leur offrir ces extraordinaires capacités mystiques. Les paladins noirs sont connus pour alimenter ces pouvoirs à la seule force de leur ferveur fanatique – et de leur sang, répandu pour défendre les guerriers Crânes.
Tant qu'il est entouré par sa garde rapprochée, un guerrier Crâne ne craint rien. Même si ses serviteurs n'interceptent pas les coups qui lui sont destinés, il peut encore aspirer leur essence afin de se régénérer.

Escorte : Les points de dégâts infligés à un combattant doté de la compétence « Escorte » sont transférés aux combattants de l'unité qui ne disposent pas de cette compétence, à hauteur de leurs points de vie. Ces dégâts sont librement répartis par le joueur qui contrôle l'unité. Les points de dégâts excédentaires sont effectivement infligés aux combattants dotés de la compétence « Escorte ».

UNDEAD THRALLS

« Ho... non ! Ils se relèvent ! »
– Entendu lors d'une confrontation

L'essentiel des armées d'Achéron est composé de cadavres semés par le Rag'narok à travers Aarklash et ressuscité par les nécromanciens.

Certains sont les dépouilles de soldats morts il y a bien longtemps, des squelettes dont les os ne tiennent que par la grâce des Ténèbres. D'autres sont des zombies créés à partir de cadavres dont la décomposition n'a pas encore rongé les chairs et mis les os en évidence.

L'équipement hétéroclite de ces morts-vivants asservis regroupe n'importe quelle arme encore en état de blesser et des fragments d'armure à l'utilité douteuse ; les morts-vivants ne craignant plus la douleur, ils peuvent encaisser des dommages terrifiants sans jamais tomber.

Les morts-vivants asservis sont animés par la soif de tuer, comme s'ils devaient tirer des vivants une éclatante vengeance pour l'affront qu'ils subissent dans la mort. Comment tolérer la présence des vivants à leurs côtés ? Seuls les Achéroniens, bénis par le Bélier, semblent échapper à leur mortelle vindicte.

Avec un ou plusieurs guerriers Crâne pour les diriger et leur conférer des pouvoirs surnaturels, les morts-vivants asservis deviennent une armée bien ordonnée, soutenus par des capacités mystiques redoutables

STRATÉGIE

Les morts-vivants asservis avancent, sans craindre la mort. Lorsqu'ils atteignent un adversaire, ils le frappent, encore et encore, jusqu'à ce qu'il soit en état de les rejoindre dans la mort.

Déjà dangereux seuls, les morts-vivants asservis n'atteignent pourtant leur pleine puissance que lorsqu'un ou plusieurs guerriers Crâne les mènent. Le Crâne abyssal leur permet, grâce à son miracle, de courir plus vite que les chevaux. Avec le Crâne régénérant, leurs blessures se referment à vue d'œil. Les cadavres de leurs ennemis se relèvent pour combattre à leurs côtés grâce au sortilège du Crâne nécromancien. Leurs coups suintent d'un poison mortel avec le Crâne toxique. Tout change, mais toujours pour le même résultat : une mort inéluctable.

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Catégorie : Infanterie (Rang 1).
Effectif : 5 à 16.
Équipement : Variable mais sans intérêt.
Combattants spéciaux : Guerrier Crâne abyssal, guerrier Crâne nécromancien, guerrier Crâne régénérant et guerrier Crâne toxique.

Escorte : Tous les guerriers Crâne disposent de la compétence « Escorte ». Les points de dégâts infligés à un combattant doté de la compétence « Escorte » sont transférés aux combattants de l'unité qui ne disposent pas de cette compétence, à hauteur de leurs points de vie. Ces dégâts sont librement répartis par le joueur qui contrôle l'unité. Les points de dégâts excédentaires sont effectivement infligés aux combattants dotés de la compétence « Escorte ».

Lance : Un guerrier Crâne toxique doté d'une lance peut attaquer les adversaires à son contact ou situés à moins de 3 cm.

COÛT D'UNE UNITÉ D'UNDEAD THRALLS

Composition	Effectif standard (1)	Effectif double (2)	Effectif maximum (3)	Combattant supplémentaire
Standard	225	425	625	+35

(1) : 4 undead thralls et 1 guerrier Crâne (2) : 8 undead thralls et 2 guerriers Crâne (3) : 14 undead thralls et 2 guerriers Crâne

COMBATTANTS SPÉCIAUX

Guerrier Crâne abyssal (Ferveur 3) : Le guerrier Crâne abyssal peut appeler le miracle « Déplacement infernal » sur une unité juste avant qu'elle se déplace. Il doit disposer d'une ligne de vue vers sa cible. Quel que soit le mouvement choisi, l'unité se déplace de 25 cm ou moins. Ce miracle coûte 5 points de foi.

Guerrier Crâne nécromancien (Pouvoir 4) : Le guerrier Crâne nécromancien peut lancer le sortilège « Drain de vie » à chaque foi qu'un ennemi est éliminé par son unité. Un combattant éliminé de l'unité du guerrier Crâne (hors Incarné) revient en jeu et en formation, hors du contact de tout adversaire. Si ce placement est impossible, Drain de vie est sans effet. Ce sortilège coûte 5 point de mana.

Guerrier Crâne régénérant : L'unité du guerrier Crâne régénérant acquiert la compétence « Régénération ». Le joueur jette autant de dés que de points de dégâts infligés aux combattants capables de régénérer au sein de son unité, avant le retrait des pertes. Chaque ou annule un point de dégâts.

Guerrier Crâne toxique : L'unité du guerrier Crâne toxique acquiert la compétence « Toxique ». Pour chaque réussite obtenue lors d'un test de Force au corps à corps ou à distance, le combattant effectue un test de Force, pour lequel le résultat à obtenir est toujours égal à +.Les réussites obtenues s'additionnent aux premières.

GOULES

« À table ! »

– Cri de guerre des goules

Ces humanoïdes contrefaits et nécrophages ne vivent que pour dévorer les cadavres des vaincus. D'une agilité redoutable, les goules sont capables de gravir un mur escarpé en un clin d'œil et de rester des heures sans bouger, à observer une proie. D'un comportement inégal, parfois léthargique, souvent agressif, les goules ont développé un culte des Ténèbres : elles vénèrent leur kriss, un poignard à lame ondulée à qui elles attribuent leur propre férocité et leur soif de carnage. Une goule ne se déplace jamais sans sa lame, sans laquelle elle deviendrait un prédateur faible et stupide, dépourvu de cet instinct du combat qui fait toute sa puissance.

STRATÉGIE

Contrairement aux autres mort-vivants, les goules courent vite. Cela leur permet de se porter rapidement au contact de la chair délectable de leurs ennemis. Une fois à pied d'œuvre, elles réservent une mauvaise surprise à leurs adversaires : non seulement les goules courent vite, mais elles débitent leurs proies avec l'efficacité gourmande d'un dévoreur affamé lâché dans un couvent akkylanien par une nuit de pleine lune.

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Catégorie : Infanterie (Rang 2).
Effectif : 6 à 15.
Équipement : Armure de cuir, couteaux de boucher x2.
Combattants spéciaux : Aucun.

COMPÉTENCES

Enchaînement : Chaque ou obtenu sur un test d'Attaque au corps à corps réalisé avec un combattant doté d'Enchaînement donne droit à un dé supplémentaire.

COÛT D'UNE UNITÉ DE GOULES

Composition	Effectif standard (1)	Effectif maximum (2)	Combattant supplémentaire
Standard	325	650	+55

(1) : 6 goules. (2) : 12 goules.

PALADINS NOIRS

« Je suis le code d'honneur du Fléau, et ta mort y est inscrit en première page ! »

– Un paladin noir.

Les paladins noirs d'Achéron sont entourés d'une macabre aura de prestige. Ces guerriers marqués par les Ténèbres sont loyaux, au-delà de toute raison, aux idéaux de leur baronnie. Les paladins noirs forment une élite particulière parmi les troupes humaines d'Achéron. Ces combattants légendaires honorent une forme de spiritualité pervertie et un code moral aux préceptes très stricts qui ne cessent d'attirer les guerriers les plus puissants et les plus infâmes d'Aarklash. Les paladins noirs ne se reconnaissent pas de chef ; pour eux, seule la maîtrise de la guerre apporte la respectabilité. La mort ne leur fait pas peur, tant qu'elle n'est pas inutile.

Le Codex du Fléau est le pilier des doctrines de leur ordre. La ténacité et la force y tiennent une place essentielle, tout comme une certaine forme d'honneur : un paladin noir honore un ennemi jugé digne de lui en l'anéantissant.

STRATÉGIE

Les paladins noirs sont l'invulnérable écueil sur lequel se brisent toutes les offensives ennemies. Retranchés derrière leur bouclier, ils sont impossibles à toucher et tous les coups qui les manquent donnent lieu à une impitoyable riposte, rendue d'autant plus meurtrière par leurs armes noires. En dehors des effets mystiques et des armes à distance, les paladins ne craignent rien.

Lorsqu'ils reçoivent le soutien d'un ou plusieurs paladins Crânes, on jurerait que l'inéluctabilité du trépas s'est incarnée et a entrepris de démontrer sa toute-puissance sur un champ de bataille !

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Catégorie : Infanterie (Rang 3).
Effectif : 4 à 6.
Équipement : Armure noire, bouclier et épée noire.
Combattants spéciaux : Paladin Crâne abyssal, paladin Crâne nécromancien, paladin Crâne régénérant, paladin Crâne toxique.
Arme noire : Les échecs obtenus sur les tests de Force au corps à corps et à distance du combattant sont relancés une fois de plus.

Escorte : Tous les paladins Crâne disposent de la compétence « Escorte ». Les points de dégâts infligés à un combattant doté de la compétence « escorte » sont automatiquement transférés aux combattants de l'unité qui ne disposent pas de cette compétence, à hauteur de leurs points de vie. Ces dégâts sont librement répartis par le joueur qui contrôle l'unité. Les points de dégâts en surnombre sont effectivement infligés au combattant doté de la compétence « escorte ».

Lance : Un paladin Crâne toxique doté d'une lance peut attaquer les adversaires à son contact ou situés à moins de 3 cm.

COÛT D'UNE UNITÉ DE PALADINS NOIRS

Composition	Effectif standard (1)	Effectif maximum (2)	Combattant supplémentaire
Standard	325	475	+80
1 combattant spécial	450	600	+80
2 combattants spéciaux	575	725	+80

(1) : 4 paladins noirs dont 0 à 2 paladins Crâne
(2) : 6 paladins noirs dont 0 à 2 paladins Crâne.

COMPÉTENCES

Brute épaisse : Chaque ou obtenu sur un test de Force au corps à corps réalisé avec une brute épaisse donne droit à un dé supplémentaire.

Contre-attaque : Le combattant gagne un dé de combat pour chaque échec obtenu par son adversaire lors d'un test d'Attaque au corps à corps à son encontre. S'il n'a pas été éliminé, il utilise ses dés une fois les attaques adverses résolues comme si l'unité était activée.

COMBATTANTS SPÉCIAUX

Paladin Crâne abyssal (Ferveur 3) : Le paladin Crâne abyssal peut appeler le miracle « Déplacement infernal » sur une unité juste avant qu'elle se déplace. Il doit disposer d'une ligne de vue vers sa cible. Quel que soit le mouvement choisi, l'unité se déplace de 25 cm ou moins. Ce miracle coûte 5 point de foi.

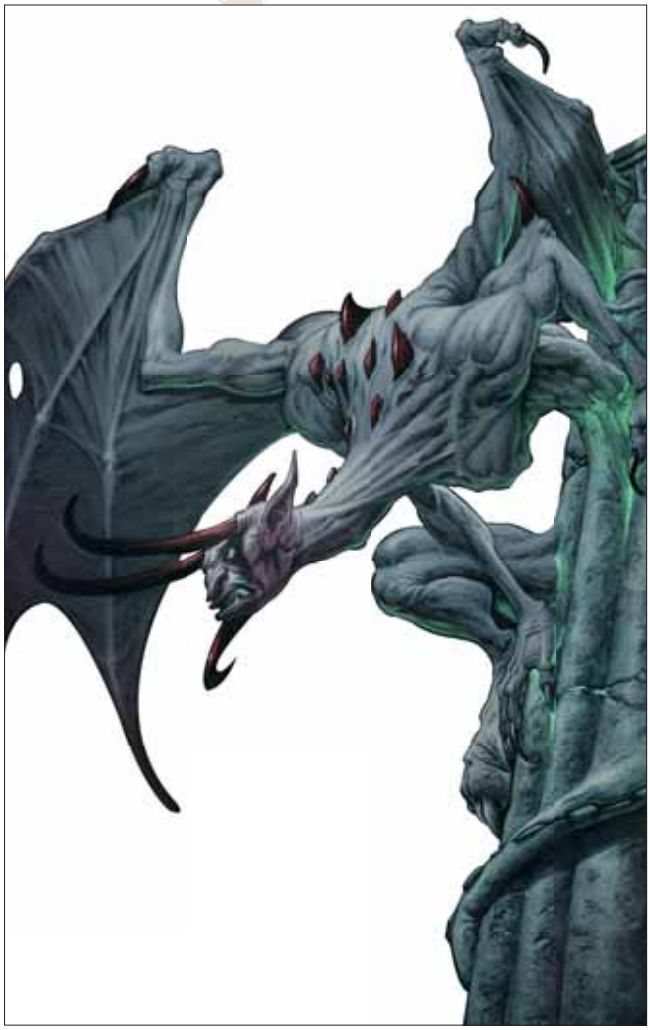
Paladin Crâne nécromancien (Pouvoir 4) : Le paladin Crâne nécromancien peut lancer le sortilège « Drain de vie » à chaque foi qu'un ennemi est éliminé par son unité. Un combattant éliminé de l'unité du paladin Crâne revient en jeu et en formation, hors du contact de tout adversaire. Si ce placement est impossible, Drain de vie est sans effet. Ce sortilège coûte 5 point de mana.

Paladin Crâne régénérant : L'unité du paladin Crâne régénérant acquiert la compétence « Régénération ». Le joueur jette autant de dés que de points de dégâts infligés aux combattants capables de régénérer au sein de son unité, avant le retrait des pertes. Chaque ou annule un point de dégâts.

Paladin Crâne toxique : L'unité du paladin Crâne toxique acquiert la compétence « Toxique ». Pour chaque réussite obtenue lors d'un test de Force au corps à corps ou à distance, le combattant effectue un test de Force, pour lequel le résultat à obtenir est toujours égal à +. Les réussites obtenues s'additionnent aux premières.

GARGOUILLES

« Capitaine ! La cathédrale ! Elle... Elle bouge ! »
– Dernières paroles de Sÿll, ***selsÿm*** cynwall.



Sinistres créatures jaillies des profondeurs de la nuit et des cauchemars des hommes, les gargouilles sont les gardiennes des mausolées d'Achéron.

Ces créatures démoniaques sont dotées d'une peau très épaisse et de griffes capables de déchirer le métal comme un simple parchemin. Elles peuvent se présenter sous bien des formes en fonction de leur origine. Dotées d'une d'intelligence inégale, variant de l'instinct le plus primitif aux capacités les plus développées, les gargouilles savent se montrer aussi dociles envers leurs maîtres qu'elles sont impitoyables envers leurs ennemis. Leurs qualités de gardiennes discrètes et dissuasives sont universellement reconnues. On trouve parfois des gargouilles en dehors des armées d'Achéron, des forêts d'Allyvie jusqu'aux canyons de Bran-Ô-Kor. Elles sont souvent la propriété de magiciens isolés, assez forts pour les invoquer et assez subtils pour ne pas se laisser posséder par les Ténèbres.

STRATÉGIE

Il existe peu de combattants plus sauvages, plus brutaux et plus mortellement efficaces qu'une gargouille. Solides, terrifiantes, incroyablement rapides, ces créatures forment la troupe de choc d'Achéron. En tant que créatures volantes, elles ignorent les obstacles et s'abattent comme une avalanche de haine sur l'ennemi qu'elles lacèrent avec une férocité inhumaine. Leur solidité les met à l'abri de toute riposte, quand il reste des adversaires pour la porter !

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Catégorie : Créature (Rang 2).
Effectif : 2 à 4.
Équipement : Aucun.
Combattants spéciaux : Aucun.

COMPÉTENCES

Immortel : Les créatures immortelles peuvent être affectées par des effets de jeu particuliers.

Vol : Le combattant ignore les obstacles et les unités lorsqu'il se déplace. Les unités dont les combattants disposent de Vol adoptent toujours la formation dispersée.

COÛT D'UNE UNITÉ DE GARGOUILLES

Composition	Effectif standard (1)	Effectif maximum (2)	Combattant supplémentaire
Standard	275	575	+140

(1) : 2 gargouilles. (2) : 4 gargouilles.

WAMPHYR

« Il y a pire que des vautours planant sur le champ de bataille... »

– Dicton du Béhémoth.

Les wamphyrs sont des créatures nées des Ténèbres, de la même « famille » que les goules. Au sein des forces achéroniennes, les wamphyrs volent en avant des armées de morts, portés par la puissance du mana ténébreux bien plus que par leurs ailes décharnées. Ils planent au-dessus du champ de bataille en attendant que sonne leur heure... L'heure du dîner !

Ils s'abattent en nuées sauvages sur leurs ennemis. Ils en déchirent la chair chaude et goûteuse à l'aide des ergots acérés qui ornent leurs ailes. Ils enfouissent leur visage dans les plaies béantes qu'ils viennent d'ouvrir, se gorgeant de sang et de viande fraiche.

Les wamphyrs sont une abomination avide lâchée à la surface d'Aarklash. Ils sont si monstrueux qu'aucun des Pères, pourtant toujours en quête d'une horreur à commettre, n'a osé en revendiquer la paternité. Et pour cause, les wamphyrs sont les enfants difformes mais naturels des goules, transformés sous l'influence du mana ténébreux.

STRATÉGIE

Les wamphyrs sont à la fois rapides, puissants et mortellement dangereux. Ils n'ont pas l'endurance d'un guerrier en armure lourde mais ils compensent cette apparente faiblesse par le nombre et la férocité de leurs attaques. Face à leur appétit follement avide, une armure de plates est comme une chemise de toile : un emballage qu'il convient de déchirer pour accéder à cette chair si convoitée. Grâce à leurs ailes, aucun obstacle ne saurait les ralentir lorsqu'ils se mettent en quête de viande vivante, la seule qui leur importe.

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Catégorie : Créature (Rang 3).
Effectif : 4 à 8.
Équipement : Aucun.
Combattants spéciaux : Aucun.

COMPÉTENCES

Férocité : Les résultats +, et sont interprétés comme des lors des tests de Force au corps à corps réalisés avec les combattants féroces.

Vol : Le combattant ignore les obstacles et les unités lorsqu'il se déplace. Les unités dont les combattants disposent de Vol adoptent toujours la formation dispersée.

COÛT D'UNE UNITÉ DE WAMPHYRS

Composition	Effectif standard (1)	Effectif maximum (2)	Combattant supplémentaire
Standard	400	800	+100

(1) : 4 wamphyrs (2) : 8 wamphyrs.

CERBÈRE

— Gentil toutou ! Geeeentil tou... Aaaaaaargh !
– Derniers mots d'un fauconnier.

Les nécromanciens ont eux aussi besoin d'amour et il n'y a aucune raison qu'ils soient privés du réconfort apporté par un animal de compagnie, un fidèle compagnon qui les accompagnera partout, auquel ils pourront jeter un morceau de cadavre qu'il rapportera aussi vite que ses pattes peuvent le porter... Encore que dans le cas du cerbère, la bête soit parfaitement capable de rapporter un cadavre tout entier qu'il s'est procuré par ses propres moyens !

Les enchantements qui ont présidé à la création des cerbères sont identiques à ceux employés pour les guerriers Crâne. Ces chiens de l'enfer sont particulièrement vifs, bien plus que ce à quoi l'on pourrait s'attendre de la part d'un mort–vivant.

Les meutes de cerbères ont en Achéron la même fonction que celles composées de chiens ordinaires dans d'autres contrées : parcourir les étendues sauvages et chasser les proies qui leur sont naturelles. Dans le cas des cerbères, bien entendu, il ne s'agit pas de lapin ou de cervidés, mais plutôt d'êtres intelligents. À cette tâche, il y a peu de créatures plus efficaces. Le cerbère se déplace sans doute d'un pas lourd, mais il est puissant et même les guerriers les plus expérimentés ont des raisons de les craindre : les trois têtes de cette créature lui offrent trois fois plus d'occasion de profiter de sa musculature nécroanimée.

STRATÉGIE

Les cerbères comptent sur leur capacité à se déplacer silencieusement et leurs talents d'éclaireur pour se positionner, avant même le début de la bataille, à portée de charge de l'ennemi.

Leur instinct de prédateur et leur trois têtes suffisent ensuite pour exécuter, au sens propre du terme, le reste du travail. Ils frappent fort, à coup redoublés et transforment leurs proies en nourriture ou en matériaux pour leurs maîtres nécromanciens. Même face à des adversaires trop coriaces pour qu'ils n'en fassent qu'une bouchée, leur résistance et surtout leur endurance leur permet d'encaisser une riposte et de terminer tranquillement leur ennemi.

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Catégorie : Créature (Rang 2).
Effectif : 3 à 6.
Équipement : Aucun.
Combattants spéciaux : Aucun.

COMPÉTENCES

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

COÛT D'UNE UNITÉ DE CERBÈRES

Composition	Effectif standard (1)	Effectif maximum (2)	Combattant supplémentaire
Standard	275	525	+90

(1) : 3 cerbères d'Achéron. (2) : 6 cerbères d'Achéron.

! HEAVY CENTAURS !

CENTAURES LOURDS

« Des centaures lourds d'Achéron ! Ô Arïn, pourquoi nous as-tu abandonnés ? »

– Extrait d'une chanson de geste bahrane

Les centaures lourds sont depuis toujours les plus puissants serviteurs mort-vivants que la nécromancie permet d'animer. Les Achéroniens offrent des fortunes pour des fragments de squelettes de centaures et accumulent patiemment les ossements afin de reconstituer un de ces combattants de légende.

Le centaure mort-vivant n'est pas lent, bien au contraire : il galope avec l'aisance d'une abomination nécroanimée pour qui la fatigue n'est même plus un souvenir. En outre, il est doté de la puissance maléfique des enchantements qui le font se mouvoir. Enfin, ce qu'il perd en souvenirs de sa vie passée et en capacité de réflexion est compensé par la haine des vivants et par une ruse infernale.

Reste la grande question que tous les spécialistes des Ténèbres se sont posés : pourquoi les squelettes de centaures ont-ils des propriétés si extraordinaires en nécromancie ? Ce secret demeure. Peut-être les hommes originaires de Kel le savent-ils.

STRATÉGIE

À la manière de n'importe quelle unité de cavalerie lourde, les centaures d'Achéron sont un énorme marteau destiné à briser n'importe quelle coquille, si résistante soit-elle. Il ajoute cependant une touche de terreur qui leur garantit d'avoir une bonne chance de combattre des adversaires affaiblis par la peur. En outre, ce sont des prodiges d'endurance, que seuls les coups les plus puissants peuvent atteindre. Quant à les abattre… On dit que seule l'artillerie de Kaïber est parvenue à accomplir ce prodige !

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Catégorie : Cavalerie lourde (Rang 3).
Effectif : 2
Équipement : Armure noire, bouclier et lance (allonge).
Combattants spéciaux : Aucun.
Armure Noire : Les réussites ennemies obtenues sur les tests de Force à l'encontre du combattant sont relancées une fois de plus.
Lance : Un combattant doté d'une lance peut attaquer les adversaires à son contact ou situés à moins de 3 cm.

COMPÉTENCES

Dur à cuire : L'adversaire n'obtient jamais de dé supplémentaire sur ses tests de Force réalisés à l'encontre des durs à cuire.

Régénération : Le joueur jette autant de dés que de points de dégâts infligés aux combattants capables de régénérer au sein de son unité, avant le retrait des pertes. Chaque ou annule un point de dégâts.

COÛT D'UNE UNITÉ DE CENTAURES LOURDS

Composition	Effectif standard (1)	Combattant supplémentaire
Standard	325	+165

(1) : 2 centaures lourds.

PORTE DES ENFERS

« Qu'est-ce que cette porte fait au milieu de la cour de ma forteresse ? »

– Le chevalier Artamel, avant sa mort.

La porte des enfers est un portail de Ténèbres employé par les Achéroniens et certains de leurs alliés afin d'envoyer leurs troupes là où l'ennemi ne les attend pas. Aarklash les a découvertes avec stupéfaction lors de la bataille de Kalienne, lorsque des hordes de morts-vivants les empruntèrent pour se déployer au cœur même du territoire ennemi.

STRATÉGIE

Les portes des enfers ont une faible valeur stratégique, aussi leur destruction est sans grande importance. Elles ont en revanche un formidable potentiel tactique : en reliant la zone de déploiement de leur compagnie à un objectif ou à celle de l'ennemi, elles offrent de fascinantes perspectives de victoire !

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Catégorie : Machine de guerre.
Effectif : 2.
Équipement : Aucun.
Combattants spéciaux : Aucun.

COMPÉTENCES

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

Portes des enfers : Au début ou à la fin de son mouvement, une unité dont au moins un membre est au contact d'une porte de l'enfer de son camp peut se déployer au contact de n'importe quelle autre porte de son camp. Si certains combattants ne peuvent pas se déployer au contact de la porte d'arrivée, ils sont éliminés.

COÛT D'UNE UNITÉ DE PORTES DES ENFERS

Composition	Effectif standard (1)	Combattant supplémentaire
Standard	100	+55

(1) : 2 portes des enfers

RÈGLES SPÉCIALES

- Déplacement : La porte des enfers ne peut pas se déplacer.
- Engagement : La porte des enfers ne représente aucune menace au contact. Elle ne peut pas engager d'ennemis bien qu'elle puisse être engagée. Les combattants qui se désengagent d'elle ne sont pas éliminés.
- Incarné : Les Incarnés ne peuvent pas rejoindre une unité de porte des enfers.
- Pas de formation : Les portes des enfers n'ont pas à respecter les règles de formation.

CARNETS DE VOYAGE

La quête du pouvoir et du savoir anime les nobles d'Achéron jusqu'après leur mort. Ils sont prêts à toutes les horreurs pour suivre la piste d'un artefact légendaire ou reconstituer les fragments d'un rituel perdu. Peu importe si les seigneurs d'outre-tombe sont déjà assis sur des montagnes de trésors : seule compte leur inextinguible soif de domination !

Les artefacts, rituels et communions peuvent être acquis par les Incarnés lors de la constitution des compagnies. Chaque Incarné dispose pour cela d'un nombre de points indiqué dans sa description. Les artefacts, rituels et communions de Rang 3 sont uniques, ils ne peuvent être acquis que par un seul Incarné de la compagnie.

ARTEFACTS

Les nobles d'Achéron collectionnent les artefacts comme on collectionne les œuvres d'art : pour la passion et le prestige. L'art qu'ils convoitent est cependant interdit et seuls les damnés reconnaissent la valeur de telles œuvres. La plupart de ces objets ont été enchantés dans les forges des Griffes de la Terreur ; d'autres ont été volés dans les tombes d'anciennes civilisations avant d'être corrompus par les Ténèbres.

La valeur de chaque artefact est indiquée entre parenthèses.

Arme des Abysses (3) : Chaque touche au corps à corps élimine un combattant ennemi.

Arme noire (1) : Les échecs obtenus sur les tests de Force au corps à corps et à distance de l'Incarné sont relancés une fois de plus.

Armure noire (1) : Les réussites ennemies obtenues sur les tests de Force à l'encontre de l'Incarné sont relancés une fois de plus.

Blason des Obscurs (1) : L'Incarné dispose d'un point de vie supplémentaire.

Cornes de damnation (1) : Le porteur peut contrôler une unité invoquée choisie par le joueur, même s'il n'est ni fidèle ni magicien. S'il est fidèle ou magicien, il peut contrôler une unité de plus.

Crâne d'obsidienne (1) : L'usage de Crâne d'obsidienne est déclaré lors de l'activation de n'importe quelle unité amie. Un combattant choisi par le joueur au sein de l'unité active est éliminé ; l'Incarné en possession de Crâne d'obsidienne est soigné d'un point de dégâts.

Codex de Salaüel (2) : Le fidèle doté de cet artefact acquiert une communion de valeur 3.

Diamant noir (2) : L'Incarné peut dépenser des points de mana après l'opposition d'Autorité. Le résultat de son test d'Autorité est augmenté d'autant de points que de points de mana dépensés.

Liber Necromantia (2) : Le magicien doté de cet artefact acquiert un rituel de valeur 3.

Liber Typhonis (3) : L'usage du Liber Typhonis est déclaré une fois par tour. Le porteur lance avec succès n'importe quel rituel de nécromancie de valeur 2, même s'il n'est pas magicien. Aucun point de mana n'est dépensé. Le rituel ne peut donc pas être contré.

GRIMOIRE

La nécromancie est née de la magie hermétique d'Alahan et des savoirs magiques corrompus par le vice. Elle détourne et exploite les énergies ténébreuses qui accompagnent les morts dans leur voyage vers l'au-delà. Les nécromanciens l'emploient pour réduire les esprits des défunts en esclavage et faire passer leurs ennemis de vie à trépas.

Armée des morts

Voie : Nécromancie
Élément : Ténèbres
Valeur : 3
Mana : 15
Difficulté : 9
Cible : Spécial
Durée : Instantané

Le magicien invoque une unité du Bélier de Rang inférieur ou égal au sien. Le joueur choisit son effectif (à partir du standard) et les éventuels spécialistes qu'elle contient.

Assemblage macabre

Voie : Nécromancie
Élément : Ténèbres
Valeur : 1
Mana : 10
Difficulté : 5
Cible : Unité
Durée : Instantané

La moitié (arrondi à l'inférieur) des combattants éliminés de l'unité du magicien reviennent en jeu, en formation et hors du contact de l'ennemi. Ce rituel n'est pas assez puissant pour faire revenir un Incarné en jeu. Les combattants qui n'ont pas été remis en jeu sont écartés : ils ne peuvent plus bénéficier des effets de ce rituel.

Champion de la mort

Voie : Nécromancie
Élément : Ténèbres
Valeur : 3
Mana : 15
Difficulté : 9
Cible : Un Incarné éliminé
Durée : Instantané

L'Incarné ciblé est ressuscité sans dépenser de point d'Elixir, même s'il a été éliminé par un autre Incarné. Il rejoint la compagnie du Bélier et intègre une unité choisie par le joueur.

In Pulverum Revertis*

Voie : Nécromancie
Élément : Ténèbres
Valeur : 2
Mana : 15
Difficulté : 7
Cible : Unité
Durée : Instantanée

Chaque combattant de l'unité subit un test de Force dont la valeur d'action est égale à 6.

Invocation macabre

Voie : Nécromancie
Élément : Ténèbres
Valeur : 2
Mana : 10
Difficulté : 7
Cible : Spéciale
Durée : Instantané

Le magicien invoque une unité de Rang 1 à effectif standard et qui ne comprend aucun spécialiste.

Linceul mortuaire

Voie : Nécromancie
Élément : Ténèbres
Valeur : 1
Mana : 5
Difficulté : 5
Cible : Unité
Durée : Tour

L'unité acquiert Éthéré. Les résultats +, + et sont interprétés comme des + lors des tests d'Attaque réalisés par l'adversaire à l'encontre d'un éthéré.

Malédiction

Voie : Nécromancie
Élément : Ténèbres
Valeur : 1
Mana : 8
Difficulté : 5
Cible : Unité
Durée : Tour

Le joueur choisit une caractéristique. L'unité ciblée relance une fois de plus les réussites obtenues avec la caractéristique désignée.

*Tu retourneras à la poussière

Porte des enfers

Voie : Nécromancie
Élément : Ténèbres
Valeur : 2
Mana : 10
Difficulté : 7
Cible : Spécial
Durée : Tour

Le magicien invoque une porte des enfers (cf. p. 57).

Regrets éternels

Voie : Nécromancie
Élément : Ténèbres
Valeur : 1
Mana : 8
Difficulté : 5
Cible : Unité
Durée : Instantané

L'unité est soumise à un test de Courage (5). En cas d'échec, elle est en Déroute.

Rituel de chair

Voie : Nécromancie
Élément : Ténèbres
Valeur : 1
Mana : 5
Difficulté : 5
Cible : Unité
Durée : Fin du tour

L'unité acquiert Mutation. Une unité peut utiliser Mutation une fois par tour, lors de n'importe quel test de caractéristique. Le test est résolu en jetant autant de dés supplémentaires que le Rang de l'unité.

LITANIE

Le culte de la Trinité obscure apparaît parfois comme une simple contradiction des valeurs culturelles et morales des autres peuples d'Aarklash. Il n'en est rien : là où d'autres religions visent à élever l'âme vers un idéal spirituel, la Trinité obscure n'aspire qu'à en révéler les faiblesses et à faire du vice une force. Les fidèles d'Achéron aspirent à l'immortalité en s'abandonnant à tous leurs vices.

Absolution des Obscurs

Culte : Trinité obscure
Aspect : Altération
Valeur : 1
Foi : 5
Difficulté : 5
Cible : Unité
Durée : Tour

L'unité acquiert Insensible**.** Lorsqu'elle est la cible d'un miracle, d'un sortilège, d'une communion ou d'un rituel, le joueur décide si elle est affectée ou pas.

Appel des Abysses

Culte : Trinité obscure
Aspect : Création
Valeur : 2
Foi : 10
Difficulté : 7
Cible : Champ de bataille
Durée : Tour

La difficulté des tests de Courage des unités ennemies est lue une colonne vers la droite dans le tableau de résolution.

Brasier de la damnation

Culte : Trinité obscure
Aspect : Destruction
Valeur : 2
Foi : 5
Difficulté : 7
Cible : Un combattant
Durée : Instantané

Le combattant ciblé subit un test de Force (8).

Danse macabre

Culte : Trinité obscure
Aspect : Altération
Valeur : 2
Foi : 10
Difficulté : 7
Cible : Unité
Durée : Tour

L'unité acquiert Implacable. Après qu'ils aient effectué un assaut, les implacables au contact d'adversaires peuvent effectuer un nouveau combat. Celui-ci ne bénéficie pas du bonus de charge. Cette compétence peut être utilisée une fois par tour.

Déchéance

Culte : Trinité obscure
Aspect : Altération
Valeur : 1
Foi : 8
Difficulté : 5
Cible : Unité
Durée : Tour

Le joueur choisit une compétence ou une capacité de spécialiste (miracle, sortilège ou effet spécial) au sein de l'unité ciblée. Elle ne peut plus être utilisée.

Éveil du démon

Culte : Trinité obscure
Aspect : Altération
Valeur : 1
Foi : 8
Difficulté : 5
Cible : Unité
Durée : Tour

L'unité ajoute son Attaque à sa Force pour les tests de Force au corps à corps ou à distance.

Mauvais œil

Culte : Trinité obscure
Aspect : Altération
Valeur : 1
Foi : 8
Difficulté : 5
Cible : Unité
Durée : Instantanée

Mauvais œil est appelé juste après un test ennemi. Le test est annulé et relancé.

Possession

Culte : Trinité obscure
Aspect : Altération
Valeur : 3
Foi : 8
Difficulté : 9
Cible : Le fidèle
Durée : Tour

Le fidèle, quel que soit son Rang, devient l'avatar de la Trinité obscure. Il regagne alors tous ses points de vie et dispose dorénavant d'un dé supplémentaire pour résoudre ses tests d'Attaque au corps à corps et à distance. En outre, la réserve mystique de son unité gagne immédiatement 15 points de mana et 15 points de foi. Cette communion est sans effet sur un Incarné qui est déjà l'avatar d'un dieu.

Sabbat

Culte : Trinité obscure
Aspect : Altération
Valeur : 1
Foi : 5
Difficulté : 5
Cible : Unité
Durée : Tour

L'unité est considérée comme étant dotée de Féal. Le féal ajoute 1 point de foi supplémentaire à la réserve de foi de son unité.

Ultime corruption

Culte : Trinité obscure
Aspect : Altération
Valeur : 3
Foi : 15
Difficulté : 9
Cible : Unité
Durée : Tour

Lorsqu'elle est activée, l'unité ciblée est contrôlée par le joueur. Elle est considérée comme une unité ennemie par toutes compagnies en présence. Elle ne peut pas quitter volontairement le champ de bataille.

CADWALLON

Cadwallon, le joyau de Lanever, serait un ornement de prix ajouté à la couronne d'Achéron. Son sous-sol, riche d'artefacts alléchants constituait déjà une tentation irrésistible ; l'opulence de cette cité commerçante ne fait qu'ajouter à ces attraits. L'invasion directe et brutale ayant échoué, la baronnie maudite adopte désormais une approche plus subtile : la corruption. Diplomates, espions et marchands de toutes sortes ont donc convergé vers la cité pour l'acheter. Ils ont été suivis de près par des expatriés, fuyards et autres transfuges de tout poil, chassés par la tyrannie impitoyable de Feyd Mantis.

FRANC-LIGUEUR

Ce chapitre présente de nouveaux éléments pour créer un PJ achéronien, c'est-à-dire en accord avec les développements du Bélier d'Achéron. Il ne modifie pas les règles présentées dans le *Manuel des joueurs*, sauf lorsque cela est précisé.

Les Achéroniens

Qu'ils soient ici en mission officielle ou qu'ils fuient le destin pire que la mort qui les attend en Achéron, les Achéroniens partagent tous les mêmes valeurs. Ils cherchent le pouvoir et la richesse avec une avidité sans égale. Ils sont cependant moins ambitieux que dévorés par le Vice : ils aspirent aux moyens de satisfaire le moindre de leurs penchants dépravés, même les plus abominables. Tout cela coûte fort cher et réclame d'avoir assez d'influence pour échapper aux conséquences de ses actes.

Cadwallon, la cité au cœur d'or, est l'endroit idéal pour s'adonner à cette quête de fortune et de puissance : tout y est à vendre, y compris le pire.

Les Achéroniens	
HARgne	+1
ADResse	-
ELEgance	-
OPPortunisme	-
SUBtilité	+1
DIScipline	-
Talents culturels	Intimider/HAR Transpercer/ADR Séduire/SUB
Savoir	Voie de magie (Nécromancie)
Signe particulier	Don du Bélier
Contact culturel	AK, DR, MN, SC, MV

Signes particuliers

Les signes particuliers présentés ici sont étroitement liés aux Achéroniens. Ils sont réservés aux personnages issus de cette culture. À l'exception de ceux précédés par un astérisque, qui ne peuvent être acquis que lors de la création de personnage, tous les autres peuvent être acquis par le biais de l'expérience.

Don du Bélier (passif)

Le personnage, quelle que soit son espèce, dispose d'une valeur de PEUR. En outre, il est toujours considéré comme ayant une PEUR plus élevée que la Maîtrise de ses interlocuteurs. Ce Don est sans effet contre les Hypériens.

Don du Bélier ne peut être choisi qu'au cours de la création de personnage, par les personnages Achéroniens.

Obligation : Les alliés, à l'exception de ceux qui possèdent Don du Bélier, ne bénéficient d'aucun bonus pour lutter contre la valeur de Peur du personnage (cf. *Manuel des joueurs,* p. 222).

*Sang de démon (passif)

L'un des ancêtres du personnage est une créature des Abysses. De ce fait, le personnage peut contrôler un nombre inhabituels de morts-vivants invoqués. Son rang d'incantation est augmenté d'un niveau pour le contrôle de ces créatures. En outre, il est considéré comme un magicien pratiquant la nécromancie par les personnages dotés du signe particulier « Mort-Vivant » même s'il ne maîtrise pas cette voie de magie.

Obligation : Le personnage doit être Achéronien.

Corrupteur (actif)

Le personnage est passé maître dans l'art d'acheter son prochain et de corrompre même les âmes les plus nobles. Tout opposant dont la Maîtrise est dépassée par les PI du personnage lors d'une lutte d'influence est noté sur la fiche du personnage en tant que contact de niveau 1 (Opportunisme).

Obligation : Tous les contacts du personnage doivent être en Opportunisme.

Esclave servile

Le personnage est accompagné d'un esclave absolument servile et prêt à mourir pour son maître. Ce serviteur est aveuglément loyal : aucune lutte d'influence ne peut le prendre pour cible et rien ne peut le forcer à trahir son maître. C'est un PNJ fouisseur de potentiel 1. Le personnage perd ce Signe particulier si l'esclave servile est éliminé.

Obligation : Le serviteur est un undead-thrall.

Métiers

Les métiers présentés ici sont représentatifs des Achéroniens. Ils sont réservés aux personnages issus de cette culture. Ils peuvent être acquis au cours de leur création ou par le biais de l'expérience.

Certains métiers présentés dans le *Manuel des joueurs* peuvent être utilisés pour mettre en scène des professions ou des troupes typiques d'Achéron :

- Les paladins noirs disposent du métier de soldat (cf. *Manuel des joueurs,* p. 143) ;
- Les guerriers Crânes régénérant et les guerriers Crânes toxiques sont des officiers (cf. *Manuel des joueurs,* p. 144).

Goule (Exploration)

L'influence pernicieuse des Ténèbres se fait parfois sentir jusqu'au cœur même de la vie. À force de côtoyer de trop près ces énergies néfastes, certains se transforment en créatures étranges, à moitié vivantes, affamées de chair et de mana. Ainsi devient-on goule, souvent sans le vouloir, parfois volontairement.

Rang 1 : Crapahuter/ADR, Voltiger/ELE, Se cacher/OPP, Guetter/DIS

Rang 2 : Esquiver/OPP, Grimper/ADR, Trancher/HAR (ou Cogner/HAR ou Transpercer/ADR ou Tirer/ADR)

Rang 3 : Traquer/OPP, Fouiller/DIS

Rang 4 : Survivre/OPP, Endurer/HAR

Rang 5 : Festin élémentaire. Le personnage peut utiliser le mana afin de se régénérer, au prix d'un point de mana par case de santé récupérée.

Rang 6 : Lutter/OPP, Forcer/HAR

Équipement : arme ; fourbi ; vêtements usés ; sacoche et (3) Gemme immortelle mineure (x1).

Guerrier Crâne nécromancien (Incantation)

Les guerriers Crâne parviennent parfois à fuir l'inéluctable attrait que les Ténèbres exercent sur leur âme, pour un temps en tout cas. Ceux-là finissent souvent à Cadwallon, qui est sans doute le dernier endroit où des créatures de leur espèce peuvent poursuivre un semblant d'existence. Ces guerriers Crâne bannis en sont réduis à boire et manger pour tenter, malgré tout, de se persuader qu'ils ont toujours une étincelle d'humanité. Leur soumission aux Ténèbres n'est toutefois qu'une question de temps.

Note : Cette profession est ouverte aux personnages sans qu'ils aient nécessairement besoin de disposer du signe particulier « Mort-Vivant » (cf. *Secret, Volume 1*, p. 53). Cela reste cependant fortement recommandé !

Rang 1 : Trancher/HAR (ou Cogner/HAR ou Transpercer/ADR), Incanter (Élément)/spécial, Intimider/HAR, Voie de magie (Nécromancie)

Rang 2 : Incanter (Élément)/spécial, Endurer/HAR, Commander/DIS

Rang 3 : Charger/HAR, Voie de magie (Nécromancie)

Rang 4 : Soumettre/HAR, Parer/ELE, Trancher/HAR (ou Cogner/HAR ou Transpercer/ADR), Savoir (Mort-vivants)

Rang 5 : Escorte. Lorsqu'il reçoit un jet de blessure, le guerrier Crâne ne coche aucune case de santé. Il désigne un allié situé dans son allonge, qui les coche à sa place.

Rang 6 : Trancher/HAR (ou Cogner/HAR, ou Transpercer/ADR), Enchanter/ADR

Équipement : Arme ; Armure ; Bouclier ; Bourse ; Écrin à gemmes ; Gemme immortelle mineure de Ténèbre ; Sacoche ; Vêtements usés ; 75 D et (3) Arme noire.

Guerrier Crâne abyssal (divination)

Il faut un caractère paradoxal pour venir adorer la Trinité obscure à Cadwallon. Ceux qui le font caressent l'espoir de ne pas perdre leur libre-arbitre au profit de la haine et de la cruauté que les Ténèbres leur inspirent. Un ancien Incarné dont l'âme a été brisée en mille fragments par les dieux est sans doute le type de personnage le plus susceptible de devoir vivre avec ce paradoxe. Ils viennent alors à Cadwallon entretenir quelque temps cet espoir insensé.

Note : Cette profession est ouverte aux personnages sans qu'ils aient nécessairement besoin de disposer du signe particulier « Mort-vivant » (cf. *Secrets, Volume I*, p. 53). Cela reste cependant fortement recommandé !

Rang 1 : Altérer (ou Détruire), Trancher/HAR (ou Cogner/HAR ou Transpercer/ADR), Intimider/HAR, Prier/DIS

Rang 2 : Censurer/HAR, Endurer/HAR, Commander/DIS

Rang 3 : Altérer (ou Détruire), Charger/HAR

Rang 4 : Méditer/ADR, Parer/ELE, Trancher/HAR (ou Cogner/HAR ou Transpercer/ADR), Savoir (Mort-vivants)

Rang 5 : Escorte. Lorsqu'il reçoit un jet de blessure, le guerrier Crâne ne coche aucune case de santé. Il désigne un allié situé dans son allonge, qui les coche à sa place.

Rang 6 : Exulter/HAR, Trancher/HAR (ou Cogner/HAR, ou Transpercer/ADR)

Équipement : Arme ; Armure ; Bouclier ; Bourse ; Symbole de la trinité obscure ; Sacoche ; Vêtements usés ; 75 D et (3) Arme noire.

Embaumeur (Révolution)

La profession d'embaumeur est l'une des plus prisée d'Achéron. De nombreux nécromanciens font appel à ces professionnels pour conserver leurs serviteurs en bon état après les avoir nécro-animés, voire avant, pour les plus dépravés d'entre eux. Un bon embaumeur ne se contente pas de traiter les corps afin de leur éviter la putréfaction, même si cela constitue l'essence de son activité ; il « répare » les cadavres animés endommagés, soignent ceux qui ont encore un semblant de vie et apporte toutes les améliorations cosmétiques nécessaires. En outre, il se doit aussi de posséder quelques accointances avec une faune peu recommandable de pilleurs de tombes et de voleurs de cadavres, ce qui lui permet de fournir à ses clients l'embaumement et le corps.

Rang 1 : Accoutrer/ELE, Dissimuler/OPP, Réparer/SUB (Cadavres), Soigner/DIS

Rang 2 : Actionner/ADR (Herbes), Négocier/SUB

Rang 3 : Intimider/HAR, Magouiller/OPP, Savoir (Mort-vivant)

Rang 4 : Analyser/DIS, Identifier/SUB, Trancher/HAR (ou Transpercer/ADR)

Rang 5 : Habitué de la mort. En dépensant un dé de sa RR, le personnage est immunisé aux effets de la PEUR d'un autre personnage.

Rang 6 : Réparer/SUB (Cadavres)

Équipement : Atours ; Bourse ; Nécessaire de calligraphie et (3) Grimoire rares (x2).

INCANTATION

Les sortilèges qui suivent appartiennent à la voie de la nécromancie. N'importe quel magicien d'Achéron le vendra, à prix d'or mais sans se faire prier, pour le simple plaisir de propager la corruption des Ténèbres ! On peut aussi trouver des grimoires à vendre, quoique ce commerce soit sous la surveillance constante de la milice de Cadwallon : il est en effet interdit d'user de la nécromancie en public dans la ville.

SORTILÈGES D'ACHÉRON DÉJÀ PUBLIÉS

Certains sortilèges ont déjà été publiés dans le *Manuel des Joueurs*, soit dans la catégorie des sortilèges de nécromancie, soit dans celle des sortilèges de Ténèbres.

- *In Pulverum Revertis* apparaît en page 276 sous le nom « Putrescence » ;
- Invocation macabre apparaît en page 271 sous le nom « Invocation de pantin morbide » ;
- Malédiction apparaît en page 271 sous le nom « Diversion des ombres ».

Armée des morts

Coût : 15
Difficulté : 9
Cible : Un cadavre
Portée : Zone **Durée :** Instantanée

Ce sortilège permet de nécro-animer définitivement un cadavre en le transformant en undead thrall (voir ci-dessous). Le cadavre peut être frais ou très ancien, tant que tous ses morceaux sont présents dans la zone.

Linceul mortuaire

Coût : 3
Difficulté : 8
Cible : Créature ou personnage
Portée : à vue **Durée :** 3 rounds

La cible bénéficie du don « Éthéré » (cf. *Secrets, Volume 1*, p. 52). Chaque pari permet d'augmenter la durée d'un round.

Regrets éternels

Coût : 3
Difficulté : 7
Cible : Personnel
Portée : 0 **Durée :** Instantanée

Le magicien bénéficie à nouveau des effets de sa PEUR, comme si une nouvelle opposition commençait.

DIVINATION

Les miracles qui suivent appartiennent aux litanies des Ténèbres. Ils font partie de ceux qui fonctionnent à Cadwallon (cf. *Manuel des joueurs*, p. 306). Ils sont surtout appelés par les adorateurs de la Trinité obscure. Cependant, n'importe quel représentant des Méandres des Ténèbres peut les apprendre.

MIRACLES D'ACHÉRON DÉJÀ PUBLIÉS

Certains miracles ont déjà été publiés dans le *Manuel des Joueurs*, dans la litanie des Ténèbres.

- Appel des Abysses apparaît en page 300 sous le nom « Intimidation » ;
- Brasier de la damnation apparaît en page 300 sous le nom « Vol d'âme » ;
- Éveil du démon apparaît en page 300 sous le nom « Vindicte des Ténèbres » ;
- Possession apparaît en page 300 sous le même intitulé.

Absolution des Obscurs

Ferveur : 3
Difficulté : 9 (A)
Cible : Créature ou personnage
Portée : 5 **Durée :** 1 round

La cible du miracle ne peut plus être la cible d'aucun effet mystique, ni directement, ni indirectement, à moins qu'elle ne le souhaite. Des cibles supplémentaires peuvent bénéficier de ce miracle pour 2 paris/cible.

Mauvais œil

Ferveur : 2
Difficulté : 5 (A)
Cible : Créature ou personnage
Portée : à vue **Durée :** Instantanée

Ce miracle est appelé en réaction à un test ennemi. Si l'appel du miracle est réussi, les dés du test sont relancés et le nouveau résultat remplace l'ancien. Chaque pari permet d'augmenter la difficulté de ce nouveau test de 1.

Sabbat

Ferveur : 5
Difficulté : 7 (A)
Cible : Zone
Portée : Zone **Durée :** 1 round

Au début du prochain round, les alliés du fidèle sont tous considérés comme ayant le don « Féal » (cf. *Manuel des joueurs*, p. 156).

Ultime corruption

Ferveur : 8
Difficulté : 9 (A)
Cible : Créature ou Personnage
Portée : à vue **Durée :** 1 round

La cible de ce sortilège est contrôlée par le joueur dont le personnage a appelé ce miracle.

ÉQUIPEMENT

De plus en plus d'équipements fabriqués en Achéron sont conçus à partir d'âmes torturées qui ont été mêlées à un acier mystique extrait de mines corrompues par les Ténèbres. Ces pièces d'équipement ne sont pas considérées comme des artefacts.

Arme noire : Cette arme est capable de se tordre ou de modifier son équilibre afin d'aider son propriétaire à frapper et d'amplifier les coups portés. Elle confère une Qualité minimum de 2 pour les gestes de Trancher/HAR mais inflige un -1 au résultat final de tous les autres gestes exécuté avec cette arme en main. Les personnages dotés du signe particulier ou du don « Sang de Démon » ne sont pas soumis à ce défaut.

Armure noire : Les âmes qui ont été forgées dans cette armure tentent d'intercepter les coups et comblent les défauts par lesquels un coup heureux pourrait se glisser. Il faut cependant beaucoup de pratique pour s'habituer aux glissements et aux frottements constants que ce phénomène produit. Le malus d'armure est ignoré pour les personnages dotés du Signe particulier ou du Don « Sang de démon ».

UNDEAD THRALL

Potentiel : 2
Attitude dominante : Hargne.
Taille : Moyenne (3)
Mouvement : 3

I	□□□
BL	□□□
BG	□□□
BC	□□□
INC	□□□

Signes particuliers : Don du Bélier, Mort-vivant.
Caractéristiques :
- HAR 3 (PEUR 4)
- ADR 2
- ELE 1
- OPP 1
- SUB 1
- DIS 1

Armes naturelles : Poings.
Armes : Hache de bataille.
Armure : Fragments d'armure (PRO 2, MOD 0).
Talents :
- Charger/HAR 2
- Cogner/HAR 2
- Endurer/HAR 2
- Guetter/DIS 1
- Trancher/HAR 2

NOUVEAUX MORTS-VIVANTS

L'armée d'Achéron comprend de nombreux types de morts-vivants. À cause de la distance qui sépare la Baronnie maudite de Cadwallon, ils ne sont pas courants dans le Joyau de Lanever. L'afflux de réfugiés achéroniens commence pourtant lentement à changer les choses.

Undead thralls

Ce mort-vivant est un cadavre animé plus ou moins frais. Il n'est pas invoqué mais créé à partir d'un cadavre. Nettement plus efficace que le pantin morbide, il constitue le combattant de base des armées d'Achéron.

CERBERUS

Potentiel : 5
Attitude dominante : Hargne
Taille : Grande (4)
Mouvement : 4

I	□□□□
BL	□□□□
BG	□□□□
BC	□□□□
INC	□□□□

Signes particuliers : Don du Bélier, Éclaireur (don), Mort-vivant.
Caractéristiques :
- HAR 4 (PEUR 5)
- ADR 3
- ELE 1
- OPP 3
- SUB 1
- DIS 1

Armes naturelles : Crocs (équivalent à des défenses)
Talents :
- Charger/HAR 2
- Crapahuter/ADR 2
- Endurer/HAR 2
- Guetter/DIS 3
- Se cacher/OPP 2
- Transpercer/ADR 3
- Traquer/OPP 2
- Voltiger/ELE 1

GARGOYLE

Potentiel : 6
Attitude dominante : Hargne
Taille : Grande (4)
Mouvement : 4

I	□□□□
BL	□□□□
BG	□□□□
BC	□□□□
INC	□□□□

Signes particuliers : Don du Bélier, Mort-vivant (don), Vol (don).
Caractéristiques :
- HAR 5 (PEUR 6)
- ADR 4
- ELE 3
- OPP 2
- SUB 1
- DIS 2

Armes naturelles : Griffes.
Talents :
- Charger/HAR 2
- Endurer/HAR 4
- Guetter/DIS 4
- Se cacher/OPP 2
- Transpercer/ADR 4
- Voltiger/ELE 5

Cerbère d'Achéron

Ces chiens mort-vivants sont un cauchemar fait de chair et de Ténèbres. Aucun combattant sain d'esprit n'irait affronter ces monstres. Heureusement, Cadwallon dispose des francs-ligueurs. Ces derniers sont à la fois assez avides et assez inconscients pour accepter de se charger de les chasser, lorsque par malheur la ville doit faire face à de telles créatures.

Gargouilles d'Achéron

La rumeur fait état de la présence de gargouilles à Cadwallon. La milice comme les francs-ligueurs espèrent sincèrement que cette rumeur ne deviendra jamais réalité.

Article	Pro	Mod	TAI	Origine	Légalité	Disponibilité	Masse	Prix
Armure noire	7	-4	T	BE	Non	10	30 kg	500 D

Article	Mod. Dom	Typ	All	TAI	Diss	Origine	Légalité	Disponibilité	Masse	Prix
Arme noire	+4	T	1	3	-2	BE	Non	10	5 kg	50 D