

VISIONS FANTASTIQUES

Premier Numéro,
RENAISSANCE !!!



Chroniques de la Toile,
Rapports de Bataille,
Aides de Jeu,
Fanfictions,

...



EDITO

■ Vous ne rêvez pas : vous tenez bien dans vos mains le dernier **Visions Fantastiques**, webzine que tous croyaient mort et enterré !

Vous souvenez vous de la toute première fois où vous avez tapé **Warhammer** dans un moteur de recherche ? Pour ma part, je me souviens être tombé sur de petits bijoux, pour certains, à présent disparus : Skavenet, Lelfe, Chroniques des jours anciens (toujours là, celui-là !)... et surtout **Visions Fantastiques**.

Je découvris **Visions Fantastiques** avec un très vif intérêt et, aussitôt, je pris la décision de participer à l'aventure en postant tout d'abord un article (honteusement mauvais et dont j'étais très fier à l'époque). Plusieurs mois j'ai ainsi contribué à l'existence de ce fantastique projet. Projet pour lequel, nous autres pigistes volontaires avons donné de notre temps, de notre sueur, et même de notre âme...

Quelle ne fut pas ma peine de le voir mourir à petit feu ! Triste souvenir que cette période où nous attendions tous la mise à jour, moult fois retardée, et durant laquelle nous n'avions de cesse d'osciller entre l'espoir d'une renaissance et la prise de conscience que cela n'arriverait pas. J'imagine bien que ma déception fut partagée par de nombreuses autres personnes, car **Visions Fantastique** finit bel et bien par s'éteindre et nous laissa tous un peu orphelins...

Quoiqu'il en soit, **Visions Fantastiques** est donc bel et bien de retour, mais avec une toute nouvelle formule et une nouvelle équipe. Il fallait bien ça pour marquer le coup.

Zephyr Vendest



!!! IMAGE CHOC !!!

■ Comme chacun sait, la terrible bataille fratricide qui fit rage entre les Elfes Noirs et les Elfes Sylvains apporta son lot de blessés et de morts des deux camps.

Après la lutte, des témoins, l'œil hagard, affirmaient qu'un char de snotlings braillards traversa la lice de long en large, et ce sans une perte, en scandant :

– **Véhèf é rené !**

Aujourd'hui, la preuve en image.

Malpy

Remerciements

Merci à Don Dude pour la réédition de " l'ombre de Morrslieb ", à Masamunetetsuo (désolé gringo, ton article paraîtra dans le prochain numéro), à Stan pour m'avoir prêté son matériel informatique, Elfiriond, LiKiD, Agonamba pour leurs apports, à Oui-Oui, qui ne nous a jamais dit non, à Volkmar et au 'Warfo' pour le soutien, à Bill Gates pour son virus universel qui nous a bien retardé, à dame nature pour nous donner tout le papier de la première impression... Même si bon, elle n'a pas trop eu le choix... Alors, on s'excuse. Merci à Lorindil pour avoir enfanté le premier 'Visions Fantastiques' et à tous ceux qui avaient repris le flambeau et contribué à perpétuer ce petit bijou. Et enfin, merci à Pedro et Bernardo, deux touristes sud américains qui nous ont ouvert les yeux sur le bien être que peut procurer une relation sexuelle durable avec un mammoth unijambiste...

AU SOMMAIRE

LES CHRONIQUES DU WEB

Chaque numéro de Visions Fantastiques - Renaissance vous présentera la crème de ce que l'on peut trouver sur la toile. Ce mois ci, deux sites phares sont à l'honneur, et ce, pour la plus grande gloire de leurs propriétaires !

- ❑ **Chroniques de jours anciens, par Elfiriond.**
- ❑ **Warhammer Intégral, par Malpy.**

Page 4

L'OMBRE DE MORRSLIEB, chapitre 1

Au coeur du Middenland, un homme s'éveille sur la rive d'un cours d'eau. Sa mémoire n'est plus que lambeaux. De son passé, il ignore tout. Commence alors une quête d'identité qui va mener notre héros au coeur d'un monde dont il n'a aucun souvenir...

par Dude.

Page 6

EN VERT ET NOIR

Un rapport de bataille mettant en scène les elfes noirs et les elfes sylvains dans une bataille sans merci ! Le tout servi avec un scénario particulier.

par Zephyr Vendest.

Page 12

L'EMPIRE DU PIRE

Cette nouvelle constitue le premier volet des « Contes de Clodio ». Clodio est un ménestrel qui arpente le vieux monde en racontant des histoires pas toujours authentiques.

par Zephyr Vendest.

Page 22

KAZAR LE BLANC

Les valeurs pour Warhammer-Battle et Warhammer JDR de Kazar le blanc, héros elfe de grande renommée parmi les siens. *Nouveau personnage totalement inédit et prêt à jouer.*

par Zephyr Vendest et Malpy.

Page 28

ARNOULF, LE ROI DE LA FAUCHE

Les valeurs pour Warhammer-Battle et Warhammer-JRF d'Arnoulf, autrement nommé le Roi de la Fauche ! *Nouveau personnage totalement inédit et prêt à jouer.*

par Zephyr Vendest et Malpy.

Page 30

Visions Fantastique
Numéro : 1
Février 2005

Visions Fantastiques n'est en aucun cas une publication officielle et n'est aucunement approuvée par Games Workshop Limited. Toutes les illustrations et tous les logos de cet ouvrage, ainsi que toutes les images qu'il contient appartiennent à leurs auteurs désignés ou sont la propriété exclusive de Games Workshop Limited (© Copyright Games Workshop Limited 2000 - 2004).

Cette publication est soumise à la loi sur la propriété intellectuelle et ne saurait faire l'objet de diffusion ou modification sans accord préalable des auteurs.

En ce qui concerne les produits Games Workshop, vous trouverez les informations légales complètes à l'adresse qui suit.

<http://fr.games-workshop.com>

LES CHRONIQUES DES JOURS ANCIENS

http://www.geocities.com/chroniques_des_jours_anciens/

■ Il y a désormais 5 ans, le 11 Octobre 1999 pour être exact, naissait **Les Chroniques Des Jours Anciens**, projet qui avait germé quelques temps plus tôt dans le crâne de Kund'in Oakenshield (qui se fait maintenant appelé Kund'in l'Exilé), alors jeune diplômé de la fac de lettres. L'idée était simple : étant lui-même amateur de wargames, et surtout de warhammer, le site serait une bibliothèque de fanfictions se déroulant dans le Vieux Monde. Ainsi commença l'archivage de dizaines et de dizaines de textes d'écrivains amateurs de tous niveaux, confirmés ou débutants complets.

Le site évolua quelques années en marge de la communauté GW française, sans jamais attirer les foules, mais sans jamais tomber dans l'oubli. Il y eu des hauts et des bas. Des changements de webmaster, Kund'in laissant d'abord sa place à Lorindil, fan de la première heure, et auteur le plus prolifique du site. Puis vinrent les tours de Belannaer, du duo Iggy Grunnson/The Dude, puis de Gulzan et enfin vint mon propre tour d'être le webmaster (épaulé néanmoins par Lorindil).

L'orientation du site changea doucement, et les **Chroniques des Jours Anciens** devinrent ce qu'elles sont maintenant : un site de publication de textes d'auteurs amateurs en Heroïc Fantasy et en Science Fiction. C'est ainsi que l'on trouve des textes se déroulant dans les mondes des Games Workshop, mais aussi dans divers mondes de jeux de rôle ou même dans des univers inédits.

Les principaux lecteurs/rédacteurs du site sont les Chevaliers Chroniqueurs, ordre créé il y a déjà fort longtemps par Kalth. Grâce lui soit rendu car l'idée fonctionna, et les chevaliers, en quelque sorte membres d'honneur des chroniques firent perdurer le site!

Aujourd'hui, le site est plus actif que jamais : ce sont presque 200 textes, des centaines de chapitres, et quelques petits bijoux comme l'Epopée de Thror par Kund'in, Le dernier Homme par Zephyr Vendest, Le Chant Inachevé par Lorindil, Espoir d'Andro par Haleks et bien d'autres qu'il m'est difficile de ne pas citer.

Les Chroniques, c'est encore bien plus que cela : c'est aussi le récit du mois, élu par ceux qui se donnent la peine de lire les textes, de les critiquer et de voter. C'est aussi des articles, des poèmes, des dessins, un forum où il fait bon discuter, et enfin un cercle d'amis qui ne souhaite qu'une seule chose : s'agrandir !

Bonne lecture et à bientôt sur les **Chroniques des Jours Anciens**, en espérant que vous enverrez vos textes à cette adresse : chroniques@fr.st.

Elfiriond

LES CHRONIQUES



AVERTISSEMENT

Les Gobs traînent aussi sur la Toile !

Prenez garde, car à présent vous savez !

Malpy



■ S'il existe bien une référence française incontournable dans la masse des sites dédiés au JdR Warhammer, **Warhammer Intégral** ne peut être que cité en exemple !

C'est avec Ken Rolston et son Realms of Sorcery, avant même de bénéficier d'une connexion au net, qu'il commença à prendre goût à l'accumulation de travaux des fans de tous horizons. Il se constitua ainsi une impressionnante bibliothèque qui devait bientôt rejoindre la Toile, un mois seulement après son premier accès. Son ambition : pas moins qu'archiver la plus grande bibliothèque du web sur Warhammer JdR !

Bien que son objectif premier ait été de suivre les évolutions technologiques de l'édition de sites, la masse d'informations n'allait que grandissante et, c'est bientôt par souci d'ergonomie, plus que de montrer ses capacités de monteur, qu'il poursuivit sa quête. « La toute première page a été réalisée avec Netscape Composer... Ayant rapidement découvert Dreamweaver - version 2 à l'époque -, j'ai essayé de rendre "vivant" mon site, avec du texte caché qui apparaît au survol d'un lien... Ensuite, Flash m'a permis de changer tout ça en rendant mon menu proportionnel à la dimension du cadre, améliorant l'apparition du texte caché avec un petit fondu noir et me permettant d'ajouter un Gif animé sous le lien (les belles flammes qui font du bruit !). C'est à cette époque que j'ai commencé à ajouter des textes persos et quelques créations de mon groupe, comme ...

les dessins qui sont pour la plupart des récuts de gribouillages de cours d'anglais d'un pote (on aperçoit parfois les carreaux de la feuille sur le dessin !). J'ai aussi ajouté une animation en Gif animé récupérée sur le net à chaque page... Dernière évolution en date est l'intégration d'une base de données associée à des pages ASP. Le but était de me permettre d'envoyer des fichiers sur le site sans avoir à ouvrir un logiciel de mise en page type Dreamweaver. Cela m'aurait permis d'augmenter mon nombre de mises à jours. »

C'est non sans galère que **Warhammer Intégral** faisait sa place, comme l'explique Agonamba : « Initialement hébergé chez Multimania qui était très bien, j'ai eu comme beaucoup le passage à Lycos. Pas de problème jusqu'à l'apparition d'une pub énorme sur la droite de la page... Mais la recherche d'un hébergeur ASP gratuit a été la plus grosse galère. J'avais d'abord tenté La Bulle mais le site était toujours en rade. Ensuite chez Efrance (à ne pas confondre avec lfrance) qui était très bien, jusqu'à la fermeture sans alerte au préalable (le coup a été dur !). J'ai enfin trouvé un hébergeur ASP qui a tenu plus d'un an, mais je n'y ai pas encore uploadé **Warhammer Intégral**. »

L'aspect technique du site fut un souci majeur dans la vie de **Warhammer Intégral**. Toutefois, l'auteur n'a cessé son travail de fourmi (en solitaire pour la majeure partie du temps) et aujourd'hui, ce sont des dizaines d'Aides de Jeu, françaises ou anglaises, qui composent la banque de données du site !

Warhammer Intégral, bien qu'en stand-by depuis quelque temps, propose encore aujourd'hui, la plus belle collection de textes traitant de Warhammer le Jeu de Rôle Fantastique. Son auteur, toujours actif, travaille sur un recueil répertoriant TOUS les sorts créés jusqu'à présent et éditer sur la Toile : Le Livre d'Ashur !

Agonamba, le MJ, à toutefois un regret : « Le gros de mes joueurs n'a pas encore accès au net ! »

Malpy

DU WEB



L'OMBRE DE

Sorti de l'oubli...

Je me sentais flotter dans les airs comme une plume au gré du vent. Tout au-dessous de moi s'étendait une majestueuse forêt qui tapissait la vallée encaissée, cernée de toutes parts par d'immenses pics enneigés. L'air chaud caressait ma peau nue comme les mains de la plus douce des femmes. La chaleur m'apaisait et je m'enivrai de cette quiétude qui m'enveloppait corps et âme. A cet instant, j'avais quitté le monde des hommes. Loin de m'effrayer, cette pensée me reconforta. Je n'éprouvais aucun regret, aucune peur. Au plus profond de mon être, je savais que mon errance allait prendre fin et que j'allais enfin revoir celle qui n'avait jamais quitté mon cœur.

Toujours plus haut dans le ciel, je venais de traverser les nuages sans même m'en apercevoir. Le ciel devant moi sembla se déchirer tandis que s'échappait une lumière éblouissante comme un soleil qui inonda l'horizon, balayant tout ce qui m'entourait. Plus rien n'existait autour de moi si ce n'est ce rideau flamboyant qui attendait que je le franchisse. J'avancai tranquillement dans cet océan de douceur, profitant de chaque seconde de pure sérénité. Derrière le voile iridescent, je crus discerner des ombres se découper. Elles me firent signes. Chérie, es-tu là ? Il ne me restait que quelques mètres à parcourir... Un dernier regard au-dessous de moi, ultime vision du monde terrestre. Aussi étrange que cela puisse paraître, j'aperçus une forêt, si belle, si pleine de vie. Ma progression se fit plus lente, je n'étais plus aussi sûr de moi. Avais-je vraiment ma place ici ?

Soudain, dans ce monde de silence, j'entendis un murmure s'élever du cœur de la terre, lente mélodie qui franchissait la cime des arbres. Le chant se fit plus fort, telle une plainte bestiale jaillissant de centaines de gorges. Je compris soudain. On m'appelait...

J'eus à peine le temps de formuler cette pensée que je me sentis partir en arrière, comme catapulté par une force invisible, m'arrachant à la lumière et à sa bienfaisante chaleur. Non! Je ne voulais pas quitter cet endroit! Laissez-moi près d'elle !

Trop tard. La morsure du froid m'enveloppait à mesure que les vents qui cinglaient ma peau hurlaient leur colère. Je chutai inexorablement à une vitesse vertigineuse à la manière de la balle d'un pistolet fusant à travers l'espace. Je criai de toutes mes forces, les cordes vocales tendues à l'extrême, sans qu'aucun son ne parvint à mes oreilles. Alors que la forêt m'apparaissait, la cime de ses arbres se déployait vers moi tels des dizaines d'épieux acérés. Je traversai ce rideau de branchages et d'épines qui me flagellaient les bras, les jambes, le ventre et le dos. Je cherchai à me protéger la tête mais malgré mes efforts, mon visage n'échappa pas aux cruelles meurtrissures des branches qui cédaient sous le poids de mon corps inerte.

Quand mon calvaire prendrait-il donc fin ?

Le sol m'apparut soudain, tâche brunâtre sous toute cette verdure. Tout le corps crispé dans une ultime attente, je repensai à la lumière céleste...

○○○

Le réveil fut brutal. Je me sentais complètement groggy, chacun de mes muscles était endolori et ma tête me faisait un mal de chien. J'avais du prendre une sacrée biture... Combien de temps étais-je resté ainsi? Je m'aperçus que mes vêtements étaient en lambeaux et que tout mon corps était couvert d'entailles plus ou moins profondes. Pourtant, je ne souffrais pas. Ces blessures devaient remonter à pas mal de temps car le sang avait séché et formé des croûtes d'un esthétique douteux.

J'essayai de me relever péniblement. Je me sentais dans un état de grande faiblesse et je ne savais pas où je me trouvais. Je jetai un regard circulaire aux alentours... et la panique m'envahit soudain alors que la nausée me soulevait le cœur. Rien ! Je ne me rappelai de rien ! Ni cet endroit ni même mon nom ! Juste un mur dans mon esprit et rien d'autre... Je m'efforçai de percer cette barrière qui bloquait mes souvenirs mais rien n'y faisait. Un vertige me saisit et je crus que j'allais m'évanouir. Debout sur mes jambes flageolantes, j'essayai de me raisonner, de me souvenir. En vain.

MORRSLIEB

J'entrepris alors de me rendre jusqu'à la rivière qui coulait à une dizaine de mètres. Manquant de chuter à chaque pas, je me rapprochai des eaux tumultueuses qui grondaient comme le tonnerre. Le reflet que me renvoya la surface miroitante ne fit naître aucun flash dans mon esprit. Le visage qui m'apparut était celui d'un parfait étranger: des cheveux bruns taillés courts encadraient une figure aux traits marqués par la fatigue. De minces écorchures apparaissaient ça et là. Rien de plus: ma mémoire demeurait fermée! !

Recueillant un peu d'eau au creux de mes mains, je m'aspergeai la tête pour essayer de reprendre mes esprits. Tout autour de moi, des arbres aux troncs démesurés me surplombaient, masquant le ciel tandis que le bruissement de leur ramure résonnait à mes oreilles comme un rire moqueur.

- Pourquoi riez-vous donc? Dites-moi ce que vous savez!

Mais mes suppliques restèrent sans réponse. Impossible de savoir où j'avais atterri... Qu'allais-je donc devenir, seul dans ces bois immenses, à moitié nu et... amnésique? Je ne pouvais pas rester ici éternellement. Suivre le cours d'eau me parut une bonne idée, peut-être me mènerait-il à la civilisation? A travers l'épais feuillage des chênes et des pins, je pus enfin entr'apercevoir la grisaille d'un ciel morose. L'amoncellement de nuages chargés de pluie bloquait les rayons du soleil, laissant l'obscurité étouffer les sous-bois touffus.



Au bout de cinquante mètres de marche hésitante, j'aperçus les flancs abrupts d'un ravin escarpé. De part et d'autre de la rivière, la roche formait des parois de granit aux

arêtes saillantes et coupantes comme des lames de rasoir, qui s'élevaient à vingt mètres au-dessus de moi. Comment avais-je pu atterrir au fond de ce précipice? Il me fallait découvrir ce qui se cachait au sommet de ce piton rocheux

Tant bien que mal, je poursuivis mon effort durant une période qui me parut durer une éternité. A bout de forces, je dus m'avouer vaincu, accablé de fatigue et tenaillé par la faim. Les membres las, je m'adossai à une grosse pierre, le visage baigné de sueur et le souffle court. Mon épuisement physique était tel qu'il m'empêchait de penser à quoique ce soit d'autre, m'épargnant pour l'instant, la torture mentale que je m'infligeais à chaque moment de répit pour fouiller mon esprit.

Les paupières mi-closes, j'allais m'assoupir quand un bruit me fit sursauter. Instinctivement, je me recroquevillai derrière un rocher. Pendant un moment, la forêt demeura absolument silencieuse, comme si personne ne voulait attirer sur lui l'attention de la menace imminente. Toujours rien. Ce bruit était-il le fruit de mon imagination? Serais-je en train de perdre la raison? Le grognement qui retentit m'ôta tout doute de l'esprit. Avec prudence, je risquai un oeil hors de ma cachette. Un majestueux loup au pelage de glace venait de sortir des taillis, ses oreilles droites dressées sur la tête. Quel animal impressionnant! Malgré le danger, je ne pouvais m'empêcher de détailler cette bête d'une sauvage beauté. Elle s'aventura jusqu'au cours d'eau où elle s'abreuva longuement, me laissant tout loisir de la contempler. Les babines retroussées, je vis les crocs effilés émerger de cette gueule si puissante qu'elle pourrait sectionner un bras humain d'un seul claquement. Ses yeux d'obsidiennes contrastaient avec la blancheur éclatante de son poil. Ils semblaient briller d'une intelligence primale, reflétant un instinct de survie aiguisé par des années de lutte quotidienne.

D'un coup, le loup redressa la tête, son museau noir comme du charbon humant l'air avec avidité. Craignant de me faire repérer, je m'accroupis, prenant bien garde à rester sous

le vent qui masquait ma présence. Finalement, la bête fit demi-tour et se réfugia sous le couvert offert par les bois. Quelques minutes après que le loup ait disparu, je restais encore stupéfait par cette apparition.

Néanmoins, une fois l'émotion passée, je pris conscience de ma vulnérabilité dans ce monde regorgeant de dangers et de prédateurs de toutes sortes. Je décidai alors de me confectionner une lance de fortune. Examinant les environs, je repérai une branche de bonne taille que je coupai et affûtai tant bien que mal avec une pierre aux bords coupants. Cet effort me coûta beaucoup d'énergie mais je pouvais enfin assurer ma défense.

Une fois reposé, j'empoignai ma nouvelle arme, la soupesant, testant son équilibre. Mon estomac criait famine et j'allais devoir chasser pour assurer ma subsistance.



La nature m'entourait et toutes sortes de bruits que j'identifiai sans mal me parvenaient aux oreilles: le chant des oiseaux dans les cimes, les pattes du lapereau en fuite raclant le tapis d'herbes sèches, le craquement des branches sous le poids des petits rongeurs... Je découvrais tout un univers de sons et d'odeurs auquel je n'avais pas prêté attention jusqu'alors.

Scrutant le sol, j'aperçus des empreintes de ce qui semblait être un daim. J'avais choisi ma proie.

La piste était encore fraîche et facile à suivre. Avançant prudemment à travers les hautes herbes, je perçus un léger bruissement à quelques mètres de moi. Derrière de hauts fourrés, l'animal grignotait quelques feuilles sans se douter de rien. Si je me débrouillais bien, j'aurai de quoi faire un bon repas. Je repris ma marche à pas feutrés, prenant bien garde à ne pas trahir ma présence. J'étais dans un état second comme si une autre partie de moi-même avait pris le contrôle, agissant selon des rites de chasse immémoriaux.

Ma proie était toute proche. Elle ne montrait aucun signe de nervosité. J'essayai de réguler ma respiration, resserrant ma prise sur mon

arme d'appoint. Inspirant à pleins poumons, je rassemblai mes forces, prêt à passer à l'attaque. Jaillissant hors de ma cachette, je projetai ma lance d'un geste sec. Elle toucha sa cible, pénétrant la chair fragile avec facilité. Le daim essaya de fuir, malgré le pieu qui s'était profondément enfoncé dans l'aine de l'animal. Chaque pas qu'il faisait ouvrait davantage la plaie par laquelle le sang coulait abondamment. Après une course de plusieurs mètres, il s'écroula tout d'un coup, sa poitrine se soulevant à peine.

Alors que je me dirigeai vers la bête mourante, ma vision se brouilla, et je me sentis tomber sur le sol. La fatigue avait eu le dernier mot...

Quand je revins à moi, le daim était toujours à mes côtés, quelques mouches bourdonnant autour de la blessure béante recouverte de sang séché. Reprenant mes esprits, je constatai que la nuit n'allait pas tarder à tomber. Il fallait que je trouve un refuge sûr si je ne voulais pas devenir la cible privilégiée de tous les prédateurs rôdant dans les parages. Mon errance finit par me mener dans une sorte de grotte peu profonde où un ours avait gîté, d'après les ossements éparpillés sur le sol. Après quelques essais infructueux accompagnés de jurons biens sentis, je réussis enfin à allumer un feu. La chaleur dégagée me fit énormément de bien car dehors, la température avait sacrément baissé. Je fis cuire le daim que je dévorai avec une faim de loup. A propos de loups, j'espérai que le feu tiendrait les bêtes voraces éloignées pendant la nuit car je n'avais pas envie de finir comme ce pauvre daim, en tout cas, pas sans avoir "guéri" mon amnésie. Une fois l'estomac plein et avec la relative sécurité que m'offrait la grotte, j'essayai de réfléchir à ces derniers événements. Je ne comprenais pas ce qui m'arrivait. Je savais parler, je connaissais le nom de chaque arbre, plante ou animal que j'avais croisés, la chasse était comme une seconde nature... et pourtant, j'ignorais tout le reste jusqu'à mon propre nom ! Qui étais-je ? Avais-je une famille qui m'attendait quelque part et qui s'inquiétait de mon sort ? Pourquoi je ne parvenais pas à me souvenir?!

Ce sentiment d'impuissance fit naître en moi un cri de rage et je martelai les parois de la grotte jusqu'à avoir les poings en sang. Épuisé, tant physiquement que mentalement,

je m'écroulai sur le sol, sombrant immédiatement dans un sommeil agité.

Le lendemain, les pâles lueurs de l'aube me réveillèrent. Tout au long de la nuit, je n'avais cessé de m'agiter, assailli par des visions fulgurantes dont le sens m'échappait. Fortement éprouvé, le sommeil avait enfin fini par m'emporter, m'arrachant à mes tourments intérieurs. Emergeant doucement de ma léthargie, je mis un certain temps avant de remettre en ordre les événements de la veille. Je me relevai péniblement, et je fus soulagé de constater que j'étais encore en un seul morceau, malgré que le feu se fut éteint. Je n'étais pas au mieux de ma forme, mais il y avait un net progrès, même si ma mémoire m'était toujours hermétique. Une nouvelle journée de marche m'attendait et j'espérai que mes pérégrinations me ramèneraient à la civilisation.

L'air frais me soufflait au visage, glaçant ma peau à nu et traversant la fine étoffe de mes vêtements en lambeaux comme une dague acérée. Les timides rayons de soleil ne perçaient la voûte sylvestre que par endroits et le peu de chaleur qu'ils dégageaient était un maigre réconfort.

Marcher me fit du bien. Mes muscles encore engourdis se réchauffèrent et je me surpris à forcer l'allure. La perspective de trouver un endroit plus accueillant que cette forêt me redonnait du courage.

Alors que je maugréais une fois de plus contre ces saletés de buissons épineux qui m'écorcaient sans pitié, j'éprouvai soudain l'horrible sensation d'être épié par une multitude d'yeux. Je me tins immobile, scrutant les alentours avec méfiance. " On " m'observait et ce " on " ne me plaisait pas du tout. Une sueur glacée me coula

le long de l'échine alors que le fracas qui montait des bois se faisait grandissant.

Dans un concert de hurlements, une meute de loups jaillit de la pénombre comme des démons des portes de l'enfer ! Une lueur mauvaise au fonds des yeux, la horde écumante franchit sans peine les haies de ronces et je vis la mort fondre sur moi.

Plus vite que la pensée, mon instinct prit les

commandes. Je partis en trombe, manquant de glisser sur les grosses racines qui jonchaient le sol déjà accidenté au risque de me rompre les os. Lançant un regard furtif, j'aperçus mes poursuivants, ils étaient une demi-douzaine et ne voulaient pas lâcher leur petit déjeuner. J'avais une vingtaine de mètres d'avance et les poumons en feu mais ils gagnaient sans cesse du terrain. Les branchages me fouettaient le visage et mon corps était lacéré d'entailles. Mes jambes n'en pouvaient plus et voulaient stopper net mais mon esprit se montra assez persuasif et l'image de mon corps déchiqueté me donna un second souffle. Ignorant la fatigue et la douleur, je repartis de plus belle, les énormes bêtes sur mes talons.

Inexorablement, mon avance s'amenuisait devant la vivacité et l'endurance de mes poursuivants. Alors que je jetai un coup d'oeil en arrière, une grosse pierre me déstabilisa et je me retrouvai plaqué contre le sol. J'essayai frénétiquement de me relever mais un grognement me fit comprendre que la course était finie. J'avais perdu... Lentement, je me retournai pour faire face à une bête au pelage noir comme la nuit. Les babines retroussées dévoilant une rangée de crocs acérés, l'animal me fixa dans les yeux et sembla...hésiter ? Un loup de cette taille n'aurait pourtant aucun mal à me mettre en pièces. Son indécision ne dura qu'une fraction de seconde quand soudain, la bête s'élança tandis que dans un même temps, un coup de feu retentit, recouvrant tous les bruits de la forêt. Quand je rouvris les yeux, le loup gisait mort, la tête réduite à l'état de pulpe sanguinolente. Quant à ses congénères qui n'avaient certainement pas envie de subir le même sort, ils avaient décampé aussi vite que possible.

- Ça va mon gars?

Encore sous le choc, je ne répondis pas tout de suite. Je levai les yeux pour apercevoir mon sauveur. Une silhouette démesurée me surplombait. Hirsute, la barbe mal taillée et les cheveux en bataille, avec ses vêtements dépenaillés, rapiécés à de nombreux endroits, je crus tout d'abord qu'il s'agissait d'un paysan mal dégrossi. Pourtant, je révisai bien vite mon jugement après un examen plus attentif. L'homme devait bien mesurer dans les deux mètres et semblait être bâti dans le roc. Son fusil dont l'extrémité fumait encore, paraissait

minuscule entre ses larges mains. Il s'agissait pourtant d'une arme de choix, aussi coûteuse que redoutable : un long fusil du Hochland qui jurait d'autant plus avec l'apparence rustique de son propriétaire. Ses traits taillés à la serpe, et son regard bleu acier ne trahissaient aucune crainte. Il jeta un bref regard aux alentours avant de me tendre une main secourable.

- Merci " Répondis-je d'une voix pâteuse. Ce fut le seul mot qui me vint à l'esprit.

- On peut dire que tu l'as échappé belle! Les loups pullulent en ce moment et il fait pas trop bon de s'aventurer dans les parages. Ces bêtes chassent en meute et on compte déjà une dizaine de victimes parmi les gens des environs. Des imprudents ou des inconscients qui veulent se donner du frisson en allant à la chasse aux monstres avec un cure-dents. Mais j'oublie les civilités: je m'appelle Laars Gertzovic.

Bien sûr, il s'attendait à ce que je finisse les présentations mais j'en étais incapable. Que faire? Dans mon état, je ne pouvais pas me fier à un étranger. Pourtant, je n'avais guère le choix. Laissant ma méfiance de côté, je décidai de jouer franc-jeu. Après tout, s'il avait voulu me tuer, il n'avait qu'à laisser les loups s'en charger.

- Je ne peux rien vous dire. Ne vous offensez pas, mais...je ne me souviens de rien.

Cet aveu d'impuissance me laissa un goût amer. La réalité cruelle et sans fard m'exploitait au visage tandis que je sentais une boule se former au creux de mon estomac. Devant son regard étonné, j'entrepris alors de lui raconter toute mon histoire: le réveil dans une forêt inconnue, mon amnésie, mon errance dans les bois, le séjour dans la grotte et pour finir les loups... Quand j'eus fini mon récit, il reprit la parole d'une voix compatissante.

- Voilà une histoire pour le moins étrange! Mais je peux au moins te dire où tu te trouves. Tu vois le cours d'eau que tu as suivi ? C'est l'un des affluents du Delb à quelques lieues de la grande Middenheim, la cité du Loup Blanc. Je sais pas si cela te dit quelques choses, peut être était-ce là que tu devais te rendre? En tout cas, croupir ici ne te mènera à rien, sinon à servir de repas à la prochaine meute affamée. Viens avec moi à Fiirsburg, c'est un petit village tout près, peut-être trouveras-tu quelques réponses.

Le Middenland! Je savais enfin où j'étais! Pourtant, ma joie fut de courte durée. Je connaissais Middenheim, la capitale nichés aux pieds des Monts du Milieu mais je ne me rappelais pas y être déjà allé. Je n'avais rien à quoi me rattacher, pas même un nom...Toujours ce mur dans ma tête, cette page blanche que je ne parvenais pas à tourner et qui m'empêchait de découvrir ce qu'il y avait derrière.

Fiirsburg ? Ce nom ne me disait rien. La première étape vers ma guérison? Seul l'avenir me le dirait.

A suivre...

Dude.



EN VERT ET NOIR

RAPPORT DE BATAILLE : ELFES DES BOIS VS ELFES NOIRS

■ Et bien, et bien, mes chers amis, voici venu le moment de vous présenter un rapport de bataille. Sachez avant toutes choses, que cette bataille s'est déroulée il y a de cela déjà de nombreux mois que je ne compte plus...

Je jouais mes écologistes d'elfes sylvains et mon très estimé adversaire (dont le prénom n'est qu'autre que Noel, non, il n'a pas de barbe blanche, ni de manteau rouge, ni de char tiré par des cerfs qui fait 1d6 touches de force 5... Pfff, n'importe quoi, ça commence bien !).

La bataille a eu lieu sur mes terres (comprenez dans mon 70m2) sous le regard attentif de mon gentil chat. C'était une bataille à 1500 points auxquels s'ajoutaient 200 points de renforts... Nous avons établi un scénario, mais bref, tout est expliqué dans les lignes qui vont suivre.

A propos du scénario donc, la victoire serait accordée au bout de la fin du 6e tour à celui qui aurait le plus de points dans le village (en ne comptant pas les points pour les persos et tout ce qui a une PU de moins de 5). Trois ogres et un troll seraient placés au centre de village et feraient un déplacement aléatoire au début de chaque tour en engageant au corps à corps les ennemis sur leur route.

Et nous avons finalement décidé de faire venir nos renforts à peu près de la même façon que les mineurs nains (sur un 4+ à partir du second tour, puis sur un 3+...). Les renforts devraient arriver par notre bord de table et ne pourraient charger au tour où ils arriveraient en jeu...



■ Mais, pourquoi ? Pourquoi faire cette foutue bataille ? Pourquoi tant de haine ? Qu'est-ce qui a motivé ce choix ?

En vérité... Heu... Hum... Sur le coup, j'avoue que nous n'avons pas vraiment réfléchi à une histoire vraiment cohérente. Nous étions désireux de mettre en place un scénario original avec des petits éléments sympathiques qui changeraient de la classique bataille rangée (les renforts, les créatures aux déplacements aléatoires, la prise du village). Mais, pour peu que vous fassiez ce scénario avec je ne sais quelles autres armées que celles que nous avons utilisées, vous trouverez bien une histoire qui tienne la route.

Alors, donc, à 13h, mon très cher ami et ses elfes noirs chéris se sont pointés sur mon territoire...

On a donc croisé le fer dans les règles de l'art et dans une ambiance très sympa (comme d'habitude !)...

■ Avant de commencer la bataille, nous avons conçu le terrain en prenant soin d'y inclure le village ; une petite bourgade sympa avec deux maisons où il fait bon vivre, une tour de guet, un temple, une tente et deux éléments servant de couvert lourd...

■ Pour les sorts, j'ai tiré «cri de l'aigle» et «fureur de l'ours» (collège de la bête), la sorcière elfe noire s'est servie dans le domaine de l'ombre où elle a tiré «ombres de la mort», «manteau de ténèbres» et «abîme de noirceur»...

■ De mon côté, j'avais disposé mes troupes hors de vue de la baliste (sur la colline et en profitant du village), vous pouvez par ailleurs constater le déploiement de mes forces sur le plan qui se trouve sur la page suivante de ce fanzine décidément bien fait, vous en conviendrez, n'est ce pas, les amis ? Notez aussi que mon chantelame s'est caché dans le temple au centre du terrain en attendant le bon moment pour sortir.

■ Vous pouvez admirer le déploiement de la ligne de bataille des elfes noirs sur le plan. La plupart des unités sont prêtes à investir le village dès que possible. La baliste comme de coutume est située sur la colline, même si ses angles de vue ne sont pas terribles de par le fait qu'elle a été placée avant la plupart des unités des elfes sylvains qui se sont alors déployées en fonction de celle ci..

ARMEE DES ELFES NOIRS

Personnages :

Gardien des clairières monté sur un aigle (grêle de mort, bouclier de Ptolos)
Chantelame (avec une cape de brume).
Sorcier niv 2 (2 parchemins de dissipation)

Unités de base :

5 cavaliers (muzicos et bannière de guerre)
5 archers
16 gardes sylvains (boucliers, armures légères, zicos et étendard)

Unités spéciales :

8 danseurs (dont un coryphée et un zicos)
7 dryades (dont un esprit de la forêt)
2 aigles

Unité rare :

Mr Tree (un homme arbre quoi !)

Renforts :

5 archers dont un oeil de faucon.
5 cavaliers dont un zicos et un porte étendard

ARMEE DES ELFES NOIRS

Personnages :

Sorcière (parchemin de dissipation, Livre de Furion et lame de morsure)
Noble sur Sang Froid (Lame de Destruction)

Unités de base :

6 cavaliers noirs (arbalètes à répétition).
20 corsaires (état major complet)
20 lanciers (état major complet)

Unités spéciales :

5 chevaliers sur Sang Froid (état major complet et bannière de guerre)
12 furies (état major complet et Etendard du Massacre)

Unité rare :

Une baliste... Oui, oui, une seule...

Renforts :

5 ombres (pourquoi en renfort ? Mystère...)
5 cavaliers noirs (arbalètes à répétition)

TOUR 1 : ELFES, Y'A BON !!!

■ Les Elfes Noirs commencent la partie. Le premier tour vit la baliste et les cavaliers noirs anéantir 4 archers... Le dernier étant toujours vivace, il parvint à ne pas s'enfuir (le brave petit elfe). A part ça ? Des mouvements... Les furies qui approchent le village par ma gauche, les Sang Froid qui pénètrent à la frontière de ce dernier... Ainsi que les corsaires, comme vous pouvez le constater.

Les lanciers s'avancent timidement vers le village eux aussi.

Lors du premier tour de mon adversaire, les 3 ogres et le troll se sont tous dirigés vers mon armée... Allez savoir pourquoi, ces gugus voulaient en découdre avec mes braves petits elfes ! Bien sur, au début de mon tour, deux ogres m'ont chargé !

Diantre, j'y ai laissé quelques plumes ! Un de mes deux aigles ayant perdu un point de vie et refusant de réussir son test de moral s'est enfui... Le misérable !

L'autre ogre lui, s'est jeté sur mes gardes. Il en a tué un et s'est fait hacher menu par mon mage (qui au préalable s'est un peu énervé... Fureur de l'ours aidant !). Pendant ce temps, mon héros sur aigle a lâché sa grêle de mort sur les cavaliers noirs en tuant 4 d'entre eux (c'est toujours ça de pris)...

Le reste de mes unités s'est approché du village...

Approche très délicate des cavaliers sylvains qui n'avaient pas envie du tout de se manger 6 tirs de baliste... Ils se sont donc planqués dans une forêt et ont attendu le bon moment... L'aigle, lui, s'est posé au dessus de la tour, prêt à charger les servants de la dite baliste au prochain tour.

Mon chantelame a squatté le temple et s'est gardé un angle de vue pour charger la sorcière dans un futur plus ou moins proche...

Un petit chant de Loren m'a aussi aidé à bouger une forêt en la rapprochant du village... Bref, rien de bien conséquent pour le moment...

Mais, c'est au second tour que les choses vont commencer à devenir sérieuses.



TOUR 2 : TOUS A LA FIESTA !

■ Le tour de mon adversaire va commencer par une charge d'un ogre sur ses chevaucheurs de Sang Froid. L'un d'eux se fera manger tout cru tandis que l'ogre perdra néanmoins le combat, filera au centre du village et sera rattrapé dans sa fuite par l'unité de cavaliers lourds (accompagnés du noble, rappelons-le) qui pénètre dès lors très profondément dans le village...

Pendant ce temps, deux jets de dés assez chanceux font apparaître les ombres et les cavaliers noirs en renfort ! Le coquin, il a de la chance ! Saperlipopette !

Les ombres vont dégommer le troll au tir et lui enlever un point de vie tandis que les nouveaux arrivants cavaliers noirs vont arriver tout près de leurs amis malmenés par mon héros sur aigle. Leurs tirs d'arbalètes à répétition vont endommager l'aigle (pauvre pioupiou)... Ce dernier perdant un petit point de vie.

Les deux cavaliers noirs restant qui avaient encaissé la grêle de mort vont charger le dernier des archers qui va bien sur prendre ses jambes à son coup et aller se faire un pique-nique loin de la baston... Ces deux cavaliers noirs ont donc fait une charge avortée et commencent à stresser sévère en comprenant que le héros ne va pas se gêner pour les charger lors du prochain tour et finir le travail commencé avec la grêle de mort...

Les furies avancent en contournant le village, les lanciers restent en retrait prêts à intervenir là où cela sera nécessaire et les corsaires vont pénétrer plus profondément dans le village, ils sont la première unité sérieuse à investir la place, et ce ne sera pas facile de les y déloger !

La sorcière se cache du chantelame dans un petit coin et lance des sorts qui seront tous contrés... (Pauvre fille)...

La baliste va bien sur shooter l'aigle... Paf ! 6 flèches et zou, au final, un volée de plumes plus tard, l'aigle a perdu un petit point de vie ! « Piou piou » a t'il dit à cet instant... Comprenez : « je me vengerai ! »...

Puis, c'est le tour des elfes sylvains... Et là, surprise !!! Les renforts déboulent aussi ! 5 archers et 5 cavaliers, c'est pas de refus !!!

Ce tour va être assez intéressant pour les elfes sylvains ! D'abord, l'aigle va charger la baliste et y pourfendre un servant, le problème sera pour le tour suivant... Les lanciers étant prêts à charger l'aigle (décidément, il va morfler le pioupiou)...



TOUR 3 : CHAUDS LES MARRONS...

■ Les furies chargent les cavaliers qui décident de fuir... Du coup, les malheureuses offrent leur magnifique flanc aux dryades qui commencent à ricaner gentiment... L'esprit de la forêt qui les accompagne m'a même susurré à l'oreille « z'en faites pas chef, on va les éclater, les pétasses !!! » Oui, oui, c'est grossier un esprit de la forêt... Je lui ai répondu que je leur faisais confiance, et j'avoue que j'ai ricané un peu aussi devant la réussite de mon plan de petit vicelard !

Les lanciers, eux, ne rigolent pas et ont pour mission de dégommer l'aigle qui s'attaque à la baliste. Paf ! Les voilà qui chargent ! 5 attaques foirées plus tard, l'aigle est sain et sauf... Le servent tente sa chance et foire son coup aussi... Cet aigle est décidément un teigneux !

Il s'énerve un peu et éclate le dernier servent. Quoiqu'il advienne de lui par la suite, voilà un poulet rentabilisé ! Faut dire aussi que le poulet a perdu le combat... Un test de commandement à -5 lui fut alors imposé... Et bien, mes aïeux, il a sorti un 3 ! Bref, il s'agit bel et bien d'un poulet génétiquement modifié !

Les ombres vont bouger un peu, les corsaires vont gagner une très bonne position dans le village d'où il sera plus difficile que jamais de les déloger, et les chevaucheurs de Sang Froid vont se placer de façon à attendre la charge de flanc des gardes et la charge de front de Mr Tree.

Grâce à ce positionnement, ils profitent d'un couvert lourd grâce à la haie contre les attaques des gardes sylvains et auront une chance de blesser Mr Tree. Qui plus est, ils comptent aussi sur le ratage du test de peur des gardes (les sagouins), Mr Tree étant immunisé à la peur que causent les Sang Froid qui eux par contre flippent un peu devant ce gros balaise qui crache de la sève et chie de l'humus (vous me suivez toujours ?)... Bref, les petits chevaucheurs s'appêtent à défendre leur peau.

Je ne vous reparle plus du troll et de l'ogre qui restent vivaces, ils vont un peu n'importe où et n'auront plus la moindre incidence sur la bataille.



Là, c'est au tour des elfes sylvains et « ça va chauffer ! » (C'est Mr Tree qui a hurlé ça avant de charger les cavaliers lourds ennemis...).

Aidé par ses petits copains gardes sylvains (qui réussissent leur test de peur), Mr Tree charge les chevaucheurs elfes noirs. Il n'y aura qu'un seul mort au court de ce combat... Un mort et un blessé (Mr Tree perd un point de vie à cause d'un coup de dent assez méchant d'un de ces reptiles servant de monture aux elfes noirs). Le mort, c'est le noble druchii ! Un coup de branche, ça ne pardonne pas !

Les chevaucheurs vont fuir assez loin avec Mr Tree à leurs trousses. Les gardes restent derrière la haie et attendent. Je dois avouer qu'à ce moment du jeu, je m'attendais à trouver dans les corsaires, un assassin... Mes gardes n'étaient pas de taille contre ces gars là ! Ils pouvaient bien me charger, avec mon couvert lourd, je les attendais de pied ferme... Même en laissant le village entre leurs mains pour le moment, j'étais confiant et attendais le moment pour les y déloger...

L'aigle, toujours aux prises avec les lanciers, prit alors la fuite pour ne jamais revenir... Adieu poulet !

Les danseurs et les cavaliers sylvains en renfort décident de tendre un piège vicieux aux cavaliers noirs en leur barrant tout échappatoire...

Mais, le plus beau reste à venir !!!



TOUR 4 ET 5 : UN TOURNANT ?

■ Après un tour de chaque joueur qui verra chaque armée rassembler ses forces et procéder à des mouvements diverses sans combats ou presque (les cavaliers renforts sylvains feront quand même sortir de la table les cavaliers noirs qui ne sont donc désormais plus qu'un mauvais souvenir) et sans tir important, la bataille reprendra plus 'sérieusement' !...

C'est aux elfes noirs de jouer désormais... Qu'ont-ils préparé, ces vils elfes noirs ?

L'homme arbre va essayer une paire de tirs... 10, si j'ai bonne mémoire ; 10 carreaux tirés par les ombres... Vive la sauvegarde à 3+ de Mr Tree !

Enfin, sinon, les furies sont maintenant à quelques centimètres de l'entrée du village. Les corsaires sont toujours bien installés dans celui-ci et continuent de mater dans le blanc des yeux les gardes sylvains qui n'attendent qu'une bêtise de leur part pour tenter de reprendre possession de la bourgade... Mais, force est de se rendre compte que pour le moment, ils ne font pas le poids.

Phase de magie ? Heu... Non, toujours pas d'événement notable de ce côté là ! Les elfes sylvains vont donc agir.

Mr Tree charge les 4 derniers chevaucheurs de Sang Froid qui se sont ralliés. Ca va être une sacrée baston que l'homme arbre va perdre, par les testicules du grand immonde ! Mais, bon... Sans perdre un point de vie... Donc, vu qu'il est indéracinable, il reste en place et continue les ébats guerriers !

Le chancelame va sortir en ballade et s'approcher des ombres (elles commencent à m'agacer ces ombres).

Ma troupe de cavaliers sylvains sur la gauche va s'énerver un peu et charger les furies de front (on fait comme on peut, c'était ça ou bien, les elfes noirs chargeaient au tour suivant mes gardes de flanc). Avec ma bannière de guerre, la PU, mes attaques, ça devrait passer... Statistiquement... Hum... Mais bon, les statistiques, peut-on vraiment s'y fier ?

C'est la charge des dryades (et le ralliement des cavaliers qui ont servi à piéger les furies). PAF ! 9 attaques de dryades de force 5 ou 13 attaques de force 4... Délicieux dilemme !

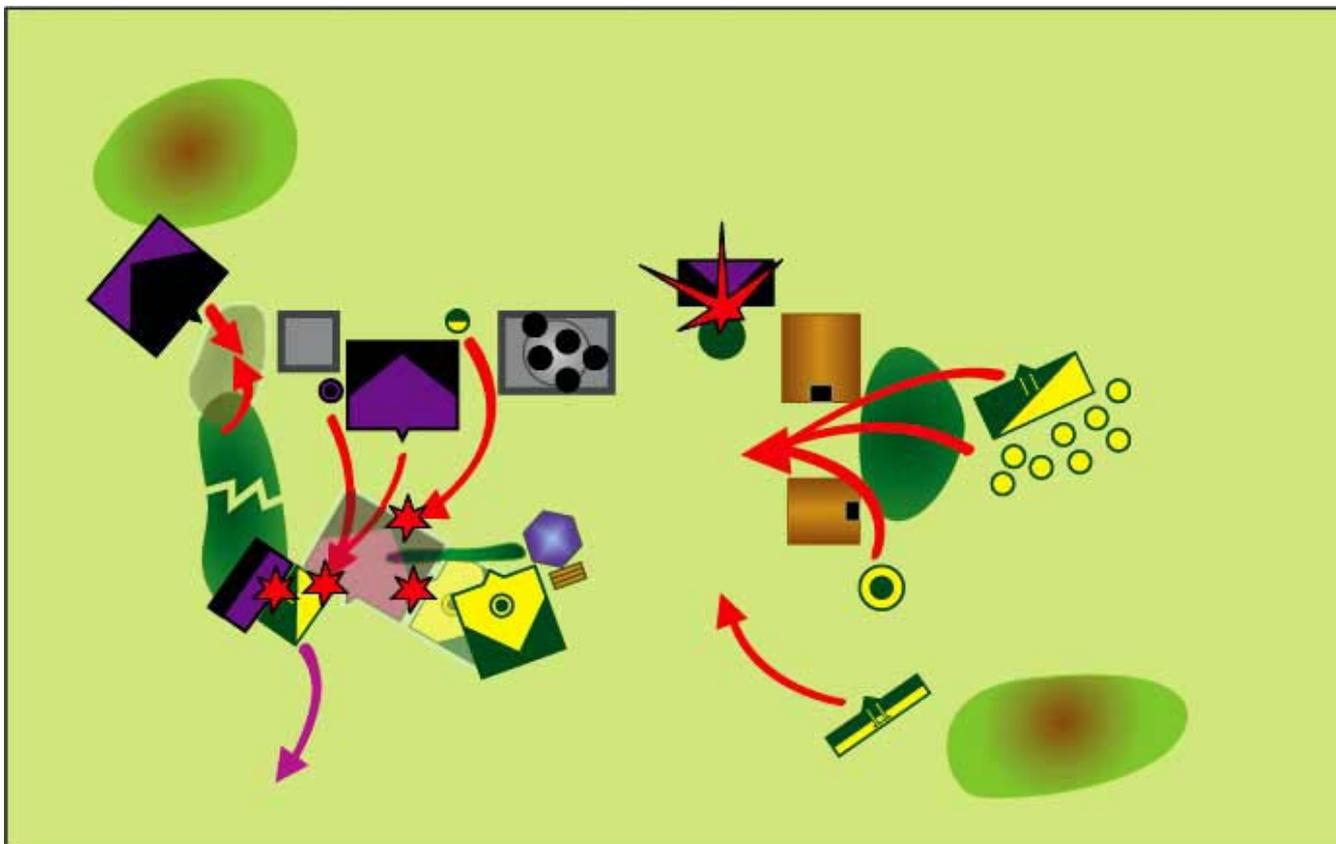
Va pour 9 attaques de force 5... Et 4 mortes... Pas mal ! Pas de répliques... Avec la prise de flanc, et les pertes, je gagne le combat de... Hein, quoi ? Je perds le combat !?!

Aie ! Egalité, et un musicien chez les furies, je perds donc le combat d'un misérable point ! Test de moral sous un cd modifié... Faut faire 7 ou moins... Arf, (ploc ploc) je fais 8 !!! Damned, je fuis ! C'est pas bon ça... Mon adversaire lance les dés pour savoir de quelle distance il poursuit et me fait un beau 3 qui redonne espoir ! Un problème majeur se pose toutefois, mon jet de fuite donne un fantastique double 1 ! Mes dryades sont rattrapées et exterminées...

A ce propos, j'ouvre une parenthèse... J'avais 8 dryades dans ma liste d'origine et 7 dans celle ci... J'ai perdu le combat à cause de la PU ! Il avait une PU de 8 et moi de 7... A méditer... Bon bref, ce combat fut un joli coup qui a tourné au désastre ! Malheur : les elfes noirs reprennent du poil de la bête !

Ce combat va toutefois être un terrible fiasco ! Les gardes sylvains vont faire deux pertes, et les furies en retour vont faire deux pertes... Résultat des courses : les cavaliers perdent le combat. Toutefois, ils ont assez de courage pour ne pas s'enfuir (heureusement, sans quoi, les gardes auraient dû encaisser une vilaine prise de flanc par les furies)... Passons sur ces problèmes...

Les danseurs s'apprêtent à pénétrer dans le village... Les archers brassent du vent (comme d'hab'). Au niveau de la magie, c'est le chant de Loren qui va claquer une forêt sur la route des lanciers elfes noirs et abolir toute chance pour eux d'investir le village et d'avoir le loisir de contempler la baston finale. Et paf, c'est bien fait pour eux ! Ils n'avaient qu'à pas déplumer mon poulet géant !



Position en Tour 6 et Intentions

TOUR 6 : FATAL ERROR

Nerveusement, c'est dur ! Il ne reste plus qu'un tour complet à jouer et la situation est la suivante : les corsaires sont bien implantés dans le village, les 6 dernières furies sont aux prises avec 3 cavaliers sylvains, les 5 ombres sont toujours prêtes à se servir de leurs arbalètes à répétition, Mr Tree est aux prises avec les chevaucheurs de Sang Froid, les lanciers sont perdus car ils n'arriveront jamais à temps pour ramener des points dans le village et 8 danseurs de guerre, 5 archers et 5 cavaliers sont prêts à s'implanter dans le village tandis que 15 gardes menés au combat par un petit mage qui a du poil aux pattes sont prêts à pénétrer le dit village mais dans ce cas, ce sera pour faire face aux corsaires.

La tension est trop intense... L'elfe noir a de grosses gouttes qui perlent sur son front... Finalement, le malheureux craque et commet une erreur de trop... Il envoie les corsaires en soutien aux furies. Les corsaires chargent les cavaliers sylvains par le flanc et même la sorcière s'en mêle en chargeant les cavaliers... Le combat sera sans pitié ! A la fin de la tempête de lames qui s'abat sur les malheureux elfes sylvains, il ne reste plus qu'un cavalier (notons que l'un des cavaliers a été tué par la sorcière et sa lame de morsure... comme quoi, elle aura au moins servi à ça) qui prend la fuite, poursuivi par les furies ! Mettez vous un peu à la place du malheureux : il se retourne et qu'est ce qu'il voit ? Une horde de nanas en strings qui lui courent après !!! C'est trop, il tombe de cheval et se fait étriper...

Cette erreur est terrible car l'ennemi vient de m'apprendre qu'il ne possède pas d'assassin dans les corsaires et il offre son flanc à mes gardes sylvains...

De son côté, l'homme arbre fritte sec : les chevaucheurs de Sang Froid passent de vie à trépas, terminé pour eux ; Mr Tree est resté fidèle à sa réputation de gros bourrin des forêts !

Bref... Les ombres tentent le tir sur les gardes sylvains... Le couvert lourd, le déplacement et le tir multiple = -4 ! Bref, rien ne touche... Les elfes noirs n'ont plus qu'à serrer les dents (et les fesses) car maintenant c'est devenu vraiment très mal barré pour eux !

Les gardes sylvains chargent de flanc les corsaires. Et voilà que le chantelame sort de son trou et vient se joindre à leur assaut !. Le mage se met à grogner, et le voilà qui commence à se transformer une nouvelle fois et... hop, c'est alors une force de frappe considérable qui s'ajoute à cette charge qui s'annonce comme véritablement mortelle pour les pauvres petits corsaires qui s'apprêtent à payer chèrement leur « erreur fatale »...

Le chantelame fait 2 morts. Le mage fait deux morts aussi. Les gardes tuent un corsaire. Les répliques font un mort chez les gardes et le chantelame perd son dernier point de vie...

Evidemment, les corsaires prennent la fuite (test de commandement requis pour ne pas prendre ses jambes à son coup : 2)... Ils sont rattrapés dans leur fuite et tous exterminés...

CHAMPAGNE !

C'est une fin catastrophique pour les elfes noirs qui abandonnent, dépités, ce village tant désiré (allez savoir pourquoi...) à leurs cousins des bois. Après la bataille, tous les gentils libérateurs se regroupent au centre du petit village maintenant vierge de toute présence ennemie. Ils installent la buvette et se préparent à la fête !

Les elfes noirs, écoeurés, dépités, vaincus, ridiculisés, ..., s'éloignent alors en réclamant vengeance...

LES CONCLUSIONS

Ce fut véritablement une bien belle bataille avec un scénario excellent que je conseille à tout le monde de tester.

Cela demande des armées avec un certain 'équilibre'. Les elfes noirs et les elfes sylvains nous semblaient les mieux adaptés à ce scénario...

Orques et gobelins, hauts elfes ou encore empire le seraient aussi je pense... Tout comme des skavens mais avec une liste d'armée «soft»...

Au niveau tactique, ça ne s'est pas trop mal passé de mon côté. Je ne pense pas avoir fait d'erreur à deux balles, et j'étais même plutôt satisfait de la façon dont je m'en étais tiré avec les furies (enfin... sauf lorsque mes dryades se sont enfuies, bien sur...).

Par contre, chez l'adversaire, j'ai noté plusieurs erreurs qui lui ont été fatales dans cette bataille !

La première fut de poursuivre l'ogre dans le village au début de la partie ce qui l'amena dans une position peu envieuse (il voulait finir cet ogre pour le prestige... mais son jet de poursuite l'a envoyé trop loin).

Une autre erreur fut de ne pas profiter de la compétence d'éclaireurs des ombres en les sortant comme renfort... Là, j'avoue que j'ai du mal à encore comprendre la logique d'un tel choix.

Autre erreur : les lanciers ! Ils auraient dû rester près du village plutôt que d'aller s'embêter à éclater un aigle...

Et sinon, je passe sur la charge des corsaires. Cela l'aura vraiment énormément desservi. Enfin, bref, quoiqu'il en soit, il n'en reste pas moins que nous nous sommes beaucoup amusés.

Allez, ça fait un sacré paquet de lignes tout ça. Vous devez être fatigués de lire !

Bon, alors, pour la fin je décerne quelques palmes et ensuite, je mets un point final.

■ **Palme de la malemoule** : Kif kif... Pas de palme à décerner.

■ **Palme du balaise au corps à corps** : Le sorcier elfe sylvain... Même si ce n'est pas grand-chose, comparé à un seigneur du chaos, il a quand même éclaté pas mal de têtes... pour un petit mago !

■ **Palme de l'unité de choc** : Les furies. Avoir dérouillé les dryades fut un coup terrible. Et résister à la charge des cavaliers fut pas mal non plus, ces petites mémères auront donné des sueurs froides aux elfes sylvains !

■ **Palme du tireur d'élite** : Ben... C'est le héros avec sa grêle de mort... 4 cavaliers, c'est rikiki, mais c'est ce qui s'est fait de mieux...

■ **Palme de la magie** : Le mago elfe sylvain et ses chants de Loren et autres fureurs de l'ours aura été une plaie pour les elfes noirs. Bon petit gars !

■ **Palme de l'incompétence** : Les Dryades ! Difficile de faire pire...

OOO

Que dire pour le mot de la fin ? Ah oui, nous avons une annonce à faire passer : « Très chers lecteurs, si vous connaissez un dentiste particulièrement compétent, ça intéresse un certain noble elfe noir... Ecrivez-nous, la rédaction fera suivre... »

Zephyr Vendest

OOO

Si vous aussi avez des rapports de batailles bien détaillés, n'hésitez pas à nous les faire parvenir ! N'oubliez pas de joindre des photos ou des dessins pour que nous puissions concevoir un article compréhensible au possible.

Les prochains rapports seront plus illustrés par plan à l'avenir.

Malpy

■ **Palme de l'espièglerie** : Les ombres. Insaisissables et faisant planer la menace de tirs multiples forts désagréables, ils sont même parvenus à me dissuader de les charger avec mon chantelame (peur d'un tir de contre charge alors qu'il ne lui restait plus qu'un point de vie)...

■ **Palme de la 'babachitude'** : Les lanciers elfes noirs complètement décalés par rapport à la mission, les gars !

■ **Palme de la grosse tarte** : Mr Tree et son coup de branche dans les gencives du noble elfe noir...

■ **Palme du courage** : Le poulet géant... Avec un test de commandement réussi à -5 !

■ **Palme de la couardise** : Les dryades... Pfff... C'était vraiment une mauvaise idée de se tailler.

Chuis Vert !!!



L'EMPIRE DU PIRE

« On a coutume de penser dans ce monde de guerres incessantes que la cupidité est l'apanage des nains, mais, ces derniers, même si c'est là un de leurs traits de caractère commun, n'en ont pas le monopole. »

Clodio regarda son public, tous prêtaient l'oreille à son récit. Les enfants étaient assis au premier rang, ils étaient toujours émerveillés par les contes épiques. Les adultes y voyaient là une occasion de rare distraction en ces temps difficiles. Esquissant un petit sourire, le ménestrel poursuivit.

« Ainsi donc, braves gens, oyez la chanson d'Arnoulf surnommé de son vivant : le roi de la fauche ».

Et tout en faisant courir ses doigts habiles sur sa mandoline, Clodio chantonna.

« On dit d'Arnoulf qu'il naquit en Bretagne
Loin du vice, il apprit toutefois la malice
Epéiste remarquable, on l' disait plus qu' valable
Mais parmi ces gens classes, il n'avait pas sa place

Ce pourquoi il marcha vers les terres de l'Empire
Le domaine des larcins et des vols à la tire
Désireux de se faire dans cette contrée un nom
Il oeuvra à construire sa réputation

Loin de ses terres natales, un clan d' voleurs il r'joint
Des coquins, des vilains, des bandits de grand chemin

Au fil de son épée, il devint le leader
De cette immense troupe de fieffés voleurs
Ils volèrent des canons et des objets magiques
Ce qui constitua une armée fantastique

Ils pillèrent des villages, attaquèrent des convois
Ce faisant, ils allèrent jusqu'à défier le Roi
Ce dernier n'arrivant à tous les arrêter
Il dut se résoudre à accepter leurs méfaits

Mais un beau jour d'automne, il osa s'attaquer
A des guerriers étranges, des hommes de toute beauté

C'est ici que s'achève l'histoire du roi d'la fauche
Tombé en cette date sur sa première anicroche ».

Le dernier accord fut accompagné par un torrent d'applaudissements. Quelques pièces vinrent grossir le maigre budget de Clodio qui remercia les

donateurs pour leur générosité. Puis, il but une grosse lampée de la bière qu'on lui avait servie tout aussi gracieusement.

Désaltéré, Clodio posa sa mandoline et reprit de vive voix.

« Vous plairait-il, braves gens, de savoir ce qui se passa en cette journée d'automne ? »

Un « oui » unanime décida de la suite des événements. Clodio entama alors son histoire.

« Ce jour là, mes amis, les vents soufflaient fort sur les terres du Middenland. De fiers hommes recouverts de métal scintillant avançaient sur la grande route du Nord, en direction de la cité du loup blanc. Ces hommes avaient de longues oreilles, un teint pâle, et des traits fins, ils étaient des elfes. La légende dit que la reine éternelle elle-même conduisait ce convoi diplomatique vers une réunion des comtes électeurs à Middenheim. La reine faisait là un grand honneur aux comtes, elle leur avait promis de discuter avec eux de la possibilité d'une alliance militaire ».

« C'est quoi un elfe m'sieur ? »

Tous les regards convergèrent vers une petite fille d'une dizaine d'années tout au plus, elle sourit alors, dévoilant une très belle dentition.

Clodio sourit à son tour, chacun attendait de lui qu'il réponde à l'enfant.

« Un elfe, mon petit ange, c'est comme un homme sauf qu'ils ont des oreilles pointues, et qu'ils font tous de la magie. Ils habitent dans un pays magique au-delà de la grande mer ».

« Et, ils sont gentils ou ils sont méchants les elfes m'sieur ? », demanda un autre enfant, un petit garçon cette fois.

Clodio lui répondit aussitôt.

« Ils sont gentils tant que l'on est gentil avec eux, mais si on leur fait du mal, ils deviennent très très méchants ! »

Aucune autre question ne fut posée. Clodio continua donc son histoire.

« Donc, les elfes marchaient vers Middenheim... La reine éternelle n'était pas partie sans escorte bien sur ! Elle était accompagnée par ses demoiselles d'honneur, des filles à la beauté incomparable, enfin, pas autant que vous jeune et jolie dame » ; ce disant, Clodio fit une révérence à une jeune fille d'une vingtaine d'année qui rougit aussitôt.

Il poursuivit alors son récit.

« Kazar le blanc était aussi aux cotés de la reine ».

Aucun enfant n'eut le temps de demander qui était Kazar le blanc, Clodio les devança.

« Kazar était le capitaine des Lions Indomptables, les guerriers invincibles qui devaient garantir la sécurité de la reine. Il était grand, fort, habile, et son éclatante armure était recouverte d'une peau de lion à la blancheur immaculée. Au-dessus de la colonne elfe se dessinait la silhouette d'un fantastique cheval ailé chevauché par un autre héros nommé Seya. De nombreux archers accompagnaient le convoi. Bref, les elfes étaient prêts à se défendre au cas où un coquin comme Arnoulf les attaquerait ».

« Arnoulf a attaqué les elfes, dites m'sieur ? » lança la jeune et impétueuse petite fille de tout à l'heure.

« Bien sur ! » répondit Clodio.

« Pourquoi ? » demanda t'elle.

Clodio la reconsidéra... Cette jeune gamine était décidée à ne pas le laisser continuer son histoire tranquillement, ça en devenait gênant. Il déploya son sens stratégique dans le but que cette petite filoute garde le silence une bonne fois pour toutes.

« Et bien... Vois-tu... Arnoulf avait une petite fille... Enfin, il avait eu une petite fille ! Et cette petite fille n'arrêtait pas d'interrompre les conteurs d'histoire. Un jour, elle fit de même avec un jeune elfe qui contait des histoires et qui était ménestrel, comme moi ! Cela ne plut pas du tout à l'elfe qui décida alors d'enlever la fillette... On ne la revit plus jamais, et Arnoulf était très mécontent ! Voilà pourquoi il ne faut jamais interrompre un conteur d'histoires et voilà pourquoi Arnoulf décida d'attaquer les elfes... Enfin, il faut aussi avouer que les elfes étaient réputés être très riches, et Arnoulf avait lui la réputation d'être très cupide... Mais, bon, poursuivons... ».

Ce disant, il fixa un instant la jeune fille dans les yeux espérant qu'elle avait compris le message... Aucune question ne fusa, il continua donc son récit.

« Arnoulf prit connaissance de la présence des elfes sur la grande route du Nord ! Il apprêta alors ses hommes avec la ferme intention de défaire les elfes de leur or, de leurs biens et de leurs vies... »

Clodio marqua une pose avant d'ajouter en toute hâte : « Et de faire payer la disparition de sa fille... Hum ! »

Ce honteux mensonge déplaisait à Clodio plus que le laissait deviner son air quelque peu embarrassé. Après tout, même les ménestrels ont une déontologie. Mais, « par le marteau de Sigmar », se disait-il, « la fin justifie les moyens ! ».

Clodio poursuivit donc l'histoire.

« Arnoulf avait rassemblé tous ses hommes : des bandits, des brigands, d'affreux coquins ! Il ordonna même que soient déployés des canons ! Et pour que vous compreniez bien jusqu'à quel point Arnoulf était allé dans ses larcins ; il avait même volé un des huit tanks à vapeur du royaume ; et il était fermement décidé à s'en servir contre les elfes. Certains disent même qu'Arnoulf avait dérobé le bâton de Volans au grand patriarche des collègues de magie, et s'en servit ce jour là contre ses ennemis. Assurément, pour déployer une force aussi conséquente, il n'osait mettre en doute leurs capacités guerrières. Arnoulf dressa sa force de combat sur la grande route du Nord de façon à barrer le passage au convoi elfe. C'est Seya qui vit le premier les bandits, il s'empressa de prévenir sa reine du danger qui les attendait. Leur arrogance légendaire interdisait aux fiers elfes de rebrousser chemin. Ils se préparèrent alors à affronter le contingent de gredins qui les attendait. »

Clodio s'interrompit pour reprendre une gorgée de bière. Alors que le breuvage s'écoulait dans sa maigre panse, lui procurant une sensation des plus agréables, une petite voix ô combien reconnaissable vint poser une question.

« M'sieur, c'est quoi un tankaveur ? »

Clodio s'arrêta subitement de boire sa bière, il posa lentement son regard sur la fillette.

« Bon, d'accord, elle ne m'a pas interrompu, soit ! », se dit-il en son for intérieur avant de reprendre à haute voix.

« Un tank à vapeur, tu vois, ma très chère enfant, c'est une grosse machine d'acier fabriquée par les meilleurs ingénieurs de l'empire. Ca tire des gros boulets de canon, et ça écrase tout sur son passage ! »

« Wooooaaaahh ! » firent en coeur tous les enfants visiblement impressionnés.

« Et le bâton de Volans ? C'est quoi ? »

Clodio ne fut pas surpris que la question vienne de la fillette.

« C'est un objet ensorcelé que possède le grand patriarche des collèges de magie ! Ce mystérieux bâton recèle un pouvoir incroyable ! Arnoulf a un jour été jusqu'à cambrioler la tour où le patriarche gardait son trésor, il s'est emparé du fantastique objet. Mais, vous savez, ce n'est pas tout ce qu'Arnoulf avait substitué au grandiose patrimoine de notre belle nation. Il s'était aussi emparé de l'un des douze mythiques crocs runiques, et c'est avec cette fantastique arme qu'il partit guerroyer contre les elfes ce jour là ! »

« Arnoulf était un magicien ? » demanda à la grande surprise de Clodio un enfant qui n'était pas la curieuse petite fillette.

« Non, Arnoulf était un guerrier très doué ! Il s'était cependant acoquiné à un sorcier renégat du collègue flamboyant qui savait faire usage du bâton de Volans. En fait, la bande d'Arnoulf constituait une véritable armée ; avec ses canons, sa magie, sa cavalerie, son infanterie... »

Miracle, aucune autre question ! Clodio put poursuivre.

« Les elfes avaient à peine terminé de se déployer face aux affreux gredins qu'Arnoulf lança la charge ! Tous ses hommes s'élancèrent vers les lignes des elfes et le tank à vapeur se mit en route dans un terrible vacarme. Les canons crachèrent leurs premières salves. Les bandits d'Arnoulf visaient en priorité la garde d'honneur de la reine. Les boulets y firent de nombreuses victimes. Mais, les elfes n'étaient pas sans ressources ; certains s'étaient faufiletés derrière les lignes ennemies et s'apprêtaient à charger les servants d'un canon d'un style très particulier. Mais, avant que les elfes ne l'atteignent, le canon cracha la mort ! Une mort terrible qui vint à bout de tous les éclaireurs d'un coup d'un seul ! Oyez, braves gens comme un coup pareil en démoraliserait plus d'un. Mais, les elfes ont un moral forgé dans le même acier que la légendaire rancune des nains ! »

Clodio marqua une courte pause, puis reprit.

« C'est alors que, puisant dans la sorcellerie du fameux bâton de Volans, le coquin magicien compagnon d'Arnoulf put faire appel à des forces occultes terrifiantes ! Il s'envola par-dessus le

de bataille ; survolant alliés et ennemis, et se positionna juste derrière les lignes des elfes. De là, il déchaîna sa magie sous forme de projectiles enflammés qui vinrent à bout d'un malheureux servant de baliste. »

En même temps qu'il comptait les événements, Clodio faisait de grands gestes, mimant tantôt un elfe et tantôt un bandit.

« Les elfes n'allaient pas en rester là ! Ils étaient sidérés de la façon dont les troupes d'Arnoulf avaient engagé les hostilités, enragés devant l'arrogance avec laquelle ils se jetaient vers eux. « Et bien, qu'ils se jettent au devant de leur mort » hurla Kazar le blanc avant d'ordonner aux tireurs de faire feu sur les impudents. Les traits mortels fusèrent de toutes parts, emplant et meurtrissant les bandits déterminés à poursuivre le combat. »

Clodio imita un homme se faisant transpercer par une flèche, il s'effondra en articulant quelques gémissements qui firent beaucoup rire l'assemblée puis se releva d'un bond !

« Concernant la magie, vous n'êtes sûrement pas sans savoir que les elfes excellent dans ce domaine et la reine éternelle ne fait pas exception à la règle. Brandissant son sceptre ensorcelé, et psalmodiant des incantations, elle fit s'assombrir le ciel ! Et attira jusque les rangs des hommes d'Arnoulf une des étoiles qui viennent illuminer nos nuits ! Certains des hardis gaillards du roi de la fauche prirent peur devant telle puissance ! Et il y avait de quoi, les pouvoirs des elfes étaient vraiment terrifiants. »

L'auditoire était véritablement fasciné par le jeu de scène de Clodio !

« Tandis que les canons n'avaient de cesse de prendre pour cible les demoiselles d'honneur, Kazar à la tête des Lions Indomptables : les guerriers qui l'accompagnaient, chargea sauvagement la cavalerie de l'armée d'en face. Les cavaliers furent surpris par la vitesse avec laquelle Kazar et ses compagnons se déplaçaient, ils furent rapidement sur eux et frappèrent de leurs lourdes haches tout en esquivant les longues lances des cavaliers. Ce fut une hécatombe indicible, et je ne peux me permettre de détailler cet assaut par égard pour notre tout jeune public, mais, surtout parce que je ne voudrais pas choquer une si fraîche et jolie jeune fille... »

Clodio adressa un nouveau sourire charmeur à la demoiselle qu'il tentait de séduire. Mais, réalisant la main calleuse qui se posa sur l'épaule de cette dernière et l'expression maussade qui était celle de l'homme à qui appartenait la dite main, il déduisit

fort justement qu'il n'était pas bon de courtiser une dame mariée.

Clodio reprit alors de plus belle.

« Tous les cavaliers furent donc tués dans cet assaut furieux ! Les tirs des elfes continuaient de plus belle, car en plus d'être de fameux guerriers, de fantastiques magiciens, et des êtres au bon goût indiscutable, les elfes savaient tirer, parbleu ! Leurs balistes firent des ravages dans les rangs des hommes d'Arnoulf et leurs archers n'en étaient pas moins habiles ! »

« Dis m'sieur, tout à l'heure, tu as parlé d'un héros sur un cheval ailé, il faisait quoi lui pendant ce temps là ? » demanda une fillette dont les questions avaient coutume d'être ouïes par toute l'assistance.

« Oups, bien vu fillette, j'avais oublié celui là ! » dit Clodio avant d'ajouter : « Et bien, Seya chevauchant fougueusement son pégase survolait le champ de bataille, et dans un silence de mort, il fondit sur les servants du canon qui avait quelques instants plus tôt tué ses compagnons éclaireurs. Le combat fut bref et sans appel ; aucun des servants ne survécut. Le pégase reprit son envol aussitôt ».

Tout le monde restait captivé par le récit de cette bataille, Clodio savait jouer avec les mots en plus de savoir placer ses intonations. Quand il expliquait un combat, il mimait les guerriers ; après tout c'était un ménestrel, et c'était bien là son boulot : rendre les histoires captivantes.

« Les pouvoirs magiques de la reine se firent sentir à nouveau : des flèches de feu jaillirent de ses fines mains et frappèrent le tank à vapeur. Une explosion retentit et une plaque de blindage s'envola mais, la machine de guerre continuait toujours son inexorable avancée. Mais, les canons n'en avaient pas encore fini de répandre la mort... De nouveau, des demoiselles d'honneur furent tuées, et un grand nombre des Lions Indomptables tombèrent. Les brigands reprenaient courage. Certes, la perte de la cavalerie avait été un coup dur, mais, les carnages infligés par les canons contrebalançaient la situation. Et fort du pouvoir du bâton de Volans, le sorcier gredin attaqua l'arrière garde des elfes, il lui suffit de quelques coups bien placés pour tailler en pièce un régiment d'archers. Pendant ce temps, Arnoulf restait derrière ses unités d'infanterie et supervisait l'assaut. C'est alors qu'il fit un petit signe de tête à l'un de ses hommes. Celui ci comprit aussitôt le message, il était temps pour lui de lâcher un autre terrible artefact : une flèche céleste de Naloer ! »

Clodio ne laissa à personne le temps de demander ce qu'était la flèche en question.

« Je sais... Vous êtes tous en train de vous demander ce que c'est... Et bien, sachez, braves gens, qu'Arnoulf, au cours de toutes ses innombrables fauches aux quatre coins de l'empire, s'était emparé d'une arme ensorcelée d'une terrible puissance. La légende raconte que c'est en s'enfonçant dans le repaire d'un sombre sorcier qu'Arnoulf avait trouvé cette flèche. Son incroyable pouvoir faisait de cette flèche une arme fantastiquement efficace contre les créatures volantes, comme le magnifique pégase que chevauchait Seya. Arnoulf en faisant ce petit signe de tête à son soldat venait de lui donner l'ordre de tirer le projectile ; ce que le tireur ne manqua pas de faire. Un trait lumineux fonça vers les cieux à une vitesse surprenante et droit sur Seya. »

Tous les spectateurs retenaient leur souffle, Seya allait-il succomber ? La reine éternelle pourrait-elle survivre à ce combat ? Arnoulf finirait-il par payer tous ses méfaits ? Autant de questions que se posait l'assemblée. Clodio s'empressa alors d'ajouter : « Mais, la patience est une vertu et avant de vous révéler la suite de cette épique bataille, je vous invite, cher public, à m'indiquer un endroit où je pourrai soulager une envie pressante... ».

Au cours de ce bref interlude, quelqu'un versa de nouveau de la bière dans la chope de Clodio, et de sympathiques paysans eurent la générosité de donner à leurs enfants quelques pièces à ajouter à la fortune du ménestrel qui fut ravi de ces petits changements une fois son besoin pressant arrivé à terme. De nouveau face à son auditoire, Clodio était satisfait.

« Héhéhé, bien placé l'interlude mon p'tit père, chapeau Clodio, quel professionnalisme ! Une autre bière à l'oeil et il doit bien y avoir une quinzaine de pièces dans mon pot ! » pensa t'il.

Les auditeurs étaient maintenant plus nombreux ; la stratégie de Clodio s'avérait payante. Il ne tarda pas plus longtemps et poursuivit l'histoire dont tout le monde attendait la suite.

« Alors... Où en étions nous arrivés ? Ah oui... La flèche magique fonça vers Seya et sa monture prête à délivrer son mortel message. Au moment de l'impact, Seya esquiva, il avait clairement repéré le danger dès le début et fit faire une acrobatie au pégase ! Le projectile fut donc évité de justesse, et Seya bien déterminé à ne pas se laisser tirer dessus sans réagir piqua vers le fameux tireur. Ce dernier eut le temps de voir le bout d'une longue lance le traverser de part en part ; son destin était scellé. Cependant, le sorcier à la solde d'Arnoulf n'avait pas fini de faire des siennes ! Il fit de nouveau appel à la puissance mystique du bâton de Volans et s'envola sur une très grande distance de façon

de façon à se trouver à portée pour exercer un autre de ses sortilèges. C'est Seya qui fut encore une fois choisit comme cible. Dans une mystérieuse incantation, le sorcier fit apparaître trois boules de feu qu'il projeta vers le héros elfe. Seya se baissa de justesse pour éviter la première, il contra la deuxième à l'aide de son bouclier, mais ne put rien face à la troisième qu'il se prit de plein fouet. Sa chair s'en trouva affreusement brûlée de mi cuisse jusqu'au nombril. Serrant les dents, il se jura de se venger de ce jeteur de sorts. Au même moment, les lignes défensives des elfes sous le commandement de la reine éternelle continuaient à faire pleuvoir sur l'avant garde d'Arnoulf les mortels projectiles. Ces derniers trouvaient presque à chaque fois leur chemin jusqu'au coeur d'un bandit. La quasi totalité de la force offensive fut taillée en pièce de cette manière. Les elfes avaient décidément de la ressource. Mais, restait toujours le tank à vapeur qui n'avait de cesse de cracher ses boulets... Toutefois, la machine avait été endommagée par la sorcellerie de la reine éternelle, et le tank finit par connaître les désastres d'un incident de tir : l'immense machine explosa dans un fracas assourdissant et une gerbe de flammes, de vapeur et d'acier, tuant sur le coup la totalité de son équipage. Oyez mes amis ce qui arrive quand on sollicite trop ces machines de guerre, elles finissent toujours par vous exploser à la figure ! »

Sans trop savoir pourquoi, tout le monde acquiesça en hochant la tête... Clodio ne perdit pas un instant et continua de raconter son histoire.

« Tandis que le tank à vapeur explosait, il s'engagea un furieux combat qui déciderait de l'issue de la bataille : Kazar le blanc à la tête de ses elfes vêtus de peaux de lions s'enfonça toujours plus profondément dans l'arrière garde des lignes ennemies, frappant de taille et d'estoc, et partout où se posait sa lame, un bandit succombait. Soutenu par les Lions Indomptables, il semblait invincible. Arnoulf se lança dans la mêlée, hurlant son défi à l'adresse de Kazar. Les deux terribles combattants commencèrent alors le duel. Le sorcier félon se joignit au combat et fut très vite lui-même chargé par Seya toujours bien décidé à lui faire payer les brûlures qui le faisaient souffrir. Les Lions Indomptables étaient bien meilleurs combattants que les bandits, mais, ces derniers avaient l'avantage du nombre, et petit à petit, ce furent les elfes qui semblèrent en réelle difficulté. Après moult assauts et moult minutes passées à croiser le fer avec les bandits, ils n'étaient dorénavant plus que trois à se battre encore aux cotés de leur capitaine, qui lui, menait un duel décisif contre Arnoulf. Seya était à leurs cotés lui aussi, guerroyant contre le sorcier. Une série de bottes extrêmement précises permirent au guerrier elfe de trouver la faille de la défense du magicien !

Cependant, une puissante magie bloqua toutes les attaques de Seya. Bien plus encore, la force de ses attaques lui fut retournée ! Quelle magie était-ce là ? L'histoire ne l'a pas retenu... Toujours est-il que c'en était trop pour Seya car les pouvoirs du sorcier eurent raison de son endurance. Seya succomba non sans prononcer une ultime malédiction ! »

Clodio prit un ton grave et récita le maléfice.
« Toi qui m'as vaincu, toi qui m'as tué,
En ce jour d'automne, en cette belle matinée,
Paye maintenant le prix de ton geste,
Et rend des comptes au coeur de tristesse. »

Le ménestrel mima alors avec ses bras une grande explosion tout en poursuivant le récit.

« Le sorcier n'y survécut pas ! Il mourut moins d'une seconde plus tard dans les flammes qui consumaient le corps de Seya et du pégase, fruits de cette malédiction ancestrale. Oyez tous comment en ces instants, Arnoulf dit « le roi de la fauche » expira définitivement. Oyez, braves gens, et sachez que jamais impunément un homme ne provoque un elfe ! Arnoulf déploya tout ses talents de guerrier, il trompa même plus d'une fois les défenses de l'elfe, mais, à chaque fois, ses coups ne faisaient même pas sourciller son adversaire. Même armé de l'un des douze crocs runiques, une des armes enchantées les plus puissantes de l'empire, rien n'y faisait ! Kazar le blanc prenait l'avantage, il finit par réussir à désarçonner Arnoulf qui se présenta devant son créateur alors que Kazar plongeait sa lame dans le corps de l'ex roi de la fauche, ainsi rendit-il l'âme, celui qui du Nord au Sud et d'Est en Ouest avait fait trembler les comtes électeurs et l'empereur lui-même ! Mais, dans cette escarmouche sans pareil, tous les Lions Indomptables étaient morts et Kazar restait seul face à une quinzaine de bandits bien décidés à lui faire payer la mort de leur compagnon. Un homme n'aurait jamais pu résister à une telle pression, mais, Kazar n'était pas un homme, il était un elfe, et sous les yeux de sa reine, il vint à bout de tous les fidèles d'Arnoulf, aucun n'en réchappa. Kazar était décidément un combattant terrifiant que rien n'aurait pu arrêter. »

Clodio s'offrit un très court instant pour boire une lampée de bière et reprit.

« En cette belle journée d'automne, tous les brigands étaient morts. Kazar, la reine éternelle et leurs fidèles nettoyèrent notre beau pays de la présence de ces félons. Une fois arrivée à la cité du loup blanc, la reine des elfes remit aux comtes électeurs les précieuses reliques qu'Arnoulf avait dérobées et utilisées à mauvais escient : le croc runique et le bâton de Volans. Un accord d'alliance militaire

militaire fut décidé, et les elfes du lointain pays d'Ulthuan demeurent et restent aujourd'hui encore, et depuis tant d'années des alliés précieux de l'empire. Ainsi s'achève mon histoire... »

Ce disant, Clodio effectua une petite révérence sous les applaudissements de son public.

Les paysans donnèrent alors quelques pièces de plus à Clodio et ce dernier, désireux de colporter son art en d'autres lieux, commença alors à se préparer pour le départ. Il y avait un village à moins d'une dizaine de kilomètres au Nord et le ménestrel avait bien l'intention de s'y rendre afin de conter ses histoires.

Mais, qu'en était-il vraiment de la bataille entre Arnoulf et les elfes ? Avait-elle réellement eu lieu un jour passé ? En vérité, Arnoulf avait bel et bien vécu sur les terres de l'empire et il s'était en effet frotté au convoi elfique, mais, il est de coutume chez les ménestrels de grossir les histoires afin de les rendre attrayantes, ce pourquoi on est en droit de se demander si la reine éternelle en personne guerroya en ce beau jour d'automne ou si un seul elfe parvint à tenir tête à une quinzaine de bandits et à tous les défaire à la seule force de son épée et de sa volonté... Des recherches historiques approfondies permettraient sûrement de discerner le vrai du faux. Mieux encore : un entretien avec la reine éternelle serait la plus fiable des vérifications. Mais, « par le marteau de Sigmar ! », jamais Clodio n'entreprendrait tel périple, « car après tout, » se dit-il, « qui se soucie de la vérité tant que l'histoire est intéressante ? Pas moi en tout cas ! ».

Zephyr Vendest

KAZAR LE BLANC

Kazar le Blanc est originaire du royaume de Chrace sur l'archipel d'Ulthuan. Il fait partie du corps d'élite des Lions Blancs, tout comme le fut son père, Olwaël. Ce dernier fut l'un de ces chasseurs chracéens qui vinrent au secours de Caledor Ier, peu avant son couronnement, lorsque des assassins Elfes Noirs, mandatés par Malekith lui-même, tentèrent de l'occire. C'est suite à ce haut fait qu'Olwaël et les autres chasseurs chracéens intégrèrent la garde personnelle du roi phénix, créée à l'occasion : le corps royal des Lions Blancs de Chrace.

Kazar n'a que peu à envier à son père et s'est illustré maintes fois au cours de nombreuses batailles contre ses sombres cousins, en faisant force de ses qualités de stratège. Il mène les Indomptables au combat, une petite unité de féroces Lions Blancs et il est de notoriété publique qu'il a de grandes chances de succéder à Korhil, l'actuel capitaine de la garde royale.

Il est dit que seize d'entre eux constituent une équipe de Blood Bowl dont le capitaine serait Kazar en personne. L'équipe participerait exclusivement au tournoi interne d'Ulthuan... jusqu'à aujourd'hui, rien ne le prouve, bien que cela reste une question revenant régulièrement aux lèvres des supporters du Vieux Monde...

PROFIL DE KAZAR LE BLANC

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD
5	6	4	4	4	2	6	3	9

Règles spéciales

Cape du lion ; Ténacité ; Coureur des bois ; Technique féline.

Armes

Kazar est armé de la hache d'Olwaël et d'un bouclier.

Armure

Kazar est protégé par une armure lourde.

PROFIL DES INDOMPTABLES

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD
5	5	4	4	3	1	5	1	8

Règles spéciales

Cape du lion ; Tenacité ; Coureurs des bois ; Technique féline.

Armes

Les Indomptables sont toujours équipés d'armes à deux mains et d'armes à une main (voir règle spéciale pour avoir plus d'informations).

Armure

Les Indomptables sont protégés par des armures lourdes.

NOTES

Vous pouvez inclure Kazar le Blanc et les Indomptables Lions Blancs de Chrace à votre armée de hauts elfes. Ils se battent alors obligatoirement sous le commandement direct du roi phénix.

Kazar peut être le général de votre armée de Hauts Elfes. Il est tout de même autorisé à quitter le régiment des Indomptables qu'il commande en cours de partie, mais se trouvera nécessairement au sein de l'unité en début de bataille.

L'unité entière constitue toujours un choix de héros et un choix d'unité rare.

Points

Kazar le blanc ainsi que les dix premiers Indomptables de votre liste d'armée coûtent 335 points. Ce coût comprend le porte étendard et le musicien (le champion de l'unité sera toujours Kazar en personne). Chaque Indomptable supplémentaire coûtera 15 points de plus. L'unité dans son entier (Kazar y compris) ne peut pas dépasser un effectif de 25 individus.

REGLES SPECIALES

Technique féline : Les Indomptables ont développé une façon de se battre étonnante basée sur leur rapidité et leur robustesse. Ils sont ainsi capables d'alterner l'utilisation de leurs armes.

Lors d'un combat au corps à corps, les combattants des unités engagées n'ont normalement pas le droit de changer leur arme au cours de l'affrontement. Ainsi, il est d'habitude impossible aux lions blancs de Chrace de charger avec leurs armes à deux mains et d'alterner afin de poursuivre ensuite le combat avec leurs épées. Les Indomptables, eux, sont tout à fait en mesure d'alterner les armes et ainsi de changer leur armement en cours de combat. A chaque nouveau tour de combat, le joueur peut donc décider de faire combattre chaque Indomptable avec son arme à deux mains ou bien avec son épée.

Cette technique adaptée à Kazar lui permet tout simplement de changer sa façon d'utiliser la hache d'Olwaël à chaque nouvelle phase de corps à corps.



OBJETS MAGIQUES

La hache d'Olwaël : Cette hache à deux mains est l'héritage d'Olwaël à son fils. Elle a reçu certains enchantements qui lui confèrent légèreté et précision.

Kazar peut choisir d'utiliser la hache d'Olwaël de plusieurs manières différentes.

- Il peut s'en servir comme d'une hache à deux mains classique. Auquel cas, elle lui fournit un bonus de +2 en force mais l'oblige néanmoins à frapper en dernier parce qu'elle est bel et bien utilisée comme une arme à deux mains. Toutefois, chaque blessure occasionnée par la hache fait perdre de cette manière 1d3 points de vie au lieu d'un seul.

- Kazar peut se servir de cette arme comme d'une arme à une main ! Dans ce cas, il est autorisé à utiliser son bouclier au corps à corps. La hache lui procure quand même un bonus de +1 en force.

- Enfin, Kazar peut utiliser la hache en jouant exclusivement sur les enchantements de rapidité qui y sont associés. Dès lors, Kazar doit manier la hache d'Olwaël avec ses deux mains ; il frappe toujours en premier même lorsqu'il est chargé (comme s'il utilisait une lame de vif acier) et bénéficie d'un bonus de +1 en CC et de +1 attaque.

ARNOULF, LE ROI

Le Roi de la Fauche fut à son époque le brigand le plus redouté de tout l'empire ! C'est en Bretonnie, en l'an 2472 que naquit Arnoulf. Fils de roturier, Arnoulf, très ambitieux, souhaitait plus que tout siéger parmi les puissants et se faire un nom parmi les hommes.

La légende dit qu'il assassina un preux chevalier et usurpa son identité. En homme robuste, il participa à quelques tournois mais son penchant pour la fourberie et ses manières rustres étaient indignes d'un chevalier bretonnien. Il fut évidemment démasqué par un noble lors d'un tournoi mineur mais parvint toutefois à s'échapper. Il quitta dès lors les terres de Bretonnie et tenta sa chance dans l'Empire. D'abord trafiquant de cadavres à Altdorf, puis faux-monnayeur à Nuln, il finit par se mettre sur pieds une petite bande de coquins loyaux envers lui et commença alors sa carrière de bandit de grand chemin !

Les attaques de caravanes marchandes, les pillages de temples, les rapines sur les villages isolés, rien ne le dérangeait. Les hommes d'Arnoulf étaient toutefois sous équipés pour espérer faire face à un contingent militaire impérial digne de ce nom. Arnoulf décida de s'en prendre à des cibles militaires de faible puissance. La bande d'Arnoulf parvint à défaire de petites forces armées et de ce fait à récupérer du matériel militaire à la mesure de ses attentes. Il avait pour ambition de monter une armée puissante pour retourner, en conquérant, sur sa terre natale. Arnoulf parvint à réunir des canons, des arquebuses, des armes et des armures, ainsi que bien assez d'hommes de main pour s'en servir.

Tout aurait été pour le mieux s'il n'avait pas attaqué une délégation elfique venue d'Ulthuan pour ratifier une alliance avec l'Empire ; Arnoulf succomba, à 29 ans, sous la hache de Kazar le blanc. Du moins c'est ainsi que les érudits du Vieux Monde concluent son histoire...

PROFIL DE ARNOULF

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD
4	5	4	4	4	3	5	4	9

Règles spéciales

Le Roi de la Fauche ; Fuite feinte ; Embuscade ; Restrictions des forces d'Arnoulf.
Armes : Arnoulf est armé de l'épée de vitesse et d'un bouclier.

Armure

Arnoulf est protégé par une armure de plaques complètes.

Monture

Arnoulf chevauche une magnifique monture volée à un riche propriétaire impérial. Le destrier porte un caparaçon.

Valeur du destrier d'Arnoulf

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD
8	3	0	3	3	1	3	1	5

NOTES

Vous pouvez construire une armée autour d'Arnoulf, le Roi de la Fauche. Il deviendra dès lors le général de celle-ci. Dans ce cas, l'armée qui sera construite sur ce thème sera sélectionnée normalement dans le livre d'armée impérial.

Arnoulf constitue un très bon choix de seigneur pour une armée atypique. Il doit absolument être sélectionné tel qu'il vous est présenté dans cet article et ne peut se voir confier un autre équipement (qu'il soit magique ou non) supplémentaire.

Points

Arnoulf coûte la bagatelle de 215 points. Ce coût comprend la totalité de l'équipement d'Arnoulf.

DE LA FAUCHE

REGLES SPECIALES

Fuite feinte : Arnoulf n'est pas un preux chevalier ; loin de là ! Il est en général prêt à utiliser toutes les techniques, même les plus vicieuses pour parvenir à ses fins !

Arnoulf ainsi que l'unité qu'il rejoint sont capables de fuir en utilisant les règles de fuite des cavaleries légères ! Ainsi, lorsque Arnoulf et son unité fuient en réaction à une charge, ils peuvent se rallier au tour suivant et bouger durant la phase de mouvement.

Embuscade : Lorsqu'il engage le combat contre des forces conséquentes, Arnoulf ne se lance jamais sans quelques précautions ! Il étudie en général le terrain et prend position en fonction de renseignements qu'il obtient sur l'adversaire grâce à ses espions !

Avant la bataille, le joueur bénéficie des quelques bonus suivants :

- Avant le déploiement, l'adversaire est obligé de dévoiler au joueur les personnages qui composent son armée sans toutefois indiquer leurs objets magiques.

- Le joueur bénéficie d'un bonus de +1 pour savoir qui se déploie en premier.

- Le joueur bénéficie d'un bonus de +1 pour savoir qui commence la partie.

OBJETS MAGIQUES

Le roi de la fauche : Arnoulf a volé un grand nombre de choses au cours de ses multiples larcins ! Il s'est introduit dans plus d'un palais et a cambriolé la demeure de plus d'un sorcier ! Au fur et à mesure de ses forfanteries, Arnoulf a accumulé des artefacts ensorcelés plus ou moins puissants.

Lors de la conception de la fiche d'armée, le joueur va pouvoir distribuer certains objets magiques aux autres personnages intégrés à ses forces.

Le joueur peut donner un objet magique par personnage en plus d'Arnoulf qu'il choisit parmi les objets magiques suivants (le coût de ces objets magiques est compris dans celui d'Arnoulf). Ces objets magiques peuvent être portés en plus des objets magiques normalement choisis pour ces personnages.

- **Flèche céleste de Naloer** : Cette flèche magique est fournie avec un arc. Le personnage ne dispose que d'un seul tir qu'il peut effectuer lors d'une de ses phases de tir au cours de la bataille. Cette flèche ne peut prendre pour cible qu'une créature volante. Celle-ci est alors touchée sur un 2+. Le tir peut toucher la créature ou le cavalier et possède une force de 6. Aucune sauvegarde d'armure n'est permise sauf les sauvegardes invulnérables. La flèche occasionne la perte d'1d3 points de vie.

- **Amulette d'insulte** : Cette amulette possède un pouvoir étonnant ! Au corps à corps, chaque blessure non sauvegardée qui devrait blesser le porteur est renvoyée sur celui qui a porté l'assaut sur un 6+.

- **Bâton ensorcelé de maîtrise magique** : Ce bâton doit être donné à un sorcier. Celui-ci bénéficie dès lors d'un bonus de +1 pour lancer ses sorts.

- **Bannière d'occultisme** : Cette bannière magique doit être brandie par le porteur de la grande bannière à la place de tout autre bannière magique, toutefois, son porteur peut normalement avoir d'autres objets magiques. La bannière fournit à l'armée un dé de pouvoir et un dé de dissipation supplémentaires.



PROFILS JDR

KAZAR LE BLANC

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
5	57	34	4	4	12	60	3	63	68	63	63	56	54

Compétences : *Acuité visuelle ; Bagarre ; Camouflage rural ; Chant ; Chasse ; Coups précis ; Coups puissants ; Déplacement silencieux - Rural ; Désarmement ; Escalade ; Esquive ; Pictographie - Bûcheron ; Piégeage ; Pistage ; Reconnaissance des pièges ; Sixième sens ; Spécialisation - Armes à deux mains.*

Dotations : Hache d'Olwaël ; Bouclier ; Plate complète

La hache d'Olwaël

La hache Olwaël peut être utilisée à une ou deux mains.

- A deux mains, l'arme dispose des capacités suivantes :

Initiative +10 ; Toucher +10 ; Dégâts +2 ; Parade –

- A une main, l'arme dispose des capacités suivantes :

Initiative -10 , Toucher +10 ; Dégâts +2 ; Parade –

Une fois par jour, la hache d'Olwaël, offre la capacité Force de Frappe ou Gain d'Attaques (+1) - à tirer au hasard chaque jour - et utilisable un Round.

LES INDOMPTABLES

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
5	49	47	4	4	7	50	1	42	44	42	42	43	42

Compétences : *Acuité visuelle ; Bagarre ; Camouflage rural ; Chant ; Chasse ; Coups précis ; Coups puissants ; Déplacement silencieux - Rural ; Escalade ; Esquive ; Pictographie - Bûcheron ; Piégeage ; Pistage ; Reconnaissance des pièges ; Spécialisation - Armes à deux mains.*

Dotations : Hache à deux mains ; Casque ; Cotte de mailles à manches ; Dossière et Plastron de cuirasse

ARNOULF, LE ROI DE LA FAUCHE

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
4	52	51	4	4	15	51	2	68	42	52	52	52	58

Compétences : *Acrobatie équestre ; Art - Gravure sur métal ; Bagarre ; Calcul Mental ; Coups puissants ; Déplacement silencieux - rural et urbain ; Désarmement ; Equitation - Cheval ; Esquive ; Evaluation ; Métallurgie ; Numismatique ; Piégeage ; Reconnaissance des pièges ; Sixième sens ; Spécialisation - Pistolets.*

Dotations : Anneau de Célérité ; Armure de plate complète ; Azrael ; Paire de pistolets ; Destrier, sellé et caparaçonné.

L'Anneau de Célérité

L'anneau fut le premier cadeau d'un étrange voyageur arabe qu'Arnoulf sauva de ce qu'il croyait être une mise à mort. L'arabe, maître d'un culte dédié à Slaanesh, pratiquait en réalité, une automutilation en présence de ses adeptes !. Il offre 1 Attaques supplémentaire dans un Round à Arnoulf mais, à la condition que ce dernier «dépense» 1 point de Blessure vampirisé par l'anneau.

Azrael

Ce cimenterre fut le second cadeau de l'arabe. L'arme possède les capacités d'une épée bâtarde mais, chaque fois qu'Arnoulf est confronté à une situation de stress, il doit réussir un Test de FM ou se lancer au combat. Lors de la rencontre avec Kazar le Blanc, Arnoulf se laissa aveuglé par son arme. Heureusement pour lui, l'arme à la capacité de Protection et pare automatiquement une Attaque par Round.