

L'ÂGE DU RAG'NAROK
CONFRONTATION®



R È G L E S D U J E U



RACKHAM®

CONFRONTATION
L'ÂGE DU RAG'NAROK



CRÉDITS



DIRECTEUR ÉDITORIAL ET ARTISTIQUE

Jean Bey

DIRECTEUR DU STUDIO

Philippe Chartier

RESPONSABLE ÉDITORIAL

Sébastien Célerin

CONCEPTEURS-RÉDACTEURS

Arnaud Cuidet, Collin Kelly, Jean-Baptiste Lullien,
Franck Plasse et Nicolas Raoult

SECRÉTAIRE D'ÉDITION

Hélène Henry

CORRECTEUR-RÉVISEUR

Yoann Passuello

GRAPHISTES

Matthias Haddad et Mathieu Harlaut

ICONOGRAPHES

Gwendal Geoffroy et Pascal Petit

ILLUSTRATEURS

Paul Bonner, Édouard Guiton, John Howe, Florent Maudoux et Paolo Parente.

L'illustration de couverture est de Paul Bonner.

SCULPTEURS

Benoît Cosse, Yannick Fusier, Sébastien Labro, Stéphane NGuyen Van Gioi, Elfried Perochon, Stéphane Simon et Rafal Zelazo.

PEINTRES DE FIGURINES

Valentin Boucher, Vincent Fontaine, Xavier Giacomini, Arnaud Gironne et Martin Grandbarbe.

DÉCORS

Vincent Fontaine

PHOTOGRAPHE

Jean-Baptiste Guiton

REMERCIEMENTS

À tous les internautes des forums www.confrontation.fr pour les avis sur l'édition mise en ligne l'été 2007.

Les figurines ont été créées par RACKHAM*. Elles sont issues de l'univers de CONFRONTATION*, un jeu publié par RACKHAM*. AT-43*, CRY HAVOC* et RACKHAM* sont des marques déposées RACKHAM*. Copyright © 1996-2007 RACKHAM*. Tous droits réservés. Toutes les illustrations, photographies, figurines et noms des figurines sont des créations exclusives appartenant à RACKHAM*. Les figurines RACKHAM* ne sont pas des jouets. Il est dangereux de les mettre à la bouche ou de les avaler. Les figurines RACKHAM* ne conviennent pas aux enfants de moins de 3 ans. Les figurines CONFRONTATION* sont fabriquées en Chine. CONFRONTATION* est un jeu publié par RACKHAM*.

RACKHAM
44, rue de Lagny.

93100 MONTREUIL-SOUS-BOIS.
Tel. + 33. (0) 1.55 86 89 20.

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

www.rackham.fr - www.confrontation.com
www.rackham-store.com

© Copyright RACKHAM*, 1996-2007.
tous droits réservés.

DÉPÔT LÉgal : décembre 2007

ISBN : 978-2-915556-77-6

CONFRONTATION* est publié par Rackham

S.A. au capital de 321 589,20 €

RCS Bobigny B 414 947 887

44, rue de Lagny - 93100 MONTREUIL-SOUS-BOIS
Représentant légal : Jean Bey

Imprimé en Chine

SOMMAIRE

PARTIE I : UNIVERS	06	PARTIE III : RÈGLES AVANCÉES	102
UN MONDE EN GUERRE	08	LES CATÉGORIES D'UNITÉS	104
CRÉATION	12	Infanterie	104
LES VOIES DE LA LUMIÈRE	13	Cavalerie	104
Le Lion	14	Créatures	105
Le Griffon	18	Machines de guerre	105
Le Sanglier	22	Titans	105
Le Dragon	26	LES MYSTIQUES	106
Le Sphinx	30	Les fidèles	106
LES MÉANDRES DES TÉNÈBRES	33	Les magiciens	108
Le Bélier	34	Règles spéciales	111
Le Scorpion	38	LES INCARNÉS	112
L'Araignée	42	Les héros ne meurent jamais	112
La Hyène	46	Incarnés et compagnie	115
Le Serpent	50	Avantages des Incarnés	115
LES CHEMINS DU DESTIN	53	LE CHAMP DE BATAILLE	118
Le Rat	54	Franchir un obstacle	118
Le Loup	58	Ouvrir et déplacer le décor	118
Le Scarabée	62	Affronter le décor	118
L'Arbre-Esprit	66		
L'Aigle	70		
PARTIE II : RÈGLES DU JEU	78		
RÈGLES GÉNÉRIQUES	80		
Mesurer une distance	80		
Les unités	80		
Déplacer des figurines	82		
Champ de vision et lignes de vue	83		
Les cartes	84		
Tableau de résolution universel	85		
Les dégâts	86		
Déroulement d'une partie	86		
PHASE TACTIQUE	88		
1/ Constitution de la séquence d'activation	88		
2/ Opposition d'Autorité	89		
PHASE D'ACTIVATION	90		
Tirage des cartes	91		
Activation d'une unité	91		
Déplacement d'une unité	92		
Attaquer à distance avec une unité	94		
Combat	96		
PHASE D'INTENDANCE	98		
1/ Calcul des points de foi et des points de mana	98		
2/ Entretien des effets	98		
3/ Collecte de l'Élixir	98		
4/ Temps mort	98		
LE MORAL	100		
Courage et Peur	100		
État moral	101		
État-major	101		
			
		PARTIE IV : PRÊT À JOUER ?	120
		LEVER UNE ARMÉE	122
		Battre le rappel des troupes	122
		Ordre des bannières	123
		Unités	124
		Le Commandeur	125
		Assaut et renfort	125
		Revue de troupes	125
		ON JOUE !	126
		1/ Choisir une bataille	126
		2/ Constituer une compagnie	126
		3/ Installer le jeu	126
		4/ Jouez !	127
		Les batailles	127
		1 – Bataille rangée	129
		2 – La colline	129
		3 – Invasion	130
		4 – À l'assaut !	130
		5 – Escarmouche	131
		6 – Percée	131
		ANNEXES	132
		Résumé des règles	134
		Glossaire	136
		Registre de compagnie	142

INTRODUCTION



Bienvenue dans *Confrontation : L'Âge du Rag'narok*.

Ce jeu vous permet d'affronter un ami au cours de palpitantes batailles dans un univers médiéval-fantastique. Dirigez vos combattants sur le champ de bataille et commandez de redoutables armées dans des parties rapides et exaltantes.

Confrontation : L'Âge du Rag'narok se joue avec des figurines qui représentent vos combattants. Grâce au mètre ruban, vous pouvez les déplacer sur le terrain de jeu. Les dés permettent de déterminer si leurs actions sont couronnées de succès.

LE MATÉRIEL DE JEU

Les accessoires

Pour jouer à *Confrontation*, il faut :

- Un mètre ruban ;
- Des dés ;
- Un gabarit ;
- Des décors et/ou un poster de jeu ;

Et assez de figurines *Confrontation* pour constituer votre compagnie !

Des pions sont disponibles en téléchargement sur www.confrontation.fr.

Le mètre ruban

Dans *Confrontation*, les distances sont mesurées avec un mètre ruban. Ce mètre est gradué selon deux échelles :

- La **portée** est utilisée pour déterminer la difficulté des tests d'attaque à distance. Cette graduation va de 10 cm en 10 cm. De 0 à 10 cm, la portée est de 0, de 10 à 20 cm, elle est de 1, et ainsi de suite. Lorsque le bord du socle est à la limite entre deux portées, la figurine est considérée comme étant à la portée inférieure.
- La graduation en **centimètres** sert à mesurer toutes les autres distances.

Les dés

La plupart des actions, comme les tirs ou les combats, sont simulées par des jets de dés. Un dé qui indique un résultat égal ou supérieur au chiffre voulu est une réussite ; un dé qui indique un résultat inférieur est un échec.

Exemple : Une unité constituée de quatre fantassins, chacun équipé d'une arme à un coup, tente de tirer. Le joueur fait un test d'attaque à distance en lançant quatre dés. Chacun de ces dés représente un des projectiles tirés. Les réussites représentent les projectiles qui touchent la cible, les échecs ceux qui ratent.

Le dragon rouge 🐉 indique la face « 🎲 ».

Le gabarit

Le gabarit circulaire est gradué en cercles concentriques, espacés les uns des autres de 1 cm. Il est employé entre autres pour mesurer la zone affectée par les armes à aire d'effet.

Le terrain de jeu

La partie se déroule sur une surface de jeu qui représente un champ de bataille. Ses dimensions n'ont pas d'importance, mais ses limites doivent être clairement définies. Il est conseillé de placer dessus quelques éléments de décor (ruines, collines, arbres, etc.). Ces décors offrent des couverts aux combattants et permettent de varier les tactiques et les situations de jeu.

Il est possible de jouer sur des surfaces de jeu illustrées qui représentent des lieux d'Aarklash, l'univers de *Confrontation*.

LES FIGURINES

Les figurines *Confrontation* sont vendues dans des emballages étudiés pour faciliter la prise en main du jeu et des règles. On distingue quatre types de boîtes :

- Les **Accessory Box** contiennent des éléments de décor ou des accessoires de jeu (dés, gabarit, etc.) ;
- Les **Unit Box** contiennent des groupes de fantassins, des machines de guerre ou des créatures. Ces groupes sont tous prêts à jouer, en accord avec les règles du jeu ;

- Les **Attachment Box** contiennent des combattants spéciaux pour enrichir les Unit Box ;

- Les **Hero Box** contiennent les héros d'Aarklash d'une même faction, dont les actions déterminent le futur de cet univers d'*heroic fantasy*.

Les combattants sont répartis entre cinq **Catégories** : la cavalerie, l'infanterie, les créatures, les machines de guerre et les titans. Il est important de les distinguer car certaines règles ne s'appliquent pas à toutes.

COMMENT UTILISER CE LIVRE ?

Après ce chapitre, ce livre propose deux grandes parties.

- La première partie présente l'histoire d'Aarklash et les armées qui s'affrontent dans la guerre qui fait rage : le Rag'narok.

- La deuxième partie détaille toutes les règles du jeu. Elle reprend des notions développées dans ce chapitre. Un chapitre est consacré à chaque phase du jeu et toutes les règles importantes sont réunies dans des chapitres thématiques – catégories de troupes, Incarnés, etc. Cette deuxième partie propose également des batailles inédites, utilisables avec toutes les armées de *Confrontation*.

- Les annexes proposent un lexique ainsi que des aides de jeu pour faciliter la gestion des règles en cours de partie.



UNIVERS





Depuis des années déjà, le sang des peuples d'Aarklash ne cesse d'être versé aux quatre coins du continent. Des terres arides de l'est aux immenses forêts de l'ouest, de petites forces armées mettent leurs rivaux à l'épreuve. Chacun sait que ces combats ne sont qu'un prélude insignifiant au regard des événements à venir. Depuis longtemps maintenant, les seigneurs de guerre se préparent à l'ultime confrontation. Dans la crainte ou l'impatience, chacun fourbit ses armes et recommande son âme aux dieux.

Combien de faux prophètes, combien d'oracles erronés ont-ils annoncé ce jour par le passé ? Combien de rumeurs ont-elles couru des ruelles sordides jusqu'à la cour des rois et des empereurs ? À tel point que certains se mirent à douter des textes anciens... Peut-être que les heures sombres et tant redoutées leur seraient finalement épargnées. Peut-être les dieux renonceraient-ils à ce monde devenu inconsistant à leurs yeux... L'espoir, sentiment cruel et vain.

Ce temps est bel et bien venu et nul ne pourra échapper à un destin prédit de toute éternité.

Le Rag'narok a commencé ! Il vous appartient désormais d'écrire un chapitre de l'histoire de cette terre, la fin d'un âge...

UN MONDE EN GUERRE

Il fut un âge où le temps n'existait pas... L'âge des dieux.

Les dieux arpentaient la **Création** en seigneurs. Leurs empires ne connaissaient aucune frontière et s'étendaient sur des mondes entiers nés des énergies magiques de la Création.

La discorde vint et les dieux se firent la guerre pour la suprématie. Le fracas des mondes agonisants faillit déclencher l'effondrement de la Création et la mort de toute chose. Alors, la Création se défendit. Les dieux furent brutalement arrachés à leurs trônes et exilés aux confins des mondes élémentaires, les **Royaumes**. Le Temps apparut, imposant sa malédiction aux immortels vaniteux : s'ils osaient reparaître, ils subiraient le châtiment et disparaîtraient à jamais dans les limbes de l'oubli. Ainsi prit fin l'âge des dieux.

Mais on ne se joue pas si facilement de ces terribles forces. Après des milliers d'années d'exil, les dieux continuent à se livrer bataille à travers leurs champions – les Incarnés – et leurs alliés les plus fidèles. L'équilibre est à nouveau menacé. La malédiction du Temps s'estompe. Les Ténèbres s'emparent du cœur des braves et les dieux s'apprennent à prendre la tête de leurs armées.

Le dernier âge est arrivé.

UN CONTINENT DANS LES TÉNÈBRES

Non loin du cœur de la Création se trouve un Royaume convoité : **Aarklash**. Des seuils magiques peuvent y être ouverts pour se rendre dans tous les Royaumes, y compris ceux où les dieux sont enfermés. De l'avenir de ce monde singulier dépend celui de la Création.

L'histoire du continent d'Aarklash a été écrite par les vainqueurs des grandes guerres du passé. La gloire et le prestige des conquérants des âges anciens dissimulent des guerres fratricides et d'abominables mensonges. Les nations d'Aarklash ont été érigées dans la douleur, le sang et la trahison. Certaines n'ont pas su résister à l'érosion du temps. De leurs cendres sont issus des empires plus grands et plus forts encore, mais également plus jeunes et soumis aux tentations belliqueuses du pouvoir. Le désir de revanche ou de domination est ardent dans la mémoire des souverains de cette terre baignée de sang.

DES PEUPLES EN GUERRE

Les peuples d'Aarklash sont riches de leurs cultures très différentes. Ceux qui partagent une philosophie proche ou des objectifs communs se sont alliés pour mieux faire face à l'adversité ou marcher plus sûrement sur leurs ennemis. Ils se sont ainsi regroupés en trois grandes **Alliances**.

• Les **Voies de la Lumière** œuvrent à l'avènement d'un âge de raison et de prospérité. Elles rassemblent les civilisations les plus prospères. Si le royaume d'Alahan et l'empire d'Akylannie sont des nations humaines, les Voies de la Lumière regroupent également une jeune nation elfe, la république de Lanever, et l'ancienne civilisation naine : la République de l'Aegis. Ces civilisations cherchent à repousser les forces des Ténèbres. Elles respectent les peuples du Destin, même lorsque ceux-ci leur refusent leur aide.

L'ORIGINE DES HOMMES

Arrivés par la mer en des temps immémoriaux, les humains de Kel, ou Keltois, honorent un panthéon composé de divinités primitives et de héros immortels : Danu, déesse de la nature, les Matræ dévouées à la vie, la guerre et la mort, etc.

La guerre fait partie intégrante de la culture de ces humains. Il n'eût aucun peuple que les bouillonnants Keltois n'aient pas affronté au moins une fois, et Avagddu n'a jamais connu de paix durable. Les Keltois étaient un peuple libre, sauvage et en perpétuel mouvement. Rien ne saurait leur ôter leur fierté, ni leur incroyable témérité.



du monde. Tous se préparent au **Rag'narok**, une guerre sans merci annoncée par d'antiques prophéties, mais dont les mortels ignorent encore les véritables enjeux.

LA GUERRE DES INCARNÉS

Les Incarnés sont des combattants d'exception qui ont reçu les faveurs des dieux. Ils ont le pouvoir d'accomplir l'impossible, ils sont les héros du Rag'narok. Leurs pouvoirs sont nombreux. Par la puissance de leurs Élixirs, ces champions tiennent tête à des régiments entiers grâce à des contre-attaques audacieuses. Leurs coups de maître, inspirés par le courroux divin, fauchent des adversaires qu'aucune main mortelle ne pourrait égratigner. Leurs actes héroïques rallient leurs compagnons en déroute et permettent à leur peuple de remporter des batailles de légende.

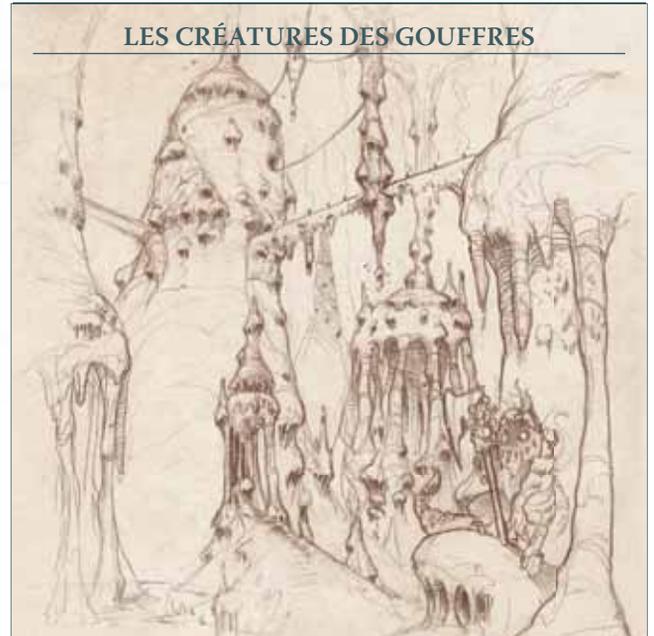
- Les **Méandres des Ténèbres** s'acharnent à étancher leur soif de pouvoir et n'hésitent pas à faire appel aux puissances les plus terrifiantes et les plus retorses. Si les Morts-vivants d'Achéron, les alchimistes de Dirz et les Drunes sont des puissances humaines qui pratiquent les magies des Ténèbres, ils ont pour alliés des peuples fantastiques, comme les dévoreurs de Vile-Tis. Ces forces maléfiques fourbissent les armes de la destruction pour faire taire à jamais les Voies de la Lumière. La plupart d'entre elles ne voient dans les Chemins du Destin que des adversaires à leur mesure.

- Les **Chemins du Destin** chérissent leur liberté et refusent obstinément l'avenir que leur promettent les puissances de la Lumière et des Ténèbres. Ils réunissent les peuples les plus anciens du continent : les elfes daikinees, les gobelins de No-Dan-Kar et les wolfens d'Yllia. À l'instar des orques du Béhémot, les peuples du Destin ont refusé de céder à la tentation de la scission introduite sur Aarklash par les humains.

- En marge de ces trois alliances formelles, de nombreuses **armées indépendantes** participent au Rag'narok. La cité franche de Cadwallon refuse de prendre parti, mais aide ponctuellement ses alliés, faisant preuve d'un opportunisme tout commercial. Et lorsque son indépendance est menacée, tous ses héros prennent les armes. De même, les mercenaires arpentent Aarklash à la recherche de batailles et d'un employeur prêt à payer pour leur expérience du combat...

Les seigneurs de guerre d'Aarklash ont pansé les blessures laissées en héritage par leurs pères et levé des armées de fin

LES CRÉATURES DES GOUFFRES



En des temps anciens, les gobelins étaient les esclaves des nains. Lorsqu'ils se rebellèrent, les seigneurs nains envoyèrent cinq guerriers dans les profondeurs de la terre dans le but d'exterminer le dieu Rat et sa fratrie, responsables du soulèvement des gobelins. Ces nains échouèrent dans leur quête et ne furent que quatre à revoir la lumière du jour : l'un d'entre eux, Mid-Nor, demeura dans les profondeurs...

On raconte que les guerriers nains se retrouvèrent confrontés à une hydre monstrueuse. Terrifiés, ils trahirent leur serment et prirent la fuite. Mid-Nor, lui, se battit longtemps contre ce dieu à neuf têtes, au point que ce dernier en fut impressionné. Au moment où l'hydre allait l'achever, elle lui offrit de passer un pacte. En échange de son allégeance, elle lui donnerait le pouvoir de se venger de la couardise de ses frères. Mid-Nor eut ainsi le pouvoir de créer des hordes de créatures monstrueuses qui hantent encore les souterrains d'Aarklash.

LA CRÉATION



La planète sur laquelle se trouve le continent d'Aarklash est en orbite autour d'un soleil jaune communément appelé **Lahn**. Deux autres astres solaires beaucoup plus petits sont en orbite autour de Lahn : **Ley**, un minuscule soleil bleu, et **Lyth**, astre rouge sang.

Ley et Lyth n'apparaissent pas toutes les années. Lorsque cela se produit, il n'est pas rare que les jumeaux célestes engendrent divers phénomènes naturels : tempêtes magnétiques, altération du climat, migrations animales parfois désastreuses, contrecoups magiques indésirables et apparitions spontanées de Portails vers d'autres mondes sont les plus courants.

La révolution du monde d'Aarklash autour de Lahn a lieu en quatre cents jours de vingt-quatre heures, comptées d'un lever de Lahn à l'autre. La majorité des peuples du continent connaissent quatre saisons : printemps, été, automne et hiver.

Selon le calendrier majoritairement en vigueur sur Aarklash, une année compte dix mois. Le nom et la durée de chaque mois varient légèrement d'une civilisation à l'autre.

Yllia est le nom donné à la vaste lune blanche aux reflets bleutés qui orbite autour du monde d'Aarklash en vingt jours. Lorsque Ley et Lith sont présents, la couleur d'Yllia en est affectée : elle peut prendre une teinte plus foncée ou plus rouge. Yllia a une influence sur les océans d'Aarklash, engendrant un cycle des marées au fil de sa révolution. Fait étrange, la rotation d'Yllia agit également sur certains êtres vivants : le rythme biologique ou mental de ceux-ci varie en fonction des phases de cette lune blafarde.

Parmi les nombreuses étoiles qui éclairent la voûte céleste chaque nuit, quatre servent aux voyageurs pour se repérer. Ces étoiles cardinales, communément appelées **Nerea** (au nord), **Sylhea** (au sud), **Élion** (à l'est) et **Olhim** (à l'ouest) font également partie des constellations utilisées par les astrologues et les augures dans leurs calculs ésotériques. Leur position par rapport aux autres étoiles dans le ciel, leur alignement et les aspects d'Yllia servent à déterminer pélemêle les humeurs des dieux, les conjonctions favorables ou funestes, les dates de certaines célébrations ou le destin des individus.

La connaissance du reste de l'univers est entièrement laissée à l'appréciation d'un petit groupe d'astronomes et de théologiens éclairés. Les uns prétendent que Lahn tourne autour d'Aarklash, et non l'inverse comme le veut la croyance populaire. D'autres pensent que les Portails magiques sont en réalité des seuils sur d'autres planètes. Le monde d'Aarklash est-il plat, creux, sphérique ? Qu'y a-t-il par-delà des océans ?

Les plus doués et les plus excentriques de ces individus, les cosmologues, mettent au point divers procédés magiques ou technologiques pour tenter d'observer les étoiles d'un peu plus près. Des lunettes d'une incroyable complexité ont été mises au point par les Cynwälls et les nains de Tir-Nâ-Bor. Les cosmologues partis explorer d'autres mondes par le biais de Portails spontanés ne sont toujours pas revenus.



LES VOIES DE LA LUMIÈRE



LE LION

Le royaume d'Alahan est le défenseur de la vertu, de la justice et de la Lumière. Son armée se bat chaque jour avec courage contre tous ceux qui veulent asservir les habitants d'Aarklash. Son peuple, les Barhans, a choisi le Lion pour emblème. Cet animal représente la force, le courage et la noblesse. Il évoque également l'allié magique d'Alahan, la Chimère – une femme à corps de lion.





Sur le champ de bataille, les Barhans sont des combattants pleins de bravoure, inspirés par les exploits de leurs aïeux. Exaltés par les contes héroïques des temps anciens, ils ne craignent aucun adversaire. Leurs grimoires leur confèrent la force des Éléments et leurs chevaliers, intrépides héritiers des traditions, chargent l'ennemi sans faiblir.

Les Barhans vivent dans un royaume féodal composé de neuf barhans, ou baronnies. Chaque baron entretient une compagnie pour défendre son blason et son honneur. Pour ces seigneurs, chaque bataille est une occasion d'allonger la liste des faits d'armes de leur famille.

Les Barhans n'ont pas oublié leurs origines. Autrefois en effet, le royaume d'Alahan n'était que l'alliance de deux clans : la tribu des Lahnars, qui vénéraient le soleil, et celle des Ylliaars, adorateurs de la lune.

- Le Lion d'or réunit les Lahnars, flamboyants, charismatiques et valeureux. Ses héros affrontent l'ennemi face à face et ont à cœur de servir d'exemple pour les autres peuples.

- Le Lion d'argent réunit les Ylliaars, qui connaissent les bienfaits de la discrétion et du secret. Qu'ils soient sages ou aventuriers, ses héros savent modifier leur apparence ou masquer leur présence pour mieux triompher des ennemis de la Lumière.

Les Barhans adorent Arin et tous les dieux du panthéon de Parangon. La constellation du Lion est au cœur de leurs rites.

HISTOIRE

Les Barhans sont les descendants de deux clans, les Lahnars et les Ylliaars. Ces tribus émigrèrent au sud du continent afin d'y trouver une vie paisible. Malheureusement, les Atrocités, de redoutables créatures des Ténèbres, vivaient là.

Les monstres combattirent les futurs Barhans et les deux clans, désunis et méfiants l'un envers l'autre, furent quasiment détruits.

C'est alors que la Chimère, un être magique de la Lumière, leur vint en aide. Lahnars et Ylliaars conclurent une alliance et terrassèrent les Atrocités. L'alliance des deux tribus survécut et ainsi naquit le royaume d'Alahan.



Aujourd'hui vertueux et prospère, ce royaume a néanmoins connu des heures sombres. L'une des dix baronnies, Achéron, fut corrompue par les Ténèbres et fit sécession. Dans sa quête de pouvoir, Achéron envoya des milliers de morts-vivants à l'assaut des autres baronnies. La bataille de Kaïber permit de les repousser et scella l'Alliance de Lumière.

Plus tard, lors de la bataille de Tycho, les Atrocités ressurgirent du néant. Une communauté secrète, composée d'Ylliaars restés fidèles au culte de la Lune, se dévoila alors et intervint aux côtés des Bahrans.

Depuis le début du Rag'narok, le royaume d'Alahan résiste vaillamment aux agressions des Achéroniens, inféodés aux Ténèbres. Les Barhans sont même passés à l'offensive. Ils sont intervenus lorsqu'il a fallu protéger le nord d'Aarklash contre une forteresse volante, sombre création d'Achéron. Mais au même moment, des portails magiques se sont ouverts dans tout le royaume, vomissant les hordes des Ténèbres. La capitale, Kallienne, a presque été perdue. Heureusement, la Chimère est apparue pour sauver la couronne d'Alahan, et les mort-vivants ont été repoussés.

Aujourd'hui, les Barhans sont prêts à livrer de nouvelles batailles au nom de la Lumière !



RAG'NAROK

Alors que les premiers Barhans fêtaient leur victoire sur les Atrocités, la Chimère leur adressa un avertissement, avant de retourner dans les Royaumes magiques de la Lumière : les Atrocités n'étaient pas mortes, seulement repoussées. Elles reviendraient pour détruire Aarklash lorsque les hommes se détourneraient de la Lumière. Seuls les Barhans pourraient alors les arrêter. Cet avertissement a été scrupuleusement transmis par les grandes familles et les sages d'Alahan.



LE ROYAUME D'ALAHAN

Totem : **Lion.**

Pays : **Alahan.**

Peuple : **Les Barhans.**

Nation : **Le royaume d'Alahan.**

Langue : **Barhan.**

Capitale : **Kallienne.**

Alliance : **Les Voies de
la Lumière.**

Alliés : **Dragon, Griffon,
Sanglier, Sphinx.**

Culte : **Arin et les dieux
de Parangon.**

Élément primaire des magiciens :
Lumière.



Aujourd'hui, il s'est malheureusement concrétisé : lors de la bataille de Tycho, plusieurs Atrocités sont apparues. Les Barhans doivent désormais remplir leur devoir envers la Lumière et les peuples d'Aarklash, car le destin du monde est entre leurs mains.

Les chevaliers et les soldats d'Alahan endossent cette charge de bon cœur. Heureux de lutter pour la Lumière, ils y gagnent également le respect de leurs pairs. En Alahan, tous les faits d'armes sont récompensés. Les batailles du Rag'narok sont un excellent moyen de s'élever dans la société barhane ou d'honorer le nom de ses ancêtres. Les exploits guerriers sont également les meilleurs arguments de l'amour courtois, car aucune dame du royaume n'est insensible à la bravoure des chevaliers. Enfin, les héros barhans sont convaincus que les forts doivent protéger les faibles. Il en va de leur honneur, qui vaut plus pour eux que leur propre vie. Les chevaliers qui perdent leur honneur prennent des risques insensés au combat pour regagner l'estime de leurs pairs, et pour trouver une place dans la geste légendaire qu'est leur histoire.



prise sur eux. Et si la force des armes ne suffit pas, les Barhans peuvent faire appel aux Éléments. Ils sont également aidés par de nombreuses créatures magiques, qu'elles vivent dans les baronnies d'Alahan ou dans le Royaume de la Lumière. La victoire du royaume d'Alahan ne fait aucun doute !

Le chevalier d'Alahan sur destrier représente l'idéal héroïque des Lions : un courage sans faille, une loyauté inébranlable et la volonté de combattre les Ténèbres partout sur Aarklash. Ces nobles, jeunes ou vieux, s'entraînent depuis leur enfance pour devenir les meilleurs guerriers d'Alahan. Les armures et les lances des chevaliers sont transmises de génération en génération avec un respect religieux.

L'ordre de la Chimère, dirigé par la reine, est une puissante confrérie de magiciens barhans. Dépositaire des enseignements de la Chimère elle-même, cet ordre tente d'en percer les secrets tout en luttant pour la cause de la Lumière. Pour cela, il entraîne de nombreux guerriers-mages. Ces derniers entretiennent une telle empathie avec la Lumière qu'ils sont capables de bénir l'équipement de leurs compagnons d'armes.



ARMÉE

L'armée du Lion tire sa force de sa cavalerie lourde et de ses puissants magiciens. Elle dispose également de guerriers d'élite dotés de pouvoirs magiques ou d'armes de légende. En Alahan, tous les soldats sont des héros ! Le courage est leur meilleure arme, la gloire leur meilleure récompense. Aucun d'entre eux n'hésite à prendre des risques, quitte à s'enfoncer derrière les lignes ennemies pour vaincre. Grâce à ses stratégies audacieuses et à ses manœuvres rapides, l'armée du Lion a toujours l'initiative de l'action. L'endurance de ses combattants est légendaire : ni la fatigue, ni la peur de la mort n'ont de

CHRONOLOGIE

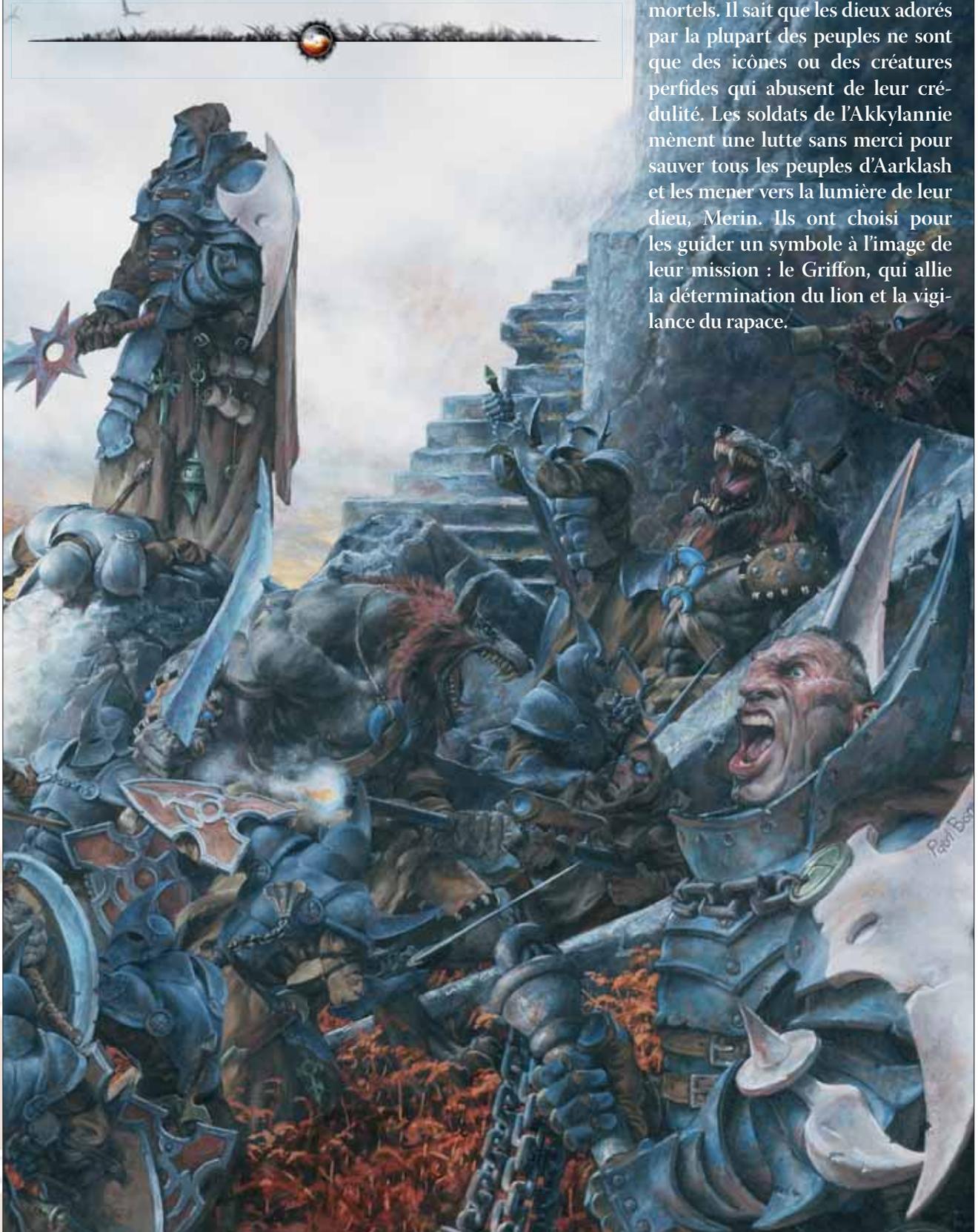
200	Les Lahnar et les Ylliaars s'installent dans le sud d'Aarklash.
360	Début de la guerre contre les Atrocités.
419	Défaite des Atrocités. Fondation du royaume d'Alahan.
675	Trahison d'Achéron. Première bataille de Kaïber.
978	Début du règne du roi actuel, Gorgyn.
999	Bataille de Tycho.
1 001	Deuxième bataille de Kaïber.
1 006	Bataille de Kallienne.

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

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

LE GRIFFON

L'empire d'Akkyllannie est conscient de l'imminence de la fin du monde et de ses devoirs envers les mortels. Il sait que les dieux adorés par la plupart des peuples ne sont que des icônes ou des créatures perfides qui abusent de leur crédulité. Les soldats de l'Akkyllannie mènent une lutte sans merci pour sauver tous les peuples d'Aarklash et les mener vers la lumière de leur dieu, Merin. Ils ont choisi pour les guider un symbole à l'image de leur mission : le Griffon, qui allie la détermination du lion et la vigilance du rapace.





Chaplain

HISTOIRE

L'empire d'Akkylannie est né d'une révélation mystique. Arcavius de Sabran, noble d'Alahan, reçut la visite d'un ange de feu qui lui révéla la prophétie de Merin : la Création courait à sa perte et Arcavius devait fonder une nouvelle nation pour la sauver. Arcavius abandonna ses terres, rassembla des fidèles et posa les bases de l'empire d'Akkylannie à l'est d'Alahan. Guidé par Merin, il fit construire de grandes cités modernes et fonda un État évolué.

Cette nation faillit s'effondrer lorsqu'un savant impérial, Dirz, voulut braver les lois mystiques édictées par Merin. L'hérétique fut condamné et dut s'enfuir hors de l'Empire. Cette crise conduisit à la création de l'Inquisition, une organisation inflexible qui terrorisa pendant longtemps la population de l'Empire. Cette crise fut également à l'origine de la Première croisade, qui tenta de conquérir le Syharhalna, où s'était réfugié Dirz. Plus tard, lorsqu'il fallut chercher le tombeau d'Arcavius, la Seconde croisade partit vers les canyons du Bran-Ô-Kor.

L'empire d'Akkylannie a livré de nombreuses batailles pendant le Rag'narok. L'Ordre du Temple a été durement éprouvé par les attaques du Syharhalna et l'Akkylannie a presque été envahie par les Dévoreurs de Vile-Tis. L'Empire a survécu, mais pas ses dirigeants. Aujourd'hui, après ces combats, un nouveau pape et un nouvel empereur sont désignés par la main de Merin. Un nouvel âge débute pour l'empire d'Akkylannie. Un empire soudé et plus que jamais résolu à vaincre.

Au combat, l'armée du Griffon est probablement la mieux organisée d'Aarklash. Disciplinés, bien équipés, les Akkylanniens mènent la guerre comme nul autre sur le continent. Ils ne reculent jamais devant l'ennemi et sont capables, grâce à la conscription impériale, d'envoyer au combat des soldats en très grand nombre. Et lorsque le nombre ne suffit pas, les Akkylanniens font parler la poudre et en appellent aux pouvoirs de Merin pour accomplir la prophétie du Dieu Unique.

Quel que soit leur corps d'armée, les Akkylanniens sont unis par une même ferveur. Ils sont dirigés par des institutions bien établies, aux hiérarchies complexes. En première ligne du combat contre les Ténèbres, ils sont parfois confrontés à des choix difficiles. Face à ces dilemmes, certains ont choisi de se rapprocher de la Lumière, d'autres ont recours au feu purificateur du Dieu Unique.

- Le **Griffon de Lumière** rassemble les quatre temples cardinaux de l'Ordre du Temple. Les soldats de cet ordre religieux s'efforcent d'être honorables et bons dans leur lutte contre les Ténèbres.

- Le **Griffon de Feu** ne recule devant rien pour détruire les ennemis de l'Empire et de la Lumière. Ses soldats, les frères de Hod et les agents de l'Inquisition, agissent avec une détermination sans faille.

Les Akkylanniens adorent Merin, qu'ils nomment le Dieu Unique, et adressent des prières en direction de la constellation du Griffon.





RAG'NAROK

Le *Codex de Merin* enseigne aux Akkylanniens que la Création est corrompue par les Ténèbres, que de faux dieux ont détourné les mortels de la voie du Dieu Unique, et qu'Aarklash court à sa perte. Par conséquent, Merin n'a d'autre choix que de purifier la Création dans un grand feu céleste et de rebâtir un nouveau monde, pur et lumineux, sur les cendres des civilisations corrompues.

La révélation que Merin a faite à Arcavia est un message d'espoir : tous les mortels qui prendront conscience de leurs erreurs et qui rejoindront Merin seront protégés du feu purificateur et seront accueillis dans la nouvelle Création. L'empire d'Akkylannie a pour mission de convertir le plus de mortels possible afin de les sauver. Il doit également lutter contre les serviteurs des Ténèbres pour retarder l'échéance. Cette tâche est autant religieuse que militaire, il faut convertir autant que se battre.

Bien qu'ils soient poussés par une quête mystique, les Akkylanniens se battent pour leur quotidien. Ils sont fiers d'appartenir à une nation où la naissance ne fait pas tout et où les plus faibles sont protégés par les lois.

Leurs inventions technologiques, telle la poudre, leur confèrent également une avance sur bien des peuples. Ils sont conscients de la chance qu'ils ont et sont prêts à mourir pour défendre leur patrie.





Leur foi les incite à respecter l'autorité de ceux qui les gouvernent. Lorsque ces derniers décident qu'il faut se battre, tous les Akkylanniens sont prêts au combat. En effet, les jeunes hommes de l'Empire doivent s'acquitter d'une période de conscription de cinq ans, au cours de laquelle ils apprennent leurs devoirs de citoyens en même temps que le métier des armes.

ARMÉE

L'armée du Griffon tire sa puissance de ses unités de conscrits et de ses fusiliers. Elle dispose en outre de puissantes machines de guerre, tels ses canons, qui sèment la mort parmi ses ennemis. L'armée du Griffon dédaigne la rapidité et les manœuvres fantaisistes ; elle leur préfère la force brute et une résistance à toute épreuve. Toutefois, elle n'est pas dépourvue de fins stratèges, qui savent toujours où et comment appliquer cette force ou profiter de cette résistance. Une fois que l'ennemi a été décimé par les tirs des fusils et que son assaut s'est brisé sur les boucliers des conscrits, il suffit de faire sonner la charge pour remporter la victoire. Lorsque la situation devient difficile, il est toujours possible de faire appel aux pouvoirs des fidèles de Merin, particulièrement puissants. Enfin, les soldats d'élite, protégés par leurs lourdes armures, valent plusieurs hommes au combat.

Le fusilier est probablement la troupe la plus représentative de l'armée du Griffon. Soldats de métier supérieurement entraînés, les fusiliers démontrent quotidiennement la toute-puissance du dieu igné et la supériorité du fusil. Leurs salves sont d'une précision, d'une puissance et d'une efficacité telle qu'ils n'ont besoin ni de lourdes armures, ni d'encombrantes armes de contact : l'ennemi arrive rarement aussi près.

Les templiers sont connus à travers tout Aarklash. Ils protègent les pèlerins akkylanniens aux quatre coins du continent. Au combat, ils s'embrasent d'une colère divine qui ne laisse aucun doute sur leur ferveur.

Les chasseurs de démons, enfin, patrouillent toutes les routes du continent à la recherche des plus puissants serviteurs des Ténèbres. Armés d'un pistolet, d'une lame et de leur foi, ils livrent un combat sans pitié aux ennemis de l'Empire.



CHRONOLOGIE

571	Révélation d'Arcavius.
573	Fondation de l'empire d'Akkylannie.
676	Hérésie de Dirz.
677	Première croisade (Syharhalna).
994	Seconde croisade (Bran-Ô-Kor).
1 003	Invasion de l'Akkylannie par les Dévoreurs.
1 004	Offensive de l'empire du Syharhalna.
1 005	Bataille d'Arcavia, mort de l'empereur Octave IX.
1 009	Bataille des brasiers, désignation des nouveaux dirigeants impériaux.

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

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

LE SANGLIER

22

LES VOIES DE LA LUMIÈRE



Les nains de Tir-Nà-Bor, peuple endurant, fier et tenace, vivent au cœur de la chaîne de l'Ægis depuis que le monde est monde. Pendant des siècles, ils se sont tenus à l'écart des autres peuples, refusant d'entrer dans le jeu des alliances trahissantes. Le Rag'narok a rattrapé les nains de Tir-Nà-Bor lorsque leurs ennemis ont envahi leurs chères montagnes. Si cette bataille est perdue, les nains de Tir-Nà-Bor ont conscience que la guerre ne l'est pas encore. Fidèles à leur légendaire entêtement, les nains de Tir-Nà-Bor ont immédiatement entamé la reconquête de l'Ægis et des plaines alentour, soutenus par leurs alliés akkylanniens.



Sur le champ de bataille, les nains de Tir-Nâ-Bor progressent sans hâte, mais leur avance est inexorable. Protégés par de lourdes armures, ils combattent dans le sifflement de leurs puissantes machines à vapeur. Leurs redoutables bombardes pilonnent l'ennemi, leurs chaudières propulsent leurs montures mécanisées à de folles vitesses. Leurs armes à vapeur frappent avec la force d'une éruption volcanique. Leurs terrifiants masques à vapeur glacent leurs ennemis d'effroi... Tout ce qui fume, qui siffle et qui est alimenté par une chaudière fait la joie des défenseurs de Tir-Nâ-Bor !

Pour un nain de Tir-Nâ-Bor, la défense est plus importante que l'attaque : rien ne vaut une solide fortification pour remporter une bataille. Retranché dans ses inexpugnables forteresses, le peuple de Tir-Nâ-Bor attend l'ennemi de pied ferme !

Chaque forteresse possède ses propres traditions séculaires et ses spécialités militaires. Fom-Nur, Kâ-In-Ar, Kal-Nam, Kar-An-Tyr, Lor-An-Kor, Naël-Tarn et Ogh-Hen-Kir sont autant de forteresses et de factions. Naturellement, pour ses habitants, chaque forteresse est largement supérieure aux autres.

Les nains adorent Odnir et son panthéon, dont le domaine est situé dans la constellation du Sanglier.

HISTOIRE

L'histoire de la nation de Tir-Nâ-Bor commence lors de l'Hiver des batailles. Seuls les nains avaient eu la prévoyance de faire des réserves de nourriture. Ainsi, ils ne souffrirent pas de la faim. Mais leur voisins, affamés, les attaquaient sans cesse car ils convoitaient leurs greniers.

La famine faisait des ravages. Les enfants des dieux, les géants, se mouraient. Les dieux proposèrent alors un marché aux nains : ils les invitaient dans le domaine divin de l'Ægis, où ils seraient à l'abri de l'avidité des autres peuples. En échange, les nains devaient donner aux géants la nourriture qui leur permettrait de survivre. Les nains acceptèrent avec joie. Tir-Nâ-Bor – « la terre du pacte » dans leur langue – était née.

Dans leur domaine protégé, les nains découvrirent l'art de la forge, puis les merveilles de la vapeur. À une époque, ils recueillirent les rejetons d'une civilisation marginale, les gobelins. Mais ces derniers, ingrats, se révoltèrent et s'enfuirent. Restés seuls, les nains et les géants de Tir-Nâ-Bor continuèrent à se développer paisiblement... Jusqu'à l'apparition des démons des Gouffres. Ces créatures, ni mortes ni vivantes, envahirent les profondeurs de l'Ægis. Malgré des siècles de guerre, les nains de Tir-Nâ-Bor ne parvenaient pas à les vaincre.

Toutefois, depuis le début du Rag'narok, les plus puissants héros de Tir-Nâ-Bor ont décidé d'en finir. Témérairement, ils ont jeté toutes leurs forces dans la bataille et se sont enfoncés

dans les cavernes de leurs ennemis de toujours. Ils ont remporté la victoire, mais elle leur a coûté très cher : un autre peuple, les Syhars, en a profité pour attaquer les forteresses de Tir-Nâ-Bor, restées sans défense. Plusieurs de ces forteresses sont tombées aux mains des assaillants. Mais le peuple de Tir-Nâ-Bor est opiniâtre. Aidés par les Akkylanniens, leurs alliés de toujours, les nains, les elfes, les humains et les géants de Tir-Nâ-Bor ont stoppé l'avance des Syhars et ont entamé la reconquête de leurs foyers.

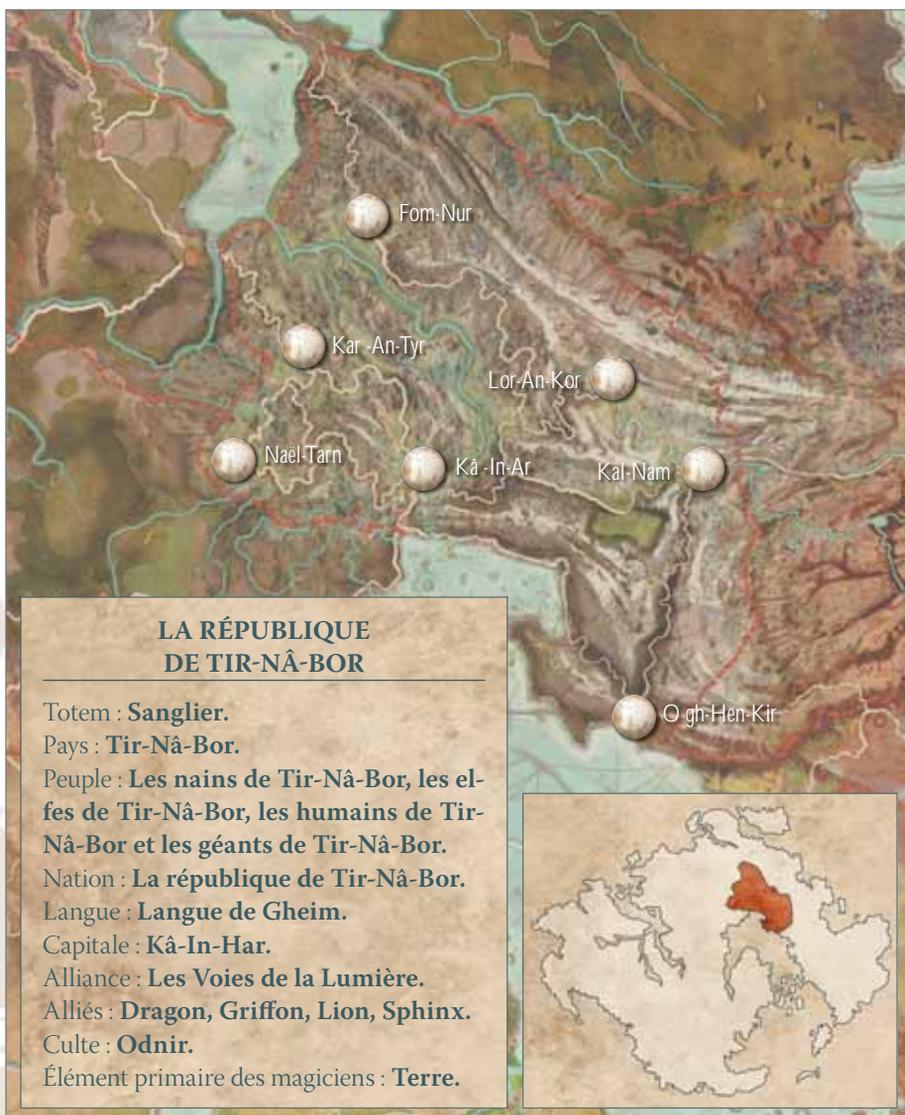
Aujourd'hui, le peuple de Tir-Nâ-Bor a rejoint les Voies de la Lumière.

RAG'NAROK

Selon les nains de Tir-Nâ-Bor, les énergies dégagées par les dieux de l'Ægis se propagent à un rythme régulier. Aujourd'hui, l'*Argg-Am-Ork* – le « Rag'narok » dans leur langue – bouleverse ce rythme. Toute la Création tremble et se convulse à l'approche d'une nouvelle ère.

Grâce au pacte qu'il a conclu avec les dieux de l'Ægis, le peuple de Tir-Nâ-Bor en est particulièrement conscient. Il sait que seuls les peuples les plus forts et les mieux préparés pourront survivre à la bataille finale.





LA RÉPUBLIQUE DE TIR-NÂ-BOR

Totem : **Sanglier.**

Pays : **Tir-Nâ-Bor.**

Peuple : **Les nains de Tir-Nâ-Bor, les elfes de Tir-Nâ-Bor, les humains de Tir-Nâ-Bor et les géants de Tir-Nâ-Bor.**

Nation : **La république de Tir-Nâ-Bor.**

Langue : **Langue de Gheim.**

Capitale : **Kâ-In-Har.**

Alliance : **Les Voies de la Lumière.**

Alliés : **Dragon, Griffon, Lion, Sphinx.**

Culte : **Odmir.**

Élément primaire des magiciens : **Terre.**

Toutefois, l'*Argg-Am-Ork* a commencé sous de bien mauvais auspices : certaines des plus puissantes forteresses naines sont tombées dès les premières batailles.



Mais heureusement, une bataille n'est pas la guerre. Le caractère des nains de Tir-Nâ-Bor est forgé dans l'acier le plus pur. Ils encaissent sans broncher les coups et les revers de fortune ! Puisque tout est contre eux, les nains de Tir-Nâ-Bor sont plus que jamais déterminés à survivre. C'est pour eux une affaire de foi autant qu'une nécessité vitale. S'ils baissaient les bras, les nains de Tir-Nâ-Bor ne seraient plus dignes du pacte conclu avec les dieux : ils ne seraient plus vraiment les nains qui ont survécu à l'Hiver des batailles.

Avec l'aide des Akkylanniens, le peuple de Tir-Nâ-Bor reprend l'offensive. Rien ne peut briser la volonté d'un nain de Tir-Nâ-Bor, pas même l'*Argg-Am-Ork* !

ARMÉE

L'armée des défenseurs de Tir-Nâ-Bor n'est pas adaptée aux percées soudaines et aux frappes éclair. Elle excelle en revanche dans l'occupation méthodique du terrain. Une fois en place, les unités de nains de Tir-Nâ-Bor ne se laissent déloger que par les ennemis les plus brutaux et les plus déterminés.

La stratégie de l'armée du Sanglier repose sur un usage soigneusement maîtrisé de la puissance. Avec une grande finesse tactique, les nains de Tir-Nâ-Bor frappent fort et ils frappent

là où ça fait mal. Lorsque l'armée du Sanglier s'aligne en ordre de bataille, seul un coup du sort peut la priver de la victoire. Les généraux de Tir-Nâ-Bor préparent soigneusement leurs plans de bataille, afin chaque unité soit exactement où elle sera le plus utile.

Les nains refusent de compter sur leur nombre ; ils préfèrent écraser l'adversaire par leur supériorité technologique. Ils ne jurent que par les machines à vapeur. Leurs chariots de guerre



traversent les champs de bataille à toute allure et font tonner leurs énormes canons. Les cavaliers Khor sur razorback à vapeur font trembler le sol, tandis que les bombardiers, armés de véritables pièces d'artillerie portatives, tirent d'énormes projectiles explosifs. Mais les autres combattants ne sont pas en reste : gantelets, marteaux, masques, armures, tout peut être mécanisé. Avec la vapeur, les nains ont une puissance à la mesure de leur tempérament : volcanique !

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

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

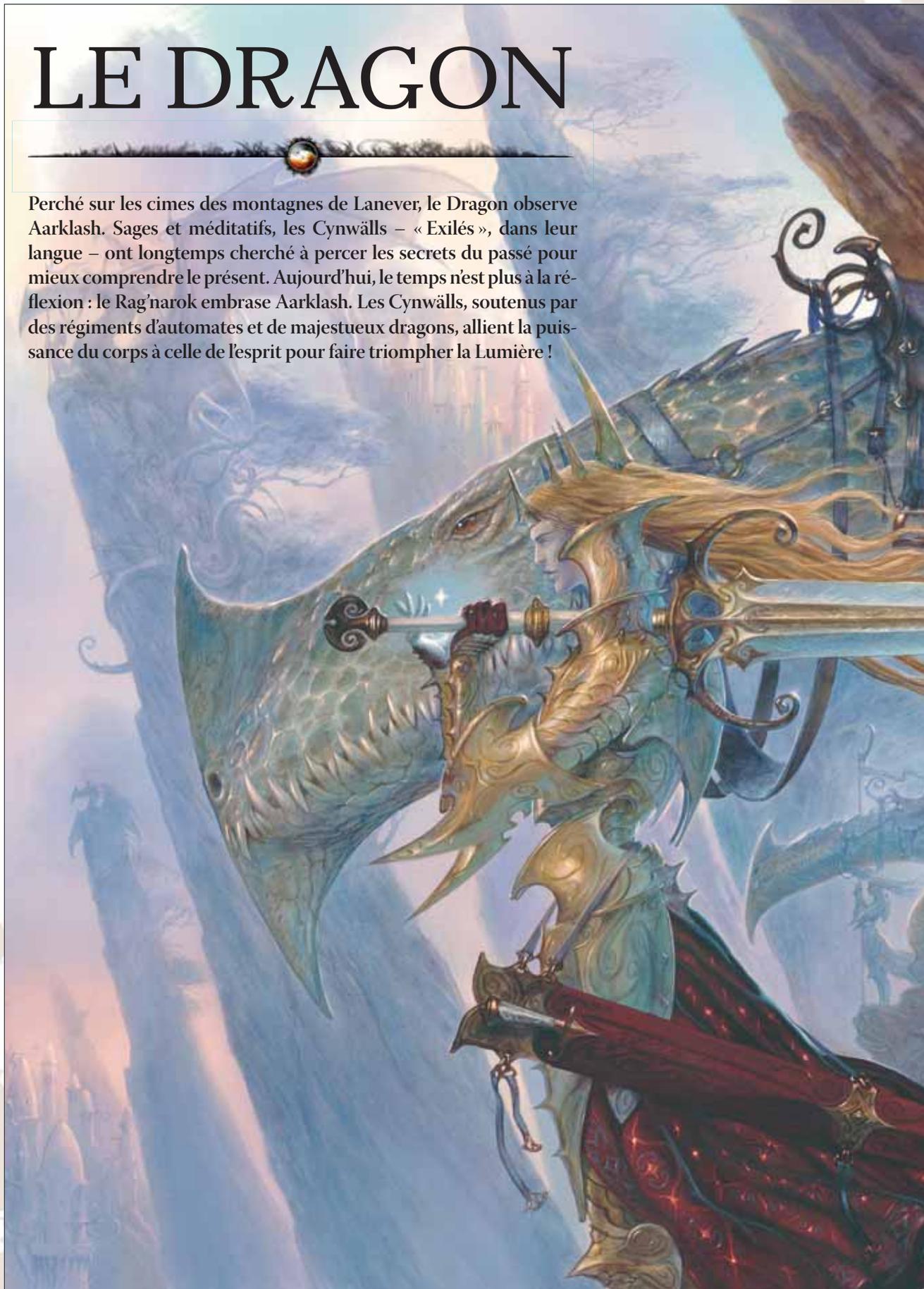
CHRONOLOGIE

- 1** Colonisation de l'Ægis par les nains.
- 684** Apparition des démons de Mid-Nor.
- 1 004** Ogh-Hen-Kir tombe entre les mains des Syhars.
- 1 005** Kal-Nam tombe entre les mains des Syhars.
- 1 007** La capitale des défenseurs de Tir-Nâ-Bor tient bon face aux légions des Syhars.
Ogh-Hen-Kir est reprise par les forces conjointes du peuple de Tir-Nâ-Bor et des Akkylanniens.



LE DRAGON

Perché sur les cimes des montagnes de Lanever, le Dragon observe Aarklash. Sages et méditatifs, les Cynwälls – « Exilés », dans leur langue – ont longtemps cherché à percer les secrets du passé pour mieux comprendre le présent. Aujourd'hui, le temps n'est plus à la réflexion : le Rag'narok embrase Aarklash. Les Cynwälls, soutenus par des régiments d'automates et de majestueux dragons, allient la puissance du corps à celle de l'esprit pour faire triompher la Lumière !





La première arme du Dragon est la concentration qui lie le corps et l'esprit : grâce à elle, le Cynwäll s'adapte à toutes les situations et triomphe des obstacles qui se dressent entre lui et la victoire. La fureur et la passion n'ont pas leur place dans le cœur d'un Cynwäll en guerre.

La deuxième arme du Dragon est la technologie. Les Cynwälls ont exploré les ruines de Lanever et découvert les secrets des Anciens. Ils savent aujourd'hui lier magie et technologie pour concevoir des machines extraordinaires, et la poudre à canon n'a aucun secret pour eux.

Les Cynwälls étaient autrefois limités par leur population restreinte ; aujourd'hui cependant, ils ont éveillé une armée d'automates de bataille nés d'une technologie oubliée. Ces combattants mécaniques, les constructs, sont insensibles à la peur.

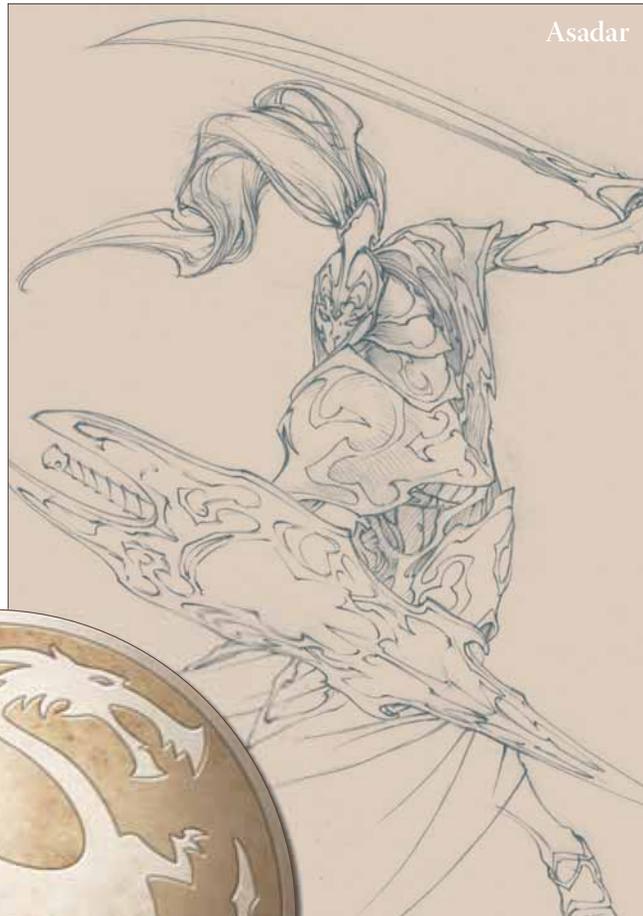
Les Cynwälls peuvent également compter sur leurs alliés de toujours, les dragons des cimes. Avec eux, ils gouvernent les cieux et réduisent en cendres les adversaires les plus coriaces.

L'issue du Raġnarok pourrait bien dépendre des décisions des Cynwälls.

- Le Dragon de la Vérité est l'armée qui s'engage depuis toujours dans les batailles de la Lumière. Présente aux quatre coins d'Aarklash, elle est composée de guerriers prêts à tout pour défendre les idéaux de la Lumière.

- Le Dragon du Secret est le gardien des secrets de Lanever. Cette armée est composée de régiments mécaniques soutenus par des magiciens et par les mystérieux trièdres, des unités de trois combattants d'exception.

Les Cynwälls vouent un culte à la Noësis (qui signifie « Vérité »), la philosophie sur laquelle repose leur sagesse. Ils sont tournés vers les étoiles de la constellation du Dragon.



Asadar



accompagné, il y fonda une république. Les elfes de cette nouvelle nation adoptèrent le nom de *Cynwälls*, ou « Exilés ». Ils prêtèrent alors le serment de ne pas participer aux conflits du continent.

Les Cynwälls s'allièrent avec les dragons qui vivaient dans les montagnes de Lanever. En explorant leur nouveau territoire, ils découvrirent d'anciens temples, dans lesquels dormaient d'antiques artefacts, des constructs et des bibliothèques appartenant à une civilisation oubliée. D'exilés, les Cynwälls devinrent les gardiens des secrets des Anciens.

Les Cynwälls brisèrent leur serment de neutralité lors de la première bataille de Kaïber, en 675. En s'engageant aux côtés de la Lumière, ils empêchèrent le Bélièr d'envahir Aarklash. Au cours des siècles qui suivirent, le Dragon livra de nombreuses batailles contre les Méandres des Ténèbres.

Les Cynwälls, dans leur immense sagesse, savaient que le Raġnarok était inéluctable. Après des siècles de préparations, ils se battent aujourd'hui de toutes leurs forces et brandissent les armes des Anciens. Même la perspective de la destruction d'Aarklash ne parvient pas à briser leur concentration. Les gardiens d'autrefois sont désormais de formidables guerriers. Le Dragon affronte les Ténèbres sur leur territoire, à l'ouest d'Aarklash, et soutient ses alliés partout où sa force est requise.

HISTOIRE



Autrefois, tous les elfes vivaient dans une seule nation, Quithayran. La république de Lanever est née d'un conflit de succession nommé Serrëlis, en 558. L'un des deux prétendants au trône, partisan de la sagesse et de la Lumière, choisit de s'exiler en Lanever pour éviter une guerre civile. Avec les nombreux partisans qui l'avaient

RAG'NAROK

Les Cynwälls pensent que le Rag'narok est une opportunité pour tous les peuples d'Aarklash : celle de choisir leur futur, entre la Lumière et les Ténèbres. Ils savent cependant que la bataille est sans pitié et que les conséquences sont terribles : si les Ténèbres remportent la victoire, la Création connaîtra une ère de corruption et de douleur.

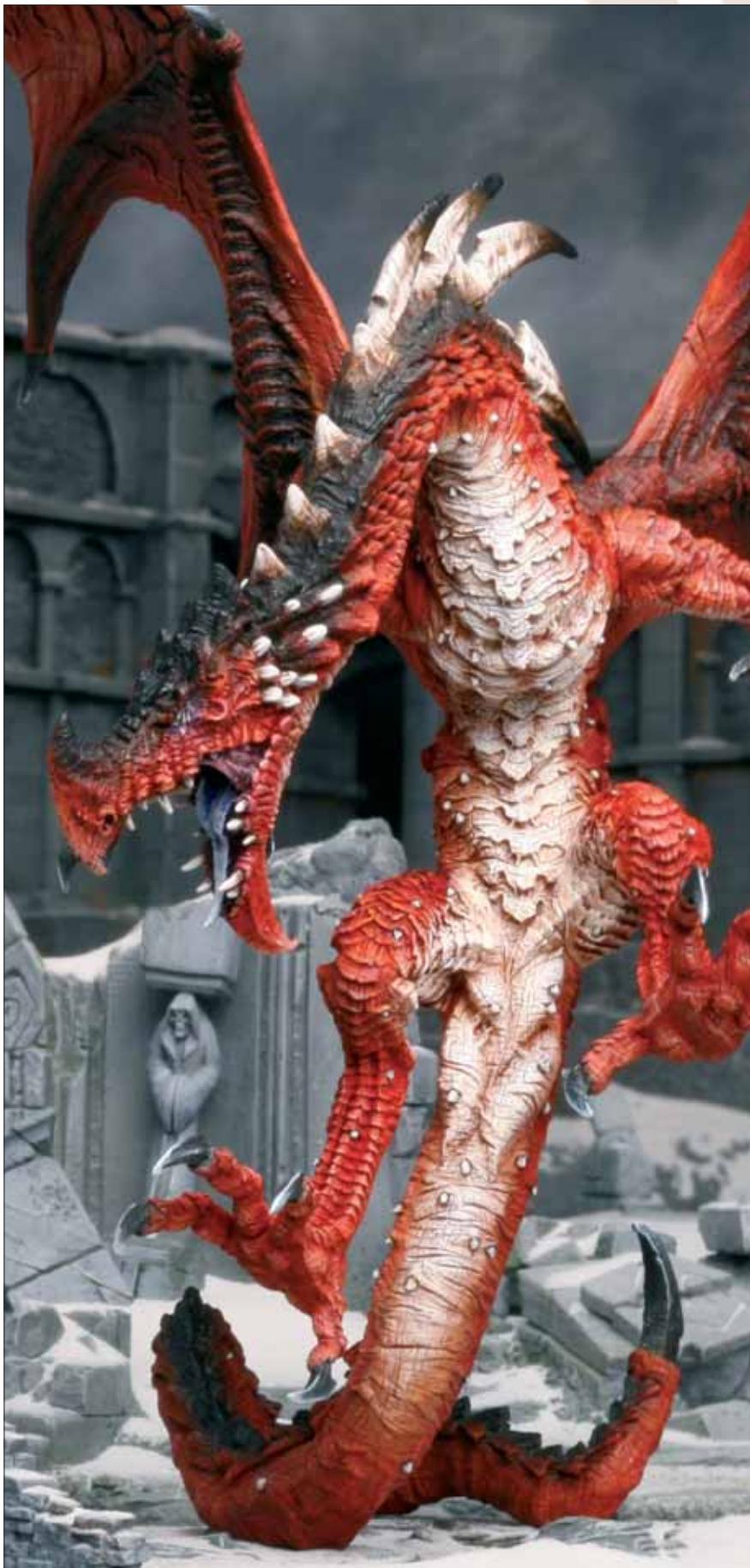
La certitude de ces vérités se heurte chaque jour à la réalité des conflits. Le Dragon déploie ses compagnies de l'Ynkarò au désert du Syharhalna. Toutefois, les combattants cynwälls ne sont pas assez nombreux pour entretenir une telle armée, même avec l'appui des constructs et des dragons. C'est le peuple tout entier qui s'engage dans le conflit, au risque d'être exterminé en cas de défaite. Seule une concentration sans faille peut mener à la victoire dans ces conditions ! C'est pourquoi les Cynwälls verrouillent leur cœur et leur esprit avant chaque bataille. Ils deviennent ainsi peu à peu comme les constructs qui se battent à leurs côtés.

L'heure du Rag'narok a sonné et le Dragon sort de sa méditation. La seule incertitude est le futur : le vainqueur écrira l'Histoire.

ARMÉE

L'armée du Dragon est une machine de guerre sophistiquée. Hommes et femmes de troupe, spécialistes, constructs de toutes formes et de toutes tailles, dragons titanesques : autant de rouages qui s'ajustent avec une précision mortelle. L'armée cynwäll est une lame meurtrière capable de véritables ravages entre les mains d'un artiste de la stratégie.

Les selsÿms constituent le corps de l'armée. Leur expertise du combat est rarement égalée parmi les troupes régulières des autres peuples, et leur rapidité est celle des elfes. Ils sont soutenus par des troupes d'élite qui se spécialisent dans l'un ou l'autre aspect de la guerre cynwäll : les éperviers, par exemple, échangent leur bouclier contre un pistolet et sèment la mort avec une agilité époustouflante. Les varsÿms, pour leur part, privilégient le combat à deux



armes et semblent danser lorsqu'ils se battent. Au sommet de la chaîne de commandement de l'armée du Dragon se trouvent les asadars et les khidarÿms. Ces guerriers sont équipés d'armures sur mesure qui pallient leur faible constitution, caractéristique des elfes.

Les troupes cynwälls sont soutenues par des régiments de constructs aux formes singulières, dirigés par des magiciens. Si les constructs manquent parfois de vivacité, ils se distinguent par leur grande résistance et un moral à toute épreuve. Les rangs des guerriers constructs sont parfois dominés par les silhouettes imposantes des novas, qui manient une arme avec chacun de leurs quatre bras. Quant aux pulsars, ce sont des hybrides mécaniques, un corps de nova monté sur une grande roue de guerre.

Loin au-dessus de la mêlée volent les dragons, les créatures les plus nobles et les plus puissantes d'Aarklash. Libres ou chevauchés par des chevaliers-dragons, ces titans sèment la terreur chez l'ennemi et ne laissent que des cendres dans leur sillage.

p	t	c	b	d	g	f	v
p	t	c	b	d	a	f	v
s	z	ch	j,g	l	r	m	n
s	z	1	j	l	r	m	n
gn	x	ng	i	é	è	a	â
2	x	3	i	é	è	a	â
ô	o	ou	u	œ	eu	e	
ô	o	4	u	œ	6	e	
in	un	an	on	y	u	w	
7	x	4	o	y	u	w	

LA RÉPUBLIQUE DE LANEVER

Totem : Dragon.

Pays : Lanever.

Peuple : Les Cynwälls.

Nation : La république de Lanever.

Langue : Cynwäll.

Capitale : Laroq.

Alliance : Les Voies de la Lumière.

Alliés : Griffon, Lion, Sanglier, Sphinx.

Culte : La Noësis.

Élément primaire des magiciens : Lumière.

CHRONOLOGIE

558	Serrëlis, conflit de succession pour le trône de Quithayran.
675	Trahison de la baronnie d'Achéron. Première bataille de Kaïber.
832	Fondation de Cadwallon
1 001	Deuxième bataille de Kaïber. Bataille de la gorge du Dragon.
1 005	Siège d'Achéron. Troisième bataille de Kaïber.
1 007	Quête de Mehöl.
1 008	Retour de Mehöl avec un enfant de l'utopie du Sphinx.



LE SPHINX

Les Ishim'Re sont un peuple ancien, qui possède d'extraordinaires connaissances scientifiques et magiques. Ils cachent un terrible secret : ils savent que les mythes des peuples du continent sont les traces d'un précédent Rag'narok ! Tandis que les autres peuples sortaient de l'Âge des batailles, l'ancien dieu des Ishim'Re disparut, laissant la place à un ordre nouveau. Pendant que d'autres se battaient pour conquérir Aarklash, les Ishim'Re partirent à la conquête d'autres mondes : les Royaumes élémentaires.

Les âges ont passé et l'ombre du Rag'narok plane à nouveau sur Aarklash. Une fois encore, le Sphinx est là pour protéger la Création contre la folie des dieux.





L'armée du Sphinx échappe aux lois du temps : elle surgit du passé avec une technologie du futur. Ses régiments sont composés d'automates dorés de toutes tailles, aux châssis patinés par les siècles. À leur tête, voyageant à bord de grandes nefes volantes, se trouvent toutes les générations d'Ishim'Re. Les plus anciens ont projeté leur esprit dans des dispositifs de survie transformés en machines de guerre. Les plus jeunes perpétuent les traditions mystiques de leur peuple et commandent à la Lumière. Après des siècles d'exil et de batailles dans les Royaumes élémentaires, le Sphinx prend part au Rag'narok !

Les Ishim'Re ont juré de servir la Lumière et de protéger Aarklash.

- Les Gardiens sont en quête des secrets des dieux ainsi que des armes qui mettront fin à la menace des Ténèbres. Sous les ordres des mystérieux Éternels, leurs armées de constructs parcourent la Création.

- Dépositaires d'une culture et d'un savoir martial millénaire, les Héritiers tentent de retrouver leur place sur Aarklash. Protégés par les constructs de leurs pères, ils mettent en œuvre leurs connaissances étendues de la magie et de la guerre.

Les Ishim'Re vouent un culte aux Héols, qui les guident grâce à la constellation du Sphinx.



HISTOIRE

L'utopie du Sphinx est issue des cendres d'une effroyable guerre. À l'aube des temps, en effet, l'Empire ishim combattit les dieux de la Création. Ces derniers, aidés par Vile-Tis et par l'armée des worgs, parvinrent à triompher de la technologie ishim. Arh-Tolth, un être magique vénéré par les Ishim'Re, disparut et son empire verdoyant fut transformé en désert stérile.

Une poignée d'Ishim'Re survécut grâce à la miséricorde des Héols, les dieux de la Lumière. Les rescapés décidèrent de garder le silence sur les secrets des dieux et de la science. Secrètement, ils firent également serment de protéger Aarklash contre la folie divine.

L'UTOPIE DU SPHINX

Totem : **Le Sphinx.**
 Pays : **Algandie.**
 Peuple : **Les Ishim'Re.**
 Nation : **L'utopie du Sphinx.**
 Langue : **Énigma.**
 Capitale : **Aureus.**
 Alliance : **Les Voies de la Lumière.**
 Alliés : **Dragon, Griffon, Lion, Sanglier.**
 Culte : **Les Héols, le panthéon de la Lumière.**
 Élément primaire des magiciens : **Lumière.**

Pour honorer ce serment, les Ishim'Re livrèrent la guerre aux Ophidiens, les héritiers du dieu destructeur Vortiris. La dernière bataille fut livrée là où se dresse aujourd'hui la cité de Cadwallon. Vortiris y fut enfermé et ses enfants ophidiens se dispersèrent dans les Royaumes élémentaires. Les Ishim'Re quittèrent Aarklash à leur poursuite. Avant de partir, ils préparèrent leur retour en dissimulant sur Aarklash des ateliers de construction, des artefacts de légende et une poignée de sentinelles.

Aux premières heures du Rag'narok, les Cynwälls ont découvert un des grands ateliers de l'Utopie. Les phalanges auréennes se sont éveillées et ont livré contre les Ténèbres leur première bataille depuis l'Âge des batailles. Le retour du Sphinx n'est qu'une question de temps.

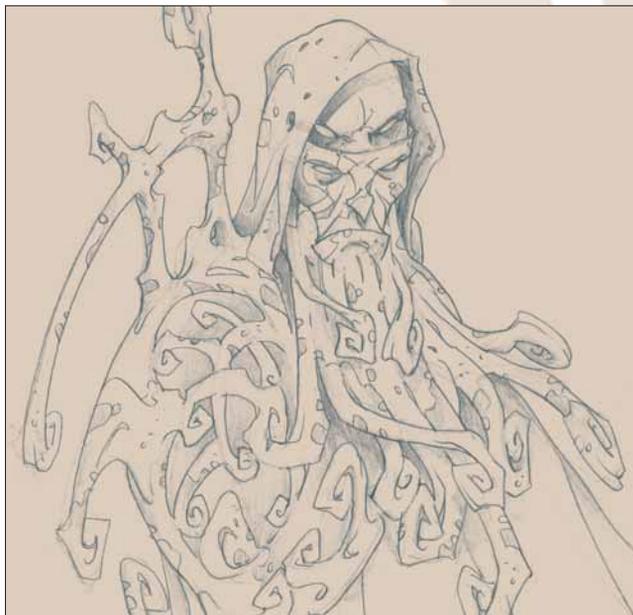
RAG'NAROK

Les Ishim'Re, sentinelles de l'histoire d'Aarklash, voient clair dans le jeu des dieux. Des siècles de voyage dans les Royaumes élémentaires leur ont permis de nouer des alliances avec des élémentaires et des immortels au pouvoir défiant l'imagination.

Les Ishim'Re se battent pour la Lumière. Toutefois, ça n'est pas pour servir la volonté des dieux, mais pour instaurer un âge de raison et de science, pour le bien des mortels. Au cours des âges, ils ont observé les progrès des peuples de la Lumière sous la direction des Héols : les Akkylanniens ont érigé un glorieux empire et les nains de Tir-Nâ-Bor sont passés maîtres des choses concrètes ; les Cynwälls sont les maîtres de l'abstrait et du progrès technologique ; les Barhans ont dompté les énergies magiques et œuvrent avec altruisme pour le bien de leur prochain. Unis et victorieux, ces peuples instaureraient un âge de paix et de Lumière à travers la Création.

Le Rag'narok menace tout cela. Les Méandres des Ténèbres, qui ont troqué leur libre arbitre contre des pouvoirs inhumains, risquent de plonger Aarklash dans le néant. Les Chemins du Destin, divisés, sont impuissants face à cette menace. Les Ishim'Re sont revenus pour livrer bataille et faire triompher la Lumière.

Pour le Sphinx, cependant, la victoire militaire n'est qu'une étape. Il sait que le Rag'narok est un jeu divin, qu'il sert uniquement les ambitions des dieux. L'objectif secret des Ishim'Re est de rallier les peuples de la Lumière à leur cause. Ainsi, dans le prochain âge, les mortels seront maîtres de leur avenir et vivront en harmonie avec les immortels.



ARMÉE

Les Ishim'Re ne sont pas assez nombreux pour constituer une hiérarchie militaire traditionnelle. Ils sont regroupés en grandes fratries, où cohabitent plusieurs générations d'individus. La démocratie règne en temps de paix ; en temps de guerre, le pouvoir revient au stratège le plus expérimenté.

Les Ishim'Re traversent la Création à bord de gigantesques nefs volantes, avec leurs précieuses bibliothèques et leurs laboratoires. Dans les cales de ces navires dorment les ateliers et les légions de constructs avec lesquels ils livrent bataille. La plupart de ces nefs ont un port d'attache, une cité dissimulée aux abords du monde ou dans un Royaume élémentaire oublié.

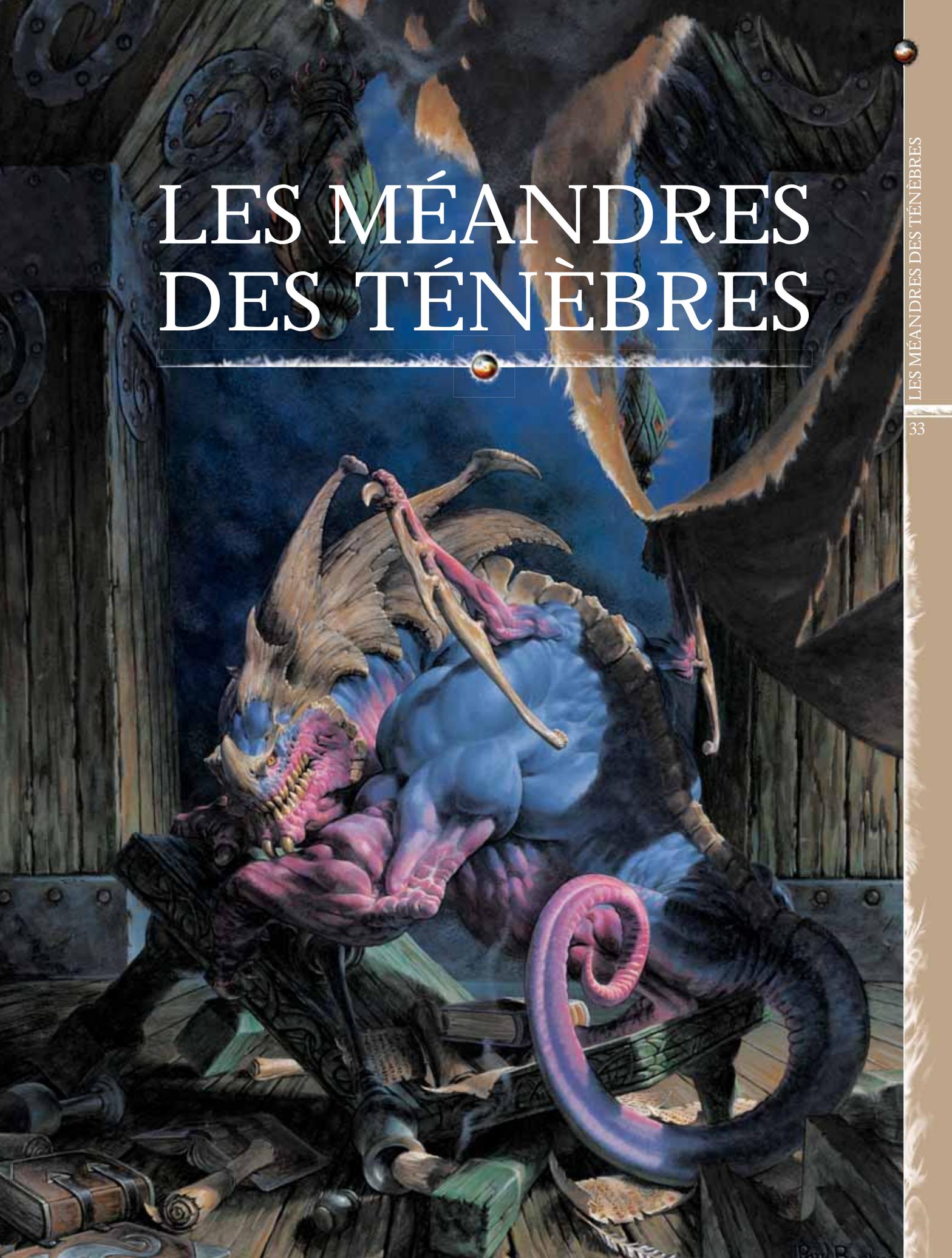
La plupart des Ishim'Re font partie des Éternels. Ces guerriers sont parfois vieux de plusieurs siècles et leur corps est depuis longtemps devenu poussière. Grâce à la magie de la Lumière et à une ancienne technologie, leur esprit a été transféré dans des machines. La plupart des Éternels se battent dans des corps mécaniques humanoïdes. Les plus expérimentés ont cependant renoncé à toute apparence humaine : leur âme habite le châssis des gladiateurs, des machines de guerre sans égales.

Les Ishim'Re de chair et de sang sont les Héritiers. Leur sensibilité de mortels leur permet de préserver l'humanité des Éternels et de maîtriser les arcanes mystiques. Peu d'entre eux embrassent la carrière de guerrier ; ils préfèrent laisser les périls du combat rapproché aux constructs de l'Utopie.

CHRONOLOGIE

Âge divin	Destruction de l'Empire ishim.
0	L'utopie du Sphinx prête allégeance aux Héols.
255	Bataille de Kadwayn, la future Cadwallon. Les Ishim'Re entament leur exil vers les Royaumes élémentaires.
1008	Le Cynwäll Mehöl prend contact avec un enfant de l'utopie du Sphinx.

LES MÉANDRES DES TÉNÉBRES



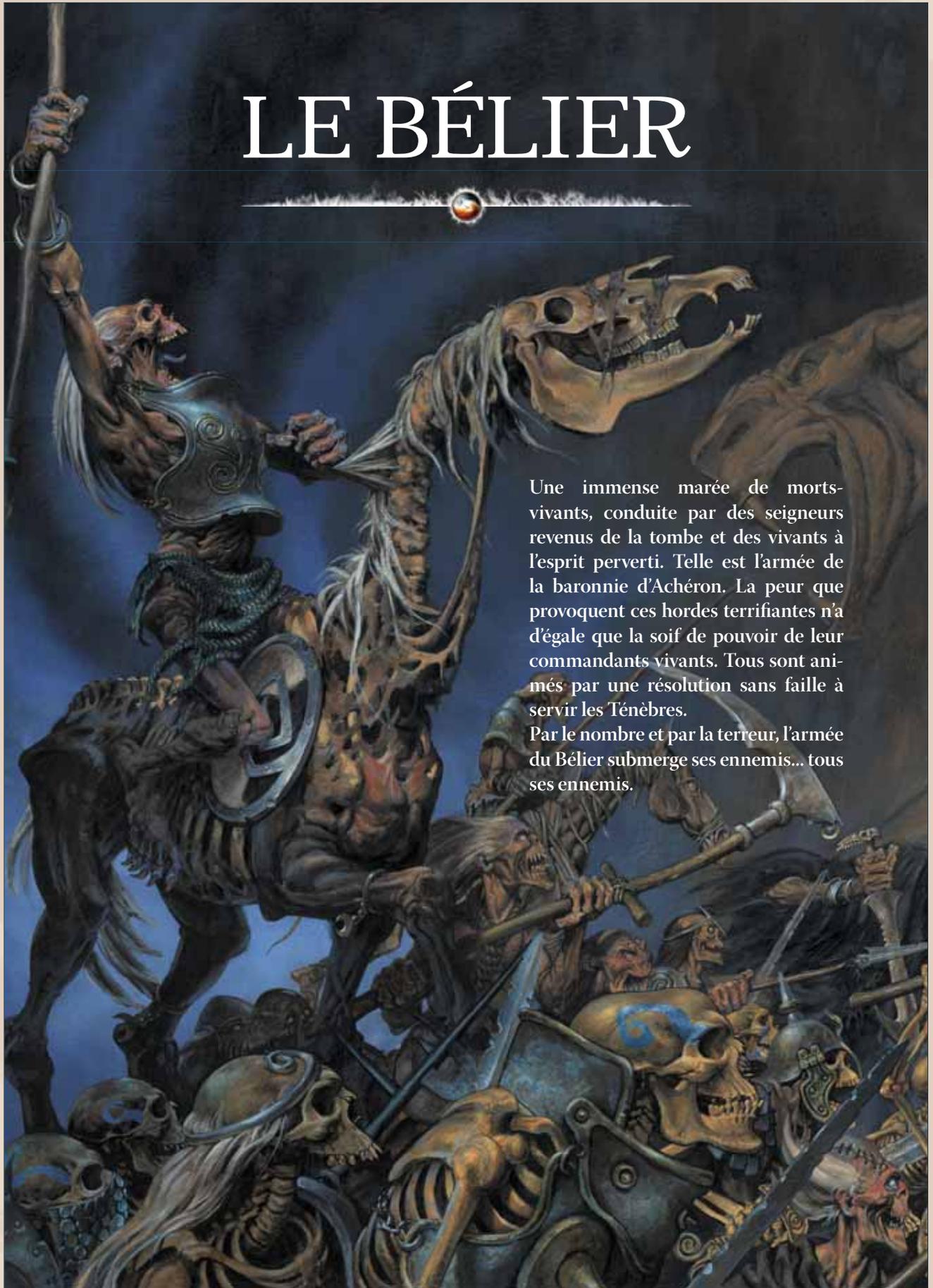
LE BÉLIER

34

LES MÉANDRES DES TÉNÉBRES

Une immense marée de morts-vivants, conduite par des seigneurs revenus de la tombe et des vivants à l'esprit pervers. Telle est l'armée de la baronnie d'Achéron. La peur que provoquent ces hordes terrifiantes n'a d'égale que la soif de pouvoir de leur commandants vivants. Tous sont animés par une résolution sans faille à servir les Ténèbres.

Par le nombre et par la terreur, l'armée du Bélier submerge ses ennemis... tous ses ennemis.



La baronnie maudite d'Achéron a choisi le Bélier comme emblème, symbole de l'immortelle alliance passée avec les seigneurs cornus des Abysses. Année après année, l'armée du Bélier construit sa puissance. Pour les liches et les nécromanciens qui sont à sa tête, seuls comptent le pouvoir et la connaissance. Pour les seigneurs des morts et leurs démoniaques alliés, le temps est un auxiliaire fidèle. Tous les vivants, alliés ou ennemis, meurent un jour. Chacune de ces morts renforce la puissance du Bélier. Pour les maîtres immortels d'Achéron, il suffit d'attendre, de survivre aux intrigues de leurs familles et de relever les serviteurs les plus utiles ou les ennemis les plus acharnés.

Leur chair nécrosée mue par des sortilèges infâmes, les morts marchent inexorablement vers l'ennemi. Mais les vivants ont également leur place dans l'armée du Bélier : ils savent que la mort n'est qu'un changement d'état, qui les rendra plus puissants et leur ouvrira les plus hautes sphères du pouvoir.

L'armée de la baronnie d'Achéron est organisée en deux corps de troupes, séparés par l'âge et l'ambition.

- Le Bélier d'Achéron réunit la noblesse des Obscurs, les membres des familles – Brisis, Mantis, Hestia et Vanth – qui gouvernent la baronnie depuis des siècles.

- Le Bélier des Ténèbres réunit tous ceux qui ont rejoint la baronnie d'Achéron lors de sa fondation ou récemment : la Maison du Fléau, ainsi que les familles Lazarian, Sarlath et Tanit.

Les Achéroniens vouent un culte sanglant à Salauël, le seigneur des Abysses. Ils cherchent la clef des mystères des Ténèbres dans la constellation du Bélier.

Charognard



HISTOIRE

La nation d'Achéron est née en 675, lorsque le royaume d'Alahan s'est levé contre cette baronnie rebelle et des conjurateurs voués aux Ténèbres, les Toges Noires, pour les anéantir. Cette guerre, la plus horrible des guerres, n'a pas cessé depuis.

Kaïan Draghost, doyen des mages de la baronnie d'Achéron, et Feyd Mantis, son baron, avaient conclu des pactes avec les puissances des Ténèbres. La Chimère, l'allié magique qui protège Alahan, les avait démasqués. Les deux maîtres de la baronnie d'Achéron furent sommés de se rendre et d'affronter la justice de leur royaume. Pour toute réponse, ils envoyèrent une immense armée de pantins morbides, de squelettes et de zombies à l'assaut de la passe de Kaïber. Cette forteresse constitue en effet le seul accès à la baronnie d'Achéron. À l'issue de la bataille, aucun camp n'était vainqueur. Trois cents ans après, la guerre n'a pas cessé entre ces frères ennemis, retranchés chacun de leur côté de la passe de Kaïber.

Depuis le début du Rag'narok, l'armée du Bélier est passée à l'offensive. Grâce à une forteresse volante, les Achéroniens sont passés par-dessus les montagnes et ont fait planer une ombre menaçante sur les territoires de leurs ennemis. Puis un plan machiavélique leur a permis d'ouvrir d'innombrables portails partout sur Aarklash. Les Cynwälls ont alors lancé une attaque fulgurante contre la capitale de la baronnie, Achéron. Mais les Achéroniens ont riposté et mené leur plan à bien : aujourd'hui, le siège d'Achéron est brisé et la forteresse de la passe de Kaïber est tombée aux mains du Bélier.



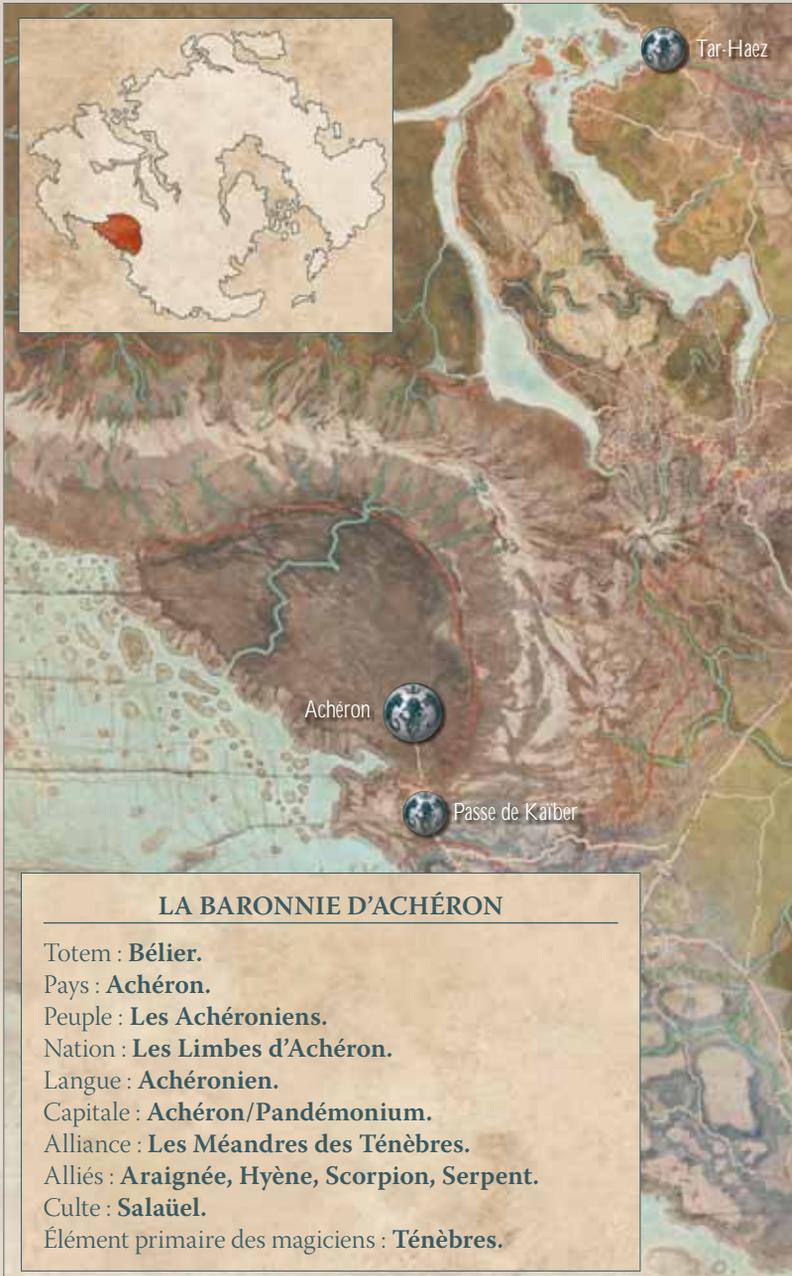


RAG'NAROK

« ... Et viendra alors le temps du Bélier. Ceux qui ont apprivoisé la mort en verront venir les signes : Salaiüel, le seigneur des Ténèbres, Celui qui Apporte le Mal et le Savoir, Géniteur des Abysses, désignera son champion, l'incarnation de la Nuit infinie. Celui-là mènera les fidèles à la victoire dans la mort. Celui-là lèvera l'étendard de la guerre éternelle, le Rag'narok. Celui-là lèvera l'armée des morts et sera servi par les vivants dignes d'adorer les Ténèbres. »

En écrivant le *Codex de Salaiüel*, le baron Feyd Mantis découvrit le destin de la Création : elle serait détruite et un nouveau cycle commencerait. Le « Divin Baron » ne pouvait l'accepter : cela anéantirait tous ses efforts pour conquérir le pouvoir absolu et la vie éternelle. Dès lors, il n'eut de cesse de mobiliser son peuple pour asservir Aarklash et empêcher la fin du monde.

En Achéron, ceux qui ont le choix se battent pour gagner de l'influence, amasser des richesses et conquérir le pouvoir. Ces quêtes sans fin les poussent à livrer bataille aux autres peuples et à les réduire en esclavage. En précipitant toutes les nations d'Aarklash dans la guerre, le Rag'narok renforce la puissance d'Achéron : chaque ennemi tombé se relève sous la bannière du Bélier. La plupart des guerriers d'Achéron n'ont aucun choix. Morts depuis des siècles, ils sont condamnés à une éternité de servitude et de batailles. Leur haine des vivants, qui incarnent tout ce qu'ils ont perdu, décuple la puissance des coups qu'ils portent aux ennemis d'Achéron.



LA BARONNIE D'ACHÉRON

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

CHRONOLOGIE

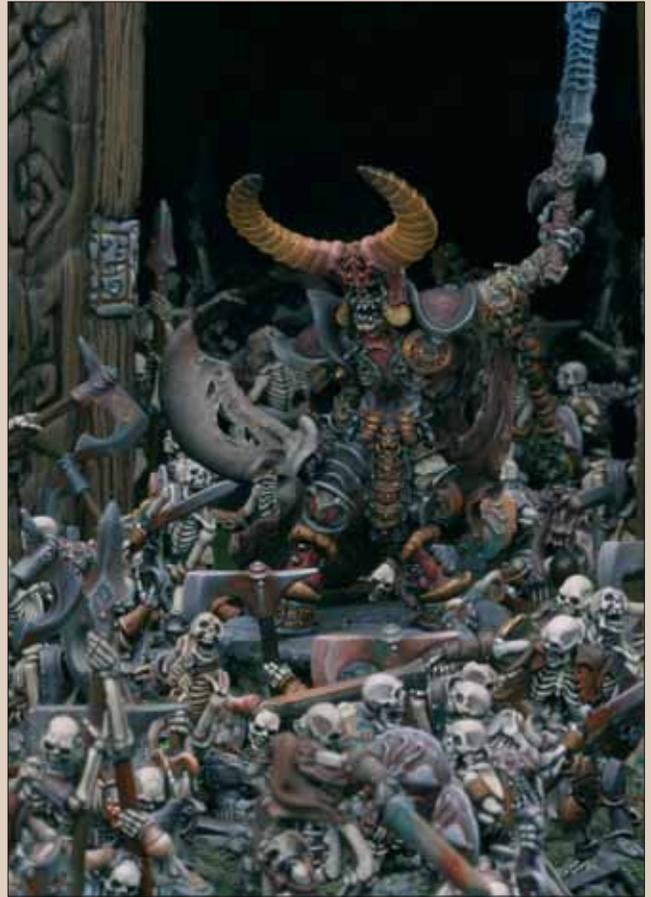
- | | |
|--------------|--|
| 666 | Fondation de l'ordre des Toges Noires, qui deviendra plus tard l'ordre du Bélier. |
| 672 | Des pactes sont conclus entre les Achéroniens et les dieux des Ténèbres. |
| 675 | Rébellion de la baronnie et début de la guerre contre le royaume d'Alahan.
Première bataille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

ARMÉE

L'armée du Bélier utilise la peur comme une arme : aucun peuple d'Aarklash ne peut l'affronter sans évoquer sa propre mort et trembler. Les Achéroniens, eux, ont apprivoisé la mort. Ils ne la craignent pas, ils la révèrent. Vivants, ils marchent sans peur parmi leurs macabres serviteurs. Morts, ils combattent sans regret pour les vivants qui les invoquent.

Les troupes d'Achéron ne sont jamais pressées, car le temps joue pour elles et toujours elles se relèvent. Leurs magiciens, ivres de pouvoir, jettent des sortilèges d'une puissance inhumaine. Face à une telle armée, l'adversaire n'a que peu d'espoir de savourer la victoire.

Le gros des compagnies d'Achéron est formé de troupes aisément remplaçables, tels les redoutables zombies. Ces unités sont soutenues par des morts-vivants plus autonomes, qui neutralisent les ennemis plus puissants. Ainsi, les paladins noirs, au code d'honneur dévoyé, ou les goules, rapides et affamées, se chargent des adversaires plus coriaces. Au sommet de cette hiérarchie, les guerriers-crânes dirigent les troupes. Ils sèment la mort et répandent la terreur. Mais la véritable puissance de la baronnie d'Achéron repose sur un pouvoir ancien et corrompu : les arts mystiques. Les magiciens d'Achéron sont des nécromanciens capables de relever des armées de morts ou de faire s'abattre les pires malédictions sur leurs adversaires. Les fidèles adorent Salaüel, le plus puissant des dieux des Ténèbres. En réponse à leurs prières, il comble ses adorateurs de bienfaits et provoque la mort et l'infortune de leurs ennemis.



A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z



L'empire du Syharhalna est une culture fondée sur la maîtrise de la vie et la conquête du monde. Ses savants et ses dirigeants ne sont impressionnés ni par les lois de la nature, ni par la puissance des autres nations. Leurs clones et leurs créatures se lancent à l'assaut du continent avec une frénésie génétiquement programmée en laboratoire. Chaque bataille est un nouveau test scientifique et une occasion de démontrer la toute-puissance d'Arh-Tolth, le dieu des Syhars. Pour les guider au combat, ces derniers ont comme symbole une créature si parfaite qu'elle peut survivre dans le désert, un emblème digne de leur perfection : le Scorpion.

LE SCORPION



Clone Jadharis



Les Syhars ressemblent à un rêve de savant fou. Ils commandent à des créatures terrifiantes, issues des laboratoires du Syharhalna. Et bien que la plupart des clones aient une apparence humanoïde, tous peuvent utiliser des substances mutagènes, qui transforment leur corps et leur donnent des capacités surhumaines. Ainsi armés, les Syhars ne peuvent échouer à conquérir Aarklash.

Dans l'empire du Syharhalna, la science, la magie et l'art de la guerre sont liés. Les armées syhars sont créées dans les grands laboratoires du désert et obéissent chacune à leur créateur. Certains de ces savants ont fait de leur laboratoire de véritables forteresses, d'autres se sont tournés vers les mystères des Ténèbres.

- Le Scorpion combattant rassemble les laboratoires fortifiés. Ses compagnies sont imprenables. Les clones qui en sont issus sont de redoutables guerriers.

- Le Scorpion alchimique regroupe les laboratoires aux machines complexes, théâtres des expériences les plus audacieuses. Les clones qui en sont issus sont à la pointe de la perfection alchimique, peut-être l'ultime chaînon avant l'être parfait.

Les Syhars honorent Arh-Tolth, le Dieu Alchimique, et vouent un intérêt particulier à sa constellation d'origine : celle du Scorpion.

HISTOIRE

L'empire du Syharhalna a été fondé par Dirz, un des plus grands savants akkylanniens. Alchimiste de renom, Dirz voulait repousser toujours plus loin les limites de la science et de la magie. Cela ne fut pas du goût des fidèles de Merin, qui le condamnèrent pour hérésie. L'alchimiste dut fuir son pays avec des disciples alchimistes. Il trouva refuge dans le désert du Syharhalna. Là, il rencontra un Incarné d'Arh-Tolth : Djabril le Voyageur. Ce dernier lui offrit une révélation et les outils pour créer un nouvel empire.

Guidés par les enseignements d'Arh-Tolth, les disciples de Dirz conquièrent l'intégralité du Syharhalna. Ils construisirent des laboratoires et créèrent les premiers clones. Lorsque les Akkylanniens tentèrent d'envahir le désert, les Syhars envoyèrent ces clones les combattre. Plus tard, certains clones d'une nouvelle espèce se rebellèrent et s'enfuirent : il s'agissait des orques. Puis les Syhars durent construire une nouvelle capitale après que la première, Shamir, avait été détruite par de mystérieux agresseurs. Ils ne surent jamais qui avait détruit leur cité.

Dans les profondeurs de la nouvelle Shamir, les Syhars invoquèrent Arh-Tolth, déclenchant ainsi le Rag'narok.

Depuis, les Syhars harcèlent leurs ennemis héréditaires, les Akkylanniens. Ils ont soigneusement élaboré leurs plans de conquête, puis ont lancé une offensive générale : la danse du Scorpion. Les légions alchimiques ont traversé Aarklash d'est en ouest en remportant victoire après victoire. Toutefois, cette percée n'a pas eu les effets escomptés. Peu importe, les maîtres de Shamir réfléchissent déjà à une nouvelle organisation des armées, plus parfaite encore.





L'EMPIRE DU SYHARHALNA

Totem : **Scorpion.**
 Pays : **Syharhalna.**
 Peuple : **Les Syhars.**
 Nation : **L'empire du Syharhalna.**
 Langue : **Syhar.**
 Capitale : **Shamir.**
 Alliance : **Les Méandres des Ténèbres.**
 Alliés : **Araignée, Bélier, Hyène, Serpent.**
 Culte : **Arh-Tolth.**
 Élément primaire des magiciens : **Ténèbres.**



CHRONOLOGIE

676	Exil de Dirz dans le Syharhalna. Fondation de l'empire du Syharhalna.
679	Bataille de l'aube, les Akkylanniens sont repoussés.
852	Création des orques.
855	Révolte des orques. Destruction de la première Shamir.
1 000	Rituel de l'aube, Arh-Tolth apparaît sur Aarklash.
1 004	La danse du Scorpion.

RAG'NAROK

Lorsqu'il a fondé l'empire du Syharhalna, Dirz avait un plan. Pourchassé par les Akkylanniens, inspiré par Arh-Tolth, il chercha dans un premier temps à créer des êtres physiquement parfaits. Il pensait impossible de créer un être parfait dans un monde imparfait. La conquête du mystère de la vie devait s'accompagner de la conquête du continent. Cela était nécessaire d'un point de vue symbolique, mais aussi d'un point de vue pratique : en conquérant les différentes nations, les alchimistes pouvaient capturer de nombreux spécimens et constituer une gènothèque qui permettrait de créer l'être parfait. En outre, guidés par l'empire du Syharhalna, les peuples d'Aarklash créaient un monde de connaissances sans interdits. Ce monde serait un jardin originel dans lequel le cocon alchimique de l'être parfait pourrait éclore. Les Syhars sont prêts à changer Aarklash de la même façon qu'ils changent ses occupants.

La plupart des Syhars se battent sans rien comprendre au plan de Dirz. Les millions de clones qui constituent les armées syhars ne sont ni assez intelligents, ni assez conscients pour manipuler de tels concepts. Même ceux qui ont été élevés comme des humains sont généralement si obéissants qu'ils se battent uniquement par désir de plaire. Et lorsqu'ils sont autonomes, ils sont si fiers de leur perfection génétique qu'ils acceptent volontiers de travailler à la réalisation du plan de Dirz.



A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z



Les « vrais-nés » de l'Empire, quant à eux, participent au plan pour des raisons très variées. Beaucoup espèrent être les premiers à créer l'être parfait, et ainsi devenir les maîtres d'une Aarklash parfaite. D'autres cherchent à devenir plus influents parmi leurs pairs, ou à satisfaire leur curiosité scientifique maldive. Presque tous envisagent leurs batailles comme autant de tests pour leurs créations alchimiques, des étapes dans le processus de création de l'être parfait.

ARMÉE

L'armée du Scorpion exploite les pouvoirs étranges de ses créatures et la capacité de ses soldats à utiliser le mutagène. Elle comprend un grand nombre d'unités très différentes ; elle est donc particulièrement imprévisible pour ses ennemis. Pour ses commandeurs, en revanche, elle constitue une arme formidable, capable de s'adapter à chaque situation grâce aux mutations génétiques. Pendant que les créatures les plus effrayantes et les clones les plus agressifs harcèlent l'ennemi, les unités plus conventionnelles conquièrent les positions stratégiques du champ de bataille. Lorsque l'adversaire comprend ce qui se passe, il est déjà trop tard. Pour accélérer ce processus, les Syhars n'hésitent pas à mettre en application leur connaissance des Ténèbres ou à faire appel à leur dieu.

Le clone dasyatis est l'une des créatures de combat les plus utilisées par les compagnies du Syharhalna. Puissant, rapide et terriblement meurtrier, il est parfait pour enfoncer les lignes ennemies et massacrer les troupes adverses. Son organisme est génétiquement optimisé pour accepter de grandes quantités de drogues de combat. Il est programmé pour tuer et sa sauvagerie n'a d'égale que celle des wolfens. Bien qu'ancien, ce modèle de clone est toujours l'un des plus performants.

Pourtant, aucune créature alchimique ne peut prétendre égaler l'aberration prime. Issue de la technologie du code Hybrid, elle est si puissante qu'elle effraie même ses concepteurs.

Nouveau stade de l'évolution, elle mêle la chair et le métal, la sauvagerie d'un monstre et la froide efficacité d'une machine. Selon certaines rumeurs, il existe plusieurs variantes de cette créature, toutes plus mortelles les unes que les autres.



LA HYÈNE



Les habitants d'Aarklash parlent des Dévoreurs comme d'un fléau. De leur point de vue, il s'agit d'une meute de wolfens enragés, ivres de carnage et de destruction. Ils ne comprennent même pas comment ces révoltés sans foi ni loi ont pu survivre aussi longtemps !

La raison en est pourtant simple. Les Dévoreurs, guerriers sans pareils, ont brisé les chaînes qui les maintenaient sous le joug divin. Autrefois sur les Chemins du Destin, ils ont rejoint les Méandres des Ténèbres pour assouvir leur soif de massacre. Le Rag'narok célébrera la mort des dieux !



La Hyène ne laisse que tourment sur son passage. Composés de wolféns qui ont renié leur héritage, de renégats et de parias de tous les peuples, les disciples de la Bête forment un ensemble hétéroclite : guerriers parés de chaînes, armes aux formes torturées et armures singulières. Consumés par la rage, ils vouent leur art du combat à la destruction de tout ce que les autres peuples considèrent comme sacré. Leurs victoires sont suivies de festins horribles au cours desquels les plus bestiaux d'entre eux dévorent les vaincus. C'est de cette tradition macabre qu'ils tirent leur nom de Dévoreurs.

Les Dévoreurs ont reçu les révélations de Vile-Tis, le dieu rebelle qui soutient leur cause. Perpétuellement en guerre et pourchassés par les autres dieux, ils sont peu nombreux ; leur vie est un combat de tous les instants pour la survie. Leurs prouesses guerrières, magnifiées par leur fureur sanguinaire, leur permettent de terroriser et d'écraser des adversaires bien plus nombreux qu'eux.

Les Dévoreurs contrôlent plusieurs enclaves depuis leurs premières victoires du Rag'narok. Leur soif de sang est loin d'être assouvie cependant, et la Hyène sort de plus en plus souvent de sa tanière pour chasser. Les tourments des mortels prendront fin avec la mort des dieux ; des cendres de la civilisation émergera un âge de liberté.

- La Hyène de l'Armageddon se prépare à lancer l'offensive qui fera basculer le Rag'narok.
- La Hyène sanguinaire rassemble des bandes errantes, assoiffées de carnage et de liberté.



Détruisant les idoles, jetant à bas l'ordre établi, elles sèment le chaos et ne laissent que désolation dans leur sillage.

Les Dévoreurs ont passé un pacte avec Vile-Tis et écoutent attentivement ses révélations. Au dernier jour du Rag'narok, cependant, la Bête et ses fils s'affronteront dans un ultime combat. Quelle qu'en soit l'issue, Aarklash sera libérée du joug des dieux. Les Dévoreurs se fient à la constellation de la Hyène.

HISTOIRE

En 999, à la veille de Rag'narok, un météore s'écrasa dans le cercle de pierres de Caer Laen. L'objet céleste était la prison de Vile-Tis, dieu déchu par ses frères pour son tempérament rebelle. Celui qu'on a depuis surnommé « la Bête » émergea parmi les wolféns de la meute de la Lune gémissante. Il leur confia de terribles révélations : les dieux étaient imparfaits et se servaient de leurs pouvoirs injustement acquis pour asservir les mortels. Pour les convaincre, la Bête révéla aux wolféns qu'Yllia, leur déesse, les détestait : elle ne les avait pas conçus pour protéger la nature, mais pour détruire les civilisations qui menaçaient son hégémonie. En des temps immémoriaux, les worgs, pères des wolféns, avaient détruit un lointain empire de l'orient, obéissant aux ordres d'Yllia ; le commandant de leur invincible armée n'était autre que Vile-Tis lui-même.



Confrontés à la réalité de leur histoire et de leur condition, les wolfens se retrouvèrent livrés à eux-mêmes. Ils passèrent un pacte avec la Bête et jurèrent de tuer les dieux et de détruire leur création. Cette longue et amère vengeance permettrait aux mortels de prendre en main leur destin.

Les Dévoreurs, disciples d'un dieu de la guerre, transmirent les révélations de la Bête aux autres peuples. Ils rallièrent les demi-elfes du fleuve Ynkarô, qui partageaient leur vision de la Création. Consumés par le tourment qui embrasait leur âme, ils se battirent comme des fauves et perpétrèrent des actes d'une infinie violence.

La Hyène rôde dans les Ténèbres depuis 1 003. Les peuples du Destin, trop faibles à ses yeux, ont refusé de prendre les mesures extrêmes que le Rag'narok impose. Au cœur des Ténèbres, les Dévoreurs se montrent plus féroces et plus impitoyables que jamais.

CHRONOLOGIE

Âge divin	Yllia crée les worgs. Commandés par Vile-Tis, ces derniers anéantissent l'Empire ishim.
999	Vile-Tis revient sur Aarklash.
1 003	Les Dévoreurs s'engagent dans les Méandres des Ténèbres.
1 005	Les Dévoreurs dévastent l'Akkylannie.

LES DISCIPLES DE LA BÊTE

Totem : **Hyène.**
 Pays : **Forêt de Caer Laen, nord de l'Akkylannie, fleuve Ynkarô.**
 Peuple : **Les Dévoreurs.**
 Nation : **Les disciples de la Bête.**
 Langues : **Akkyshan, akkylannien, cynwäll, daïkinee, wolfen.**
 Capitale : **La forêt de Caer Laen.**
 Alliance : **Les Méandres des Ténèbres.**
 Alliés : **Araignée, Bélier, Scorpion, Serpent.**
 Culte : **Vile-Tis.**
 Élément primaire des magiciens : **Eau.**



RAG'NAROK

Apparus aux prémisses du Rag'narok, les Dévoreurs sont le parfait symbole de la frénésie destructrice du Rag'narok. Il n'y a aucun compromis possible : la Hyène est le bourreau des faibles et des empires inféodés aux dieux.

Par le carnage, la Hyène dénonce le jeu divin et tente d'y mettre un terme. Le Rag'narok ne doit s'achever qu'avec l'abolition des lois et des dieux. Une fois la victoire et le libre arbitre acquis, le tourment des mortels prendra fin. Il sera temps, alors, de bâtir un nouvel avenir.

Les Dévoreurs ne croient plus au destin : l'avenir n'est pas tracé, il appartient à ceux qui, par la force ou la ruse, savent s'en emparer. Au cours de leurs premières années d'existence, les Dévoreurs se sont déchainés dans un ouragan de destruction et de haine. Toutefois, le temps et les révélations de leurs profanateurs ont tempéré leur rage : ils ont formé peu à peu un véritable peuple, soudé par des motifs plus élevés que la simple soif de carnage. Les plus éveillés d'entre eux envisagent de nouveaux modèles de sociétés. Le Rag'narok pourrait bien être le baptême de sang d'un nouvel âge d'or.



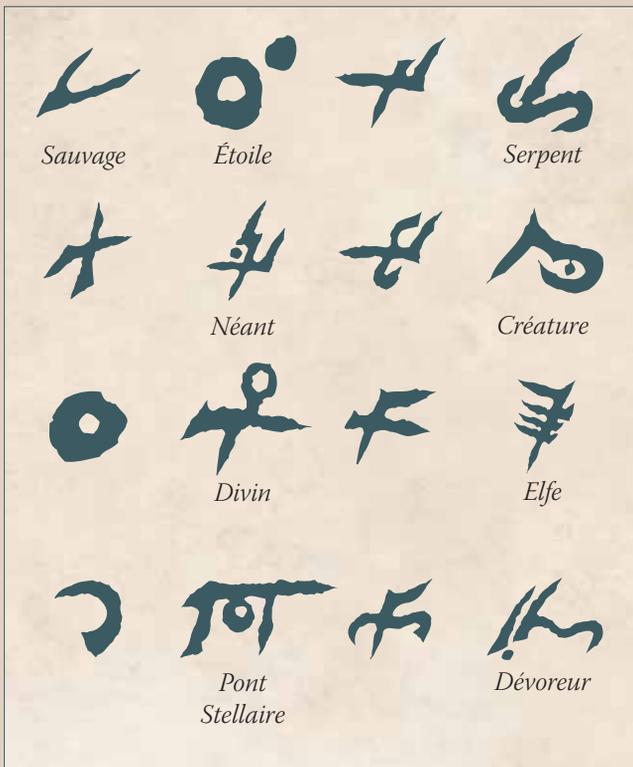
ARMÉE

Désavoués par leurs peuples d'origine, pourchassés par les serviteurs des dieux et consumés par le tourment, les Dévoreurs sont perpétuellement en guerre. La Bête et ses champions leur enseignent un art du combat très évolué, en parfait contraste avec la rage qui les emporte au combat. Cette maîtrise martiale leur permet de compenser leur absence de discipline lors de la bataille. En effet, les Dévoreurs détestent l'autorité et ne suivent que ceux qu'ils estiment dignes d'être chefs. Une fois les mêlées engagées, nombreux sont ceux qui s'abandonnent à la fureur et n'entendent même plus les ordres.

Dotés d'armes à deux mains, de faucheuses aux formes tourmentées ou de boucliers, les voraces forment le gros de l'armée de la Hyène. Aux hurlements qui accompagnent leur charge effrénée répond le gémissement des étoiles de la Bête, projectiles à la trajectoire imprévisible lancés par les redoutables chasseurs de têtes. Moins impétueux mais d'autant plus terrifiants, les carnassiers forment l'élite des Dévoreurs. Protégés par d'épaisses armures, ils manient les crocs de Vile-Tis, des lames au tranchant inusable.

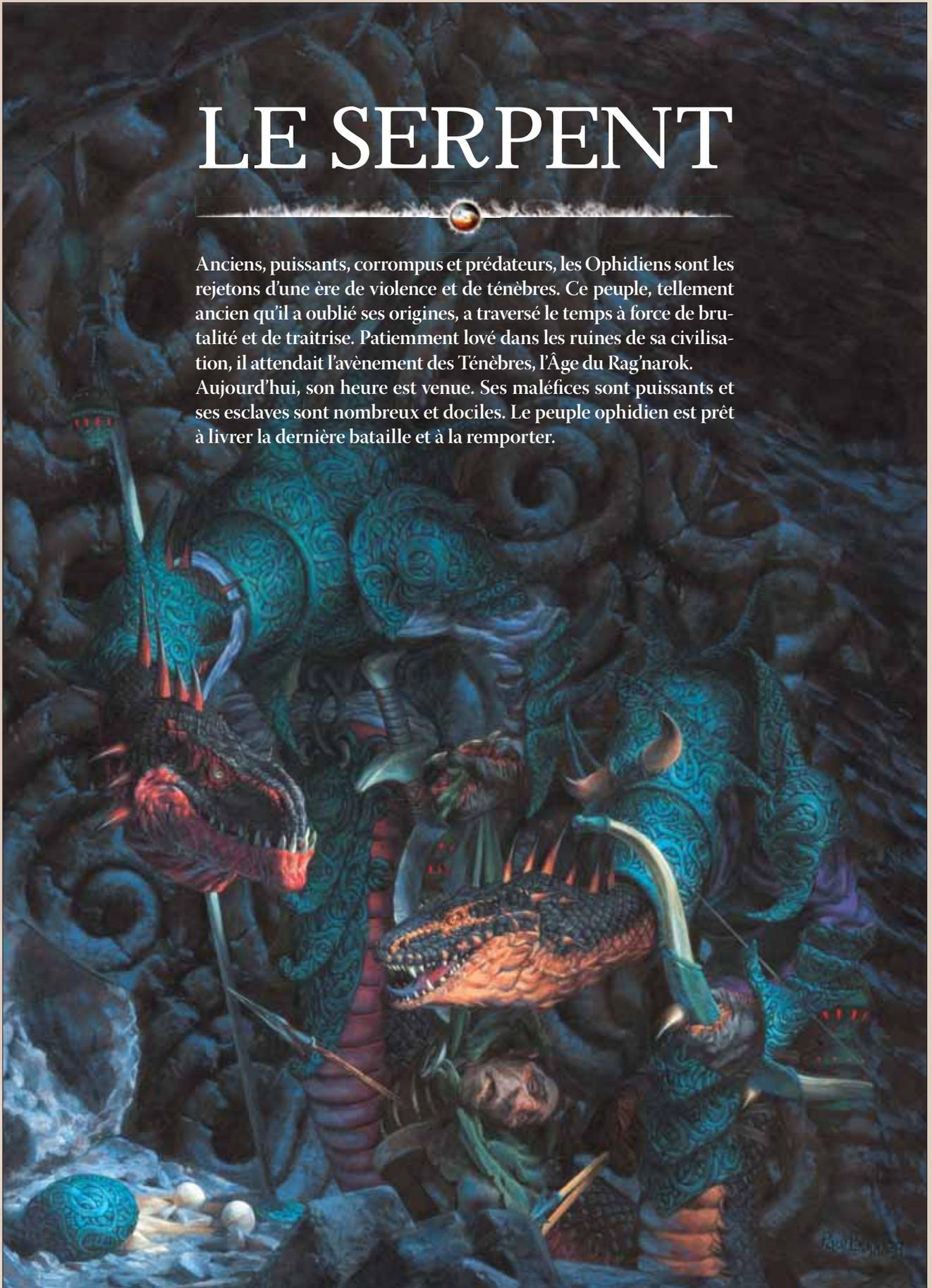
Si les carnassiers sont les maîtres du combat, les tyrans en sont les virtuoses. Ces combattants désormais légendaires imposent leur loi en portant l'art du combat à un niveau inégalé. Dans l'ombre des terrifiants guerriers de la Hyène, les éclipsantes assassinent leurs victimes dans une sanglante célébration de la grâce et de la fureur.

Les Dévoreurs ne sont pas tous des wolfens : les demi-elfes du fleuve Ynkarò font également partie des disciples de la Bête. Guerriers de sang, éventreurs et gardes gris se distinguent par leur agilité et leur cruauté à l'égard de leurs ennemis.



LE SERPENT

Anciens, puissants, corrompus et prédateurs, les Ophidiens sont les rejetons d'une ère de violence et de ténèbres. Ce peuple, tellement ancien qu'il a oublié ses origines, a traversé le temps à force de brutalité et de trahison. Patiemment lové dans les ruines de sa civilisation, il attendait l'avènement des Ténèbres, l'Âge du Rag'narok. Aujourd'hui, son heure est venue. Ses maléfices sont puissants et ses esclaves sont nombreux et dociles. Le peuple ophidien est prêt à livrer la dernière bataille et à la remporter.





Les Ophidiens sont un peuple secret. À l'insu des autres peuples d'Aarklash, ils ont fait leurs longs préparatifs pour la guerre. Ces puissants magiciens et ces formidables guerriers sont soutenus par des nuées d'esclaves d'une fidélité absolue, dont l'esprit a été consumé par les Ténèbres. Les Ophidiens sont parfois rejoints par des serviteurs volontaires, prêts à offrir leur âme pour quelques miettes de la puissance du Serpent.

Ce n'est pas la première guerre que livrent les Ophidiens. Ils ont depuis longtemps mis au point des tactiques imparables, afin de remporter la victoire sans exposer les ophidiens ; les esclaves et les serviteurs, en revanche, sont toujours des pertes acceptables.

Leur stratégie consiste à déployer de troupes nombreuses d'esclaves de toutes origines pour couvrir l'approche sinueuse des ophidiens. Lorsque l'ennemi est empêtré dans les hordes d'esclaves assoiffés de sang et oublieux de leur survie, les ophidiens frappent.



Syhée

Ces derniers sont partagés en deux camps, deux manières de concevoir leur existence :

- Le Serpent vicié est dominé par des passions violentes et sanguinaires, qui font de ses guerriers des êtres sans pitié. À chaque combat, ils s'abreuvent aux sources de la souffrance.
- Le Serpent draconien revendique l'héritage millénaire de la civilisation ophidienne. Ses compagnies se battent pour accumuler connaissances et expérience. Pour eux, le savoir s'écrit avec le sang des esclaves, sur des millions de pages qu'ils entassent dans des bibliothèques souterraines.

L'Alliance ophidienne adore Vortiris, le dieu-dragon emprisonné dans la constellation du Serpent.

HISTOIRE

Il y a bien des ères, le dieu-dragon Vortiris engendra une espèce à son image : les ophidiens. Jaloué par d'autres divinités, Vortiris fut emprisonné. Ses enfants se mirent alors en marche pour le délivrer.

Peuple vigoureux, les Ophidiens établirent bientôt une hégémonie sans partage sur leur continent, Belgorn. Ils se heurtèrent cependant à l'Empire ishim venu du Syharhalna par la mer. S'ensuivit une guerre millénaire, dont aucun des deux peuples ne sortit victorieux.

Lorsque les autres peuples apparurent sur Aarklash, les Ophidiens ressentirent l'appel de leur dieu perdu qui résonnait au travers des Royaumes élémentaires. Alors au faite de sa puissance, la civilisation ophidienne disparut brusquement, émigrant en totalité par de vastes portails magiques.

Avec le Rag'narok, les Ophidiens ont repris le chemin d'Aarklash. Ils ont accumulé assez de puissance et de savoir pour fasciner tous les serviteurs des Ténèbres. Ainsi, l'empire du Syharhalna leur offre une assistance précieuse en échange de connaissances. Grâce aux navires syhars, les Ophidiens ont envahi l'archipel des Crocs de Feu, une de leurs anciennes colonies. Ils ont réduit en esclavage tous les pirates qui y sévissaient. Confortablement installés dans leurs forteresses, ils partent aujourd'hui à l'assaut du continent.

RAG'NAROK

Les Ophidiens pensent que la Création passe par plusieurs stades de développement. Pour chaque nouveau stade, l'étape précédente doit être rejetée, à la manière d'un serpent qui se débarrasse de sa peau lorsqu'elle est devenue trop étriquée. Le Rag'narok est l'une de ces périodes de mue. Dans de puissantes convulsions, la Création rejette les peuples faibles et leurs croyances archaïques pour entrer dans une nouvelle ère, une ère de sagesse et de connaissance. Les Ophidiens sont là pour



Les plus représentatifs des esclaves sont les syhés. Asservis par la magie et la torture, ce sont des gardes du corps sans états d'âme, pour qui seule existe la sécurité de leur maître. Ils sont attachés par des liens d'absolue servitude ; servitude dans la guerre, en tant que bouclier humain, servitude dans la paix pour le délasserment sadique de leur maître.

Les apostats des Ténèbres ont renié leur ancienne cause, quelle qu'elle soit. La subtile corruption des ophidiens, maîtres des arts ténébreux, les a convaincus de l'absurdité de leurs croyances abandonnées.

Les vortirans dirigent souvent les compagnies de Serpent. Ces ophidiens gigantesques, immortels, sont dotés d'une force et d'une vivacité exceptionnelles. Parfaitement ambidextres, les vortirans manient généralement deux gigantesques lames empoisonnées.

guider les êtres inférieurs de la Création vers ce nouveau stade. Quant à ceux qui ne comprennent pas la nécessité du changement ou, pire encore, contestent la supériorité des ophidiens sur les ridicules mammifères, leur destin est déjà scellé. Ils mourront tous dans l'obscurité de leur propre ignorance.

La grande majorité de l'armée ophidienne, cependant, ne se bat pas pour défendre cet idéal. Les esclaves ophidiens, dont l'esprit a été asservi par des drogues et des maléfices, livrent bataille sans poser de questions. Ils obéissent aveuglément à leurs maîtres. Les serviteurs plus autonomes, tels les apostats de Ténèbres, sont animés par leur soif de pouvoir et leur goût du carnage. Ils se battent avec le même aveuglement que les esclaves, parce qu'ils savent qu'ils seront récompensés. Seuls les ophidiens eux-mêmes ont conscience des tenants et des aboutissants de la lutte qui s'amorce. Ils s'y impliquent par nécessité, mais avec répugnance : toutes ces créatures et leurs civilisations pitoyables ne leur inspirent que du dégoût. Mêler la sèche perfection écaillée, la douce puissance ophidienne avec la sueur de ces mammifères poilus ne les réjouit pas. Les autres espèces sont des animaux qu'il faut dresser afin qu'ils ne salissent pas la Création.

ARMÉE

Les Ophidiens ont créé une armée fortement hiérarchisée. Cette armée repose sur des troupes dépourvues d'instinct de conservation, prête à mourir sans hésitation pour leurs maîtres. Au deuxième rang viennent des alliés ou des serviteurs capables de prendre des initiatives face aux situations inattendues. Enfin, en haut de cette organisation militaire dévolue à leur protection, viennent les ophidiens eux-mêmes.

L'ALLIANCE OPHIDIENNE

Totem : **Serpent.**

Pays : **L'archipel des Crocs de Feu.**

Peuple : **Les Ophidiens.**

Nation : **L'Alliance ophidienne.**

Langue : **Ophidien.**

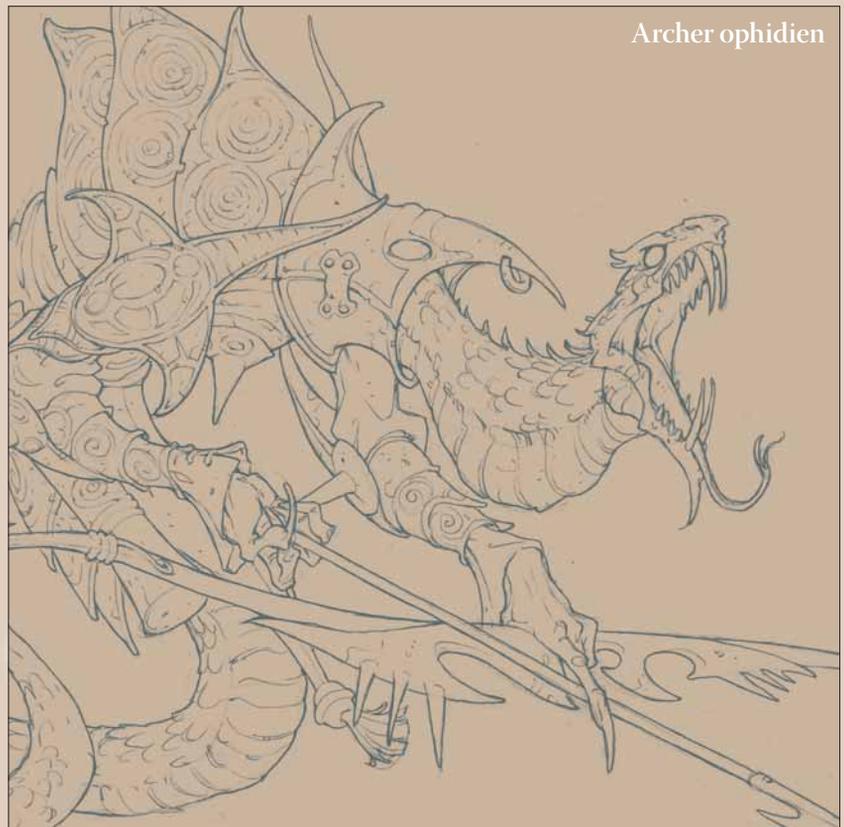
Capitale : **Aucune.**

Alliance : **Les Méandres des Ténèbres.**

Alliés : **Bélier, Scorpion.**

Culte : **Vortiris.**

Élément primaire des magiciens : **Ténèbres.**



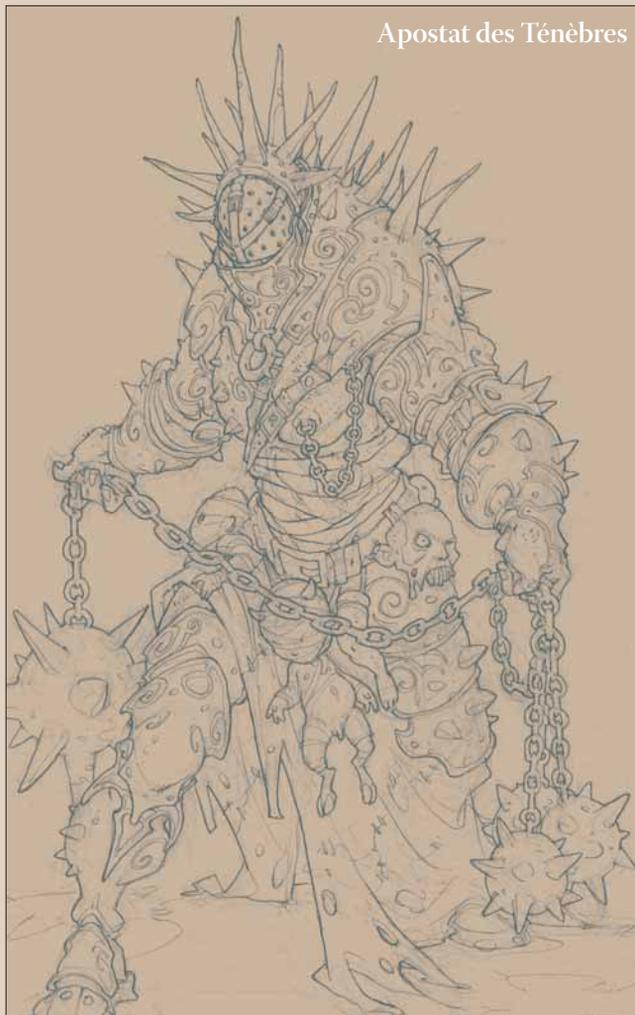
Archer ophidien

CHRONOLOGIE

- Âge Divin** Création des ophidiens.
255 Les Ophidiens quittent Aarklash.
1 001 Les Ophidiens reviennent.
1 004 Les Ophidiens envahissent l'archipel des Crocs de Feu.



Apostat des Ténèbres



L'ARAIGNÉE

L'effroi qu'inspirent les Akkyshans est gravé dans l'esprit de chacun : c'est la peur de l'ombre silencieuse, la terreur d'une menace mortelle, imprévisible et incompréhensible. Pour un guerrier akkyshan, tout être vivant est non seulement un ennemi, mais aussi une proie. L'adversaire vaincu est une source de nourriture dont les fils de la toile d'Ashinàn se nourriront. Ils deviendront ainsi plus forts et plus dangereux, pour vaincre d'autres proies à leur tour.





Les Akkyshans sont des chasseurs et des prédateurs. Ce n'est pas une guerre qu'ils livrent, mais une vaste partie de chasse, un jeu cruel. Tous les coups sont permis pour remporter la victoire. C'est aussi un prétexte pour jouer, pour satisfaire ses ambitions dévorantes, une occasion enfin d'assouvir sa soif de sang et de mort. Pour un temps...

Les Akkyshans ne sont pas pour autant une armée chaotique et désordonnée. Au contraire, ils respectent un ordre social très strict, qu'ils reproduisent sur le champ de bataille. Au bas de la hiérarchie se trouvent des hordes d'esclaves, asservies par la magie noire. Ces esclaves sont sacrifiés sans remords ; offrent leur vie sans hésitation. Au-dessus, en deuxième ligne sur le champ de bataille, se trouvent les mâles et les bêtes qui servent les matriarches. Tapis dans les ombres, ces animaux monstrueux et ces guerriers assoiffés de sang attendent le bon moment pour frapper. Ils sont néanmoins sacrifiés, eux aussi, sans remords : ils alimentent souvent les rituels de celles qui les commandent, les sorcières de la Veuve. Ainsi le veut la loi de la toile d'Ashinân !

HISTOIRE

L'histoire des Akkyshans a débuté dans la forêt de Qui-thayran. L'unique héritière du trône était Scaëlin, une femme si belle qu'un dieu la remarqua et vint lui faire la cour. La compagne du dieu, furieuse, maudit Scaëlin en lui ôtant sa beauté. Puis, pour parachever sa vengeance, elle apparut à sa victime sous la forme d'une araignée. Elle se présenta comme Lilith, la Veuve, et offrit à la jeune elfe de lui rendre sa beauté, en échange d'une adoration sans faille. Scaëlin accepta et devint une prêtresse aussi puissante que monstrueuse. Elle fut bientôt pourchassée par son peuple pour les crimes affreux qu'elle avait commis au service de sa déesse.

Toutefois, puissamment protégée par ses pouvoirs, Scaëlin échappa à ses poursuivants et trouva refuge dans la forêt d'Ashinân. Là, telles des araignées, elle et ses servantes mirent au monde une progéniture extraordinairement nombreuse. Rapidement, une nouvelle société vit le jour. Une société matriarcale, soumise à la toute-puissante volonté de Lilith et de sa première servante, Scaëlin.

Depuis, les Akkyshans attendent patiemment que sonne l'heure de leur vengeance. Avec le Rag'narok, l'occasion tant attendue s'est enfin manifestée. Leurs forces se rassemblent en grand nombre sur les rives du fleuve Ynkarô et des bandes de plus en plus nombreuses de maraudeurs testent les murailles de Cadwallon, tête de pont idéale pour porter le feu et le poison jusqu'à Laroq, capitale des Cynwälls.

RAG'NAROK

Les Akkyshans savent depuis longtemps que la Création arrive à son terme. Ce n'est pas un sujet d'inquiétude pour le peuple de l'Araignée, qui estime que cette fin sert un plus grand dessein. Les Akkyshans estiment que les Voies de la Lumière ont détruit la grâce de la Création en l'enfermant dans un carcan de moralité et de bonté. Il est temps de tout recommencer pour créer un monde en accord avec les volontés de Lilith : une terre où les forts survivront et où les faibles serviront de nourriture. Dans cette perspective, les Akkyshans incarnent le futur d'Aarklash. Seuls les plus forts survivront aux combats, et les serviteurs de Lilith feront partie de ces élus.

Peu d'Akkyshans, cependant, pensent au Rag'narok. La plupart se battent parce que leurs supérieurs leur en ont donné l'ordre. Dans la stricte hiérarchie de la toile d'Ashinân, la soumission absolue est une règle inflexible. Scaëlin estime que le temps de sa vengeance est sur le point d'advenir ; ses soldats obéissent et se mettent en mouvement. Ils sont conscients qu'un sort pire que la mort les attend s'ils déçoivent leur maîtresse.

Cette menace est cependant inutile car la guerre leur permet de satisfaire leurs appétits les plus voraces.





LA TOILE D'ASHINÂN

Totem : **Araignée.**
 Pays : **Ashinân.**
 Peuple : **Les Akkyshans.**
 Nation : **La toile d'Ashinân.**
 Langue : **Akkyshan.**
 Capitale : **Lythis.**
 Alliance : **Les Méandres des Ténèbres.**
 Alliés : **Scorpion, Bélier, Hyde.**
 Culte : **Lilith.**
 Élément primaire des magiciens : **Ténèbres.**

ARMÉE

L'armée de l'Araignée est organisée en cercles de pouvoir concentriques. Les membres de chaque caste sont protégés par les guerriers du rang inférieur. Les inférieurs servent de bouclier aux supérieurs, telle est la loi d'Ashinân. Les Akkyshans ont un goût prononcé pour les sacrifices ; les membres des castes inférieures sont profondément conditionnés et se sacrifient sans hésitation lorsqu'on leur en donne l'ordre.

Le cœur de l'armée est constitué par les plus puissantes matriarches : les sorcières de la Veuve. Sorcières et prêtresses accomplies, ce sont de formidables assassins. Elles sacrifient avec désinvolture les soldats de rang inférieur pour alimenter leur magie sanglante, pour plaire à leur déesse cannibale ou encore pour se dissimuler et frapper un coup fatal qui déterminera la victoire.

Autour d'elles, les Akkyshans de haut rang forment des unités d'élite. Les terrifiantes épeires, au corps mi-elfe mi-araignée, ou encore les guerrières-venin forment une garde rapprochée. Cette force de frappe terrasse l'ennemi par le fer, la terreur et le poison. Pour entretenir leur frénésie, ces unités tuent indifféremment alliés et ennemis.

En dessous dans la hiérarchie se trouve le tout venant de l'armée. Des créatures à moitié sauvages, tels les barghests et divers insectes géants, s'alignent en rangs monstrueux. Des soldats – trop jeunes pour avoir fait leurs preuves ou trop vieux, sur le déclin – côtoient des esclaves à l'esprit obscurci par les maléfices des sorcières de la Veuve. Tous peuvent être sacrifiés. Ils sont d'ailleurs les premiers massacrés dans les répugnants rituels de magie noire pratiqués par les Akkyshans de rang plus élevé.

p	t	c	b
p	t	c	b
d	g	f	v
d	a	f	v
s	z	ch	j,g
S	z	l	j
l	r	m	n
l	r	m	n
gn	x	ng	i
2	x	3	i
é	è	a	â
é	è	a	â
ô	o	ou	u
ô	n	4	u
œ	eu	e	
h	ó	e	
in	un	an	
7	x	9	
on	y	u	w
U	y	U	W

CHRONOLOGIE

666	Malédiction de Scaëlin.
699	Fuite de Scaëlin.
701	Émergence de la société akkyshane.
983	Premier raid sur Cadwallon.
1 003 - 1 005	La toile d'Ashinân reçoit l'aide d'Achéron sur les rives de l'Ynkarô.

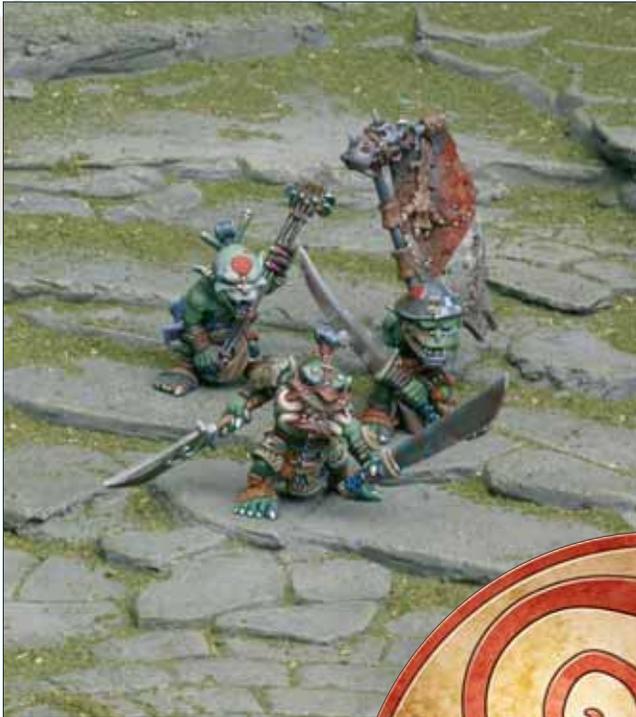
LES CHEMINS DU DESTIN



LE RAT



Inspirés par leur dieu, Rat, les gobelins ont fondé l'empire de No-Dan-Kar il y a bien longtemps. Turbulents, féconds et avides, ils sont aujourd'hui une véritable nuisance pour bien des peuples d'Aarklash. Unis par une ferveur qui n'a d'égale que leur cupidité, ils pillent, guerroient et œuvrent pour la gloire immortelle de Rat. Autrefois esclaves, ils s'ingénient à prendre leur revanche sur la vie et s'efforcent de contrôler leur destin. Grâce aux conseils de leur dieu, ils deviendront les plus riches de la Création !



HISTOIRE

En des temps immémoriaux, les gobelins vivaient sous le mont Ægis. Primitifs, craintifs, ils y vénéraient un dieu issu du néant. Peu après la fin du premier Rag'narok, les nains s'installèrent en Ægis ; les gobelins les prirent pour des dieux et tentèrent de les amadouer. Les nains se gardèrent bien de dé tromper les gobelins et les réduisirent en esclavage.

Rat apparut alors à neuf gobelins et leur donna de nombreux conseils. Ces neufs prophètes fomentèrent une révolution et les gobelins parvinrent à fuir l'Ægis, libres. Ils s'installèrent là où personne n'osait vivre, dans les marais de No-Dan-Kar, et y bâtirent leur empire.

Les neuf prophètes fondèrent chacun un clan et organisèrent l'empire de No-Dan-Kar, qui connut une rapide expansion urbaine et démographique. Les Gobelins durent bientôt lutter pied à pied contre les wolvens, tout en organisant de nombreuses campagnes « punitives » contre les nains de Tir-Nâ-Bor. Ils envoyèrent également des émissaires dans le Syharhalna. Ces derniers furent disséqués par les Syhars, qui utilisèrent leurs gènes pour créer les orques. Les Gobelins prirent plus tard leur revanche contre le destin, en roulant les orques et en leur extorquant le naphte, fondement de la technologie gobeline.

Les gobelins déferlent sur le champ de bataille comme une nuée de rats dans une ruelle insalubre. Peu courageux par nature, ils misent sur une supériorité numérique considérable pour submerger l'ennemi et remporter la victoire. Plutôt que de recourir à la force, ils font preuve d'ingéniosité et de ruse. Leurs machines à naphte foncent à travers le champ de bataille et leurs inventions font pleuvoir toutes sortes de projectiles et de substances sur les ennemis de l'Empire. Au milieu de ce chaos, des prophètes plus ou moins illuminés clament des prières à la gloire de Rat !

Récemment, l'empire de No-Dan-Kar a subi une profonde mutation. Un coup d'état a eu lieu et un nouvel empereur est monté sur le trône. Cela a entraîné de nombreux changements dans l'art de la guerre et dans la façon de gouverner. Certains clans gobelins ont accueilli cette évolution avec joie, d'autres y ont résisté.

- Le Rat de No-Dan-Kar rassemble les clans restés fidèles aux anciennes traditions de l'Empire. Fourbes et cupides, ils s'agitent avec frénésie pour amasser richesses et gloire. Ils sont les maîtres du naphte et l'utilisent sans retenue.

- Le Rat de Zoukhoï accueille tous les clans fidèles au nouvel empereur. Ces gobelins pratiquent un art de la guerre rigoureux et ordonné. À la fourberie, ils préfèrent la ruse pour triompher des ennemis plus puissants qu'eux.

Les blessures et les conflits nés du coup d'état ne sont pas tous oubliés, mais le peuple goblin est uni dans son adoration de Rat.



Ninja

L'empire de No-Dan-Kar a subi un véritable bouleversement avec la prise de pouvoir d'Ûraken. Ce soldat impérial avait fondé sa propre école de guerre et prouvé maintes fois sa valeur en remportant des victoires éclatantes. Sa gloire éclipsait celle de l'empereur lui-même. Lorsque le Rag'narok s'est intensifié et que l'empire s'est trouvé au bord de l'anéantissement, Ûraken a pris le pouvoir et sauvé son peuple.

Grâce à lui, les Gobelins ont repoussé les wolfens de Diisha et détruit tout les humains du clan des Drones. Porté par sa victoire, Ûraken a été couronné empereur. Il entreprend aujourd'hui de rebâtir l'empire de No-Dan-Kar.

RAG'NAROK

Rat est un dieu qui inspire, guide, et conseille. Les Gobelins le considèrent également comme le dieu du mensonge et du subterfuge. Ces deux facettes ne paraissent absolument pas paradoxales aux gobelins, qui vouent un culte extrêmement fervent au dieu qui les a libérés de l'esclavage. Pour eux, le mensonge et la fourberie font partie de la vie.

Les Gobelins ne croient pas au Rag'narok. En tout cas, ils ne croient pas que le Rag'narok marquera « la fin du monde tel que nous le connaissons ». Pour eux, c'est une magouille : Rat les a prévenus que tous les peuples d'Aarklash, d'ordinaire si méprisants envers les gobelins, se battraient un jour pour une raison futile. Il leur a dit que les gobelins pourraient alors profiter du chaos pour devenir les maîtres d'Aarklash. Nul doute que le Rag'narok est ce jour dont parlait Rat. L'heure de la revanche a sonné !

Le peuple de Rat désire donc prolonger le Rag'narok aussi longtemps que possible et en profiter au maximum. Ils ne souhaitent pas conquérir Aarklash au sens militaire du terme, mais plutôt s'en approprier les richesses au détriment des autres peuples. S'il faut pour cela conquérir de nouveaux territoires, l'empire de No-Dan-Kar le fera, mais ce n'est pas son objectif principal.



Toutefois, les choses ne sont pas aussi simples en No-Dan-Kar. Bien que tous les gobelins s'accordent à vouloir amasser toujours plus de richesses, chacun désire les acquérir uniquement pour soi. D'innombrables luttes intestines, machinations et complots éclosent chaque jour dans l'empire de No-Dan-Kar. Pour les Gobelins, la fortune personnelle est tout, car c'est elle qui permet d'acheter un titre, et donc d'accéder aux plus hautes strates de l'Empire.

D'autres gobelins, ceux qui se sont ralliés à Ûraken, n'ont que faire de cette quête de pouvoir ; ils ne cherchent qu'à parfaire leur art de la guerre et à avancer sur la voie de Rat. Ils se battent pour le combat en lui-même, le défi qu'il représente et le dépassement de soi.

Ces deux communautés pourraient se séparer si elles n'étaient pas liées par leur foi en Rat. Cette ferveur, commune, communicative et indestructible, est le ciment du peuple goblin. Lorsqu'un prophète élève la voix dans une foule, c'est toute une croisade qui se lève aussitôt !



L'ARMÉE DU RAT

Bien que réorganisée récemment par Ûraken, l'armée du Rat reste une armée chaotique. Elle tire sa force du nombre et de l'ingéniosité des Gobelins. Le gros des troupes est constitué de hordes innombrables de piétaille, soutenues par de puissants trolls de guerre et des machines à naphte. Ces trois types de troupes tentent plus ou moins de se coordonner dans un joyeux chaos. Les combattants sont dirigés par des bushis du clan



L'EMPIRE DE NO-DAN-KAR

Totem : **Rat**.
 Pays : **No-Dan-Kar**.
 Peuple : **Les Gobelins**.
 Nation : **L'empire de No-Dan-Kar**.
 Langue : **Gobelin**.
 Capitale : **Klûne**.
 Alliance : **Les Chemins du Destin**.
 Alliés : **Aigle, Arbre-Esprit, Loup et Scarabée**.
 Culte : **Rat**.
 Élément primaire des magiciens : **Feu**.



CHRONOLOGIE

100	Rencontre avec les nains.
250	Émancipation des gobelins.
270	Fondation de Klûne.
986	Campagne de Fom-Nur. Exil d'Ûraken.
995	Fondation de l'école Ûraken.
1 001	Invasion du sentier d'Opale.
1 002	Débarquement de Bazûka à Zoukhoï.
1 005	Bataille de Klûne. Prise de pouvoir par Ûraken.
1 008	Bataille de Kel-An-Tiraidh.

Ûraken ou par des soldats d'élite de la vieille noblesse Ströhm. Au milieu de cette pagaille se dressent les prophètes de Rat, de puissants fidèles capables de mobiliser les Gobelins ou de désorganiser l'armée adverse. En raison de cette diversité des troupes, les Commandeurs du Rat ont fort à faire pour gérer

leur armée. Ils ont néanmoins appris à faire de cette multitude une force : l'adversaire ne sait jamais à quoi s'attendre. Bien qu'il soit difficile de le faire obéir, il y a toujours un goblin disposant de l'arme ou de la compétence adaptée à la situation. Les Commandeurs gobelins sont rarement à court d'idées pour remporter la victoire. Souvent, même, ils en ont trop !

Les dai-bakemono sont des ogres originaires de l'île de Zoukhoï et alliés à Ûraken. Entraînés par les bushis du clan, ils sont devenus de redoutables combattants. Alliant la force des ogres à un entraînement martial poussé, ils provoquent de véritables ravages dans les armées adverses. Craints à travers tout Aarklash, ils constituent un puissant instrument de domination au service du nouvel empereur.

Incontrôlable, terrifiant et destructeur, le casse-montagne est l'une des plus belles réalisations technologiques de l'empire de No-Dan-Kar. Ce puissant canon fait pleuvoir la mort à une distance incroyable. S'il a été nommé ainsi, c'est qu'il y a une bonne raison ! Cette pièce maîtresse est d'ailleurs si précieuse aux yeux des Commandeurs gobelins que seuls les meilleurs artilleurs ont le droit de s'approcher de ce monstre sacré.

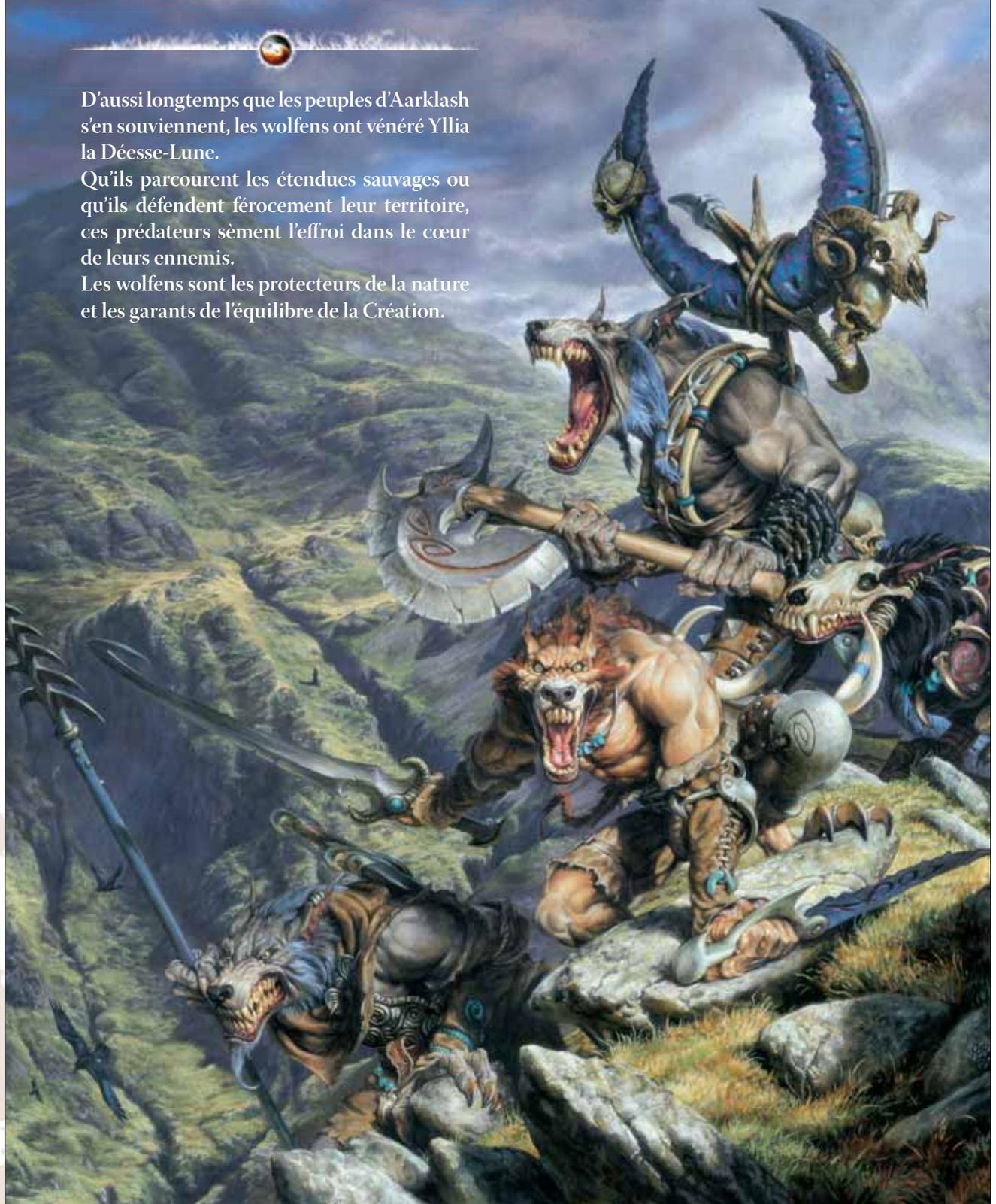
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z

LE LOUP

D'aussi longtemps que les peuples d'Aarklash s'en souviennent, les wolfens ont vénéré Yllia la Déesse-Lune.

Qu'ils parcourent les étendues sauvages ou qu'ils défendent féroce­ment leur territoire, ces prédateurs sèment l'effroi dans le cœur de leurs ennemis.

Les wolfens sont les protecteurs de la nature et les garants de l'équilibre de la Création.





Sur le champ de bataille, les wolfens sont de formidables combattants guidés par leur instinct. Pour eux, nul besoin de s'encombrer d'artifices : leurs griffes et leurs crocs sont des armes meurtrières. Attaquant en meute, ils frappent vite et fort, leur puissance physique compensant largement leur faible nombre. Toutefois, confrontés à la technologie des autres nations, ils ont parfois recours à des armes de métal. Dans les mains de ces colosses sanguinaires, les grandes lames de chasse sont dévastatrices.

Qu'ils soient nomades ou sédentaires, les wolfens vivent en meute. Leur instinct leur dicte de suivre le wolfen alpha, celui qui a fait preuve de la force ou de la sagesse nécessaire pour les mener. En temps de guerre, mâles et femelles partent au combat. Seuls les petits et les plus âgés restent en retrait. Les meutes wolfens se divisent en deux grandes catégories : les nomades et les sédentaires.

- Les **meutes sédentaires** délimitent un territoire qu'elles gardent et défendent farouchement contre tout intrus. Elles y érigent de grands cercles de pierres levées en l'honneur d'Yllia. Ces lieux renferment également les dépouilles de leurs ancêtres ainsi que des artefacts d'une grande puissance.

- Les **meutes nomades** suivent les troupeaux dont elles se nourrissent. Elles perpétuent la tâche originelle des wolfens : contrecarrer l'Artisan et traquer ses serviteurs.

Les wolfens adorent Yllia, la Déesse-Lune, et vouent un culte à la constellation du Loup.



HISTOIRE

Les worgs, ancêtres immortels des wolfens, virent le jour à l'âge divin, lorsque le temps n'existait pas. Enfants de la Déesse-Lune Yllia et de Vile-Tis, le dieu des carnages, ils servirent d'armée aux dieux qui livraient bataille à l'empire Ishim'Re. Après leur extraordinaire victoire, les worgs se dispersèrent sur Aarklash lors d'un terrible hiver d'origine mystique : l'Hiver des batailles.

Les worgs procrèrent et mirent au monde les wolfens. D'abord rassemblés autour de leurs pères, les wolfens formèrent bientôt des meutes et s'imposèrent comme les meilleurs prédateurs du continent. Certaines meutes établirent leur territoire sur les lieux sacrés de leur déesse et devinrent sédentaires ; d'autres, guidées par un instinct puissant, suivirent le gibier et devinrent nomades. Les worgs se retirèrent et se fondirent peu à peu dans la légende. Au fil des siècles, les fils et les filles d'Yllia furent témoins de l'inexorable ascension de nouvelles civilisations comparables à l'empire Ishim'Re. Aussi sublime que fût la rage des wolfens, elle ne put empêcher ces nouvelles nations de conquérir les étendues sauvages dont ils avaient la garde.

Aujourd'hui, les sanctuaires du Loup sont peu nombreux et assiégés de toutes parts. Les wolfens sont perpétuellement en guerre et les worgs sont revenus pour guider leurs enfants vers la victoire. C'est le Ragnarok !

RAG'NAROK

Les wolfens perçoivent le Rag'narok comme la fin d'un cycle de la nature. Les faibles seront impitoyablement éliminés car les forts seuls sont dignes de survivre. Le Loup doit se jeter dans la bataille. Ceux qui suivent les worgs sont persuadés de leur victoire et du retour prochain du règne de la nature.

Les chefs de meute considèrent chaque bataille du Rag'narok comme un instant de vérité : les ennemis se révèlent et s'entre-déchirent. La chasse est terminée : l'heure du combat et de la mise à mort de la civilisation a sonné !

Les wolfens sont fiers de mener le Rag'narok au nom d'Yllia. Ils voient là l'occasion de prouver leur supériorité au combat, de satisfaire leurs instincts et d'imposer la loi du plus fort. En outre, leur déesse froide et cruelle ne les a jamais bercés de fausses promesses de paradis ou de rédemption, contrairement aux dieux des autres peuples. Pour les wolfens, Aarklash est leur territoire de chasse et tous les autres peuples sont leurs proies. Guidés par les worgs et les prophéties sibyllines d'Yllia, ils luttent pour que la nature impose à nouveau sa loi sur le continent et que les wolfens en soient les gardiens.



LES ENFANTS D'YLLIA

Totem : **Loup.**
 Pays : **Diisha, île de Vargn.**
 Peuple : **les wolfens.**
 Nation : **Les Enfants d'Yllia.**
 Langue : **Wolfen.**
 Capitale : **Môrn, cercle de pierres.**
 Alliance : **Chemins du Destin.**
 Alliés : **Aigle, Arbre-esprit, Rat et Scarabée.**
 Culte : **Yllia, la Déesse-Lune.**
 Élément primaire des magiciens : **Eau.**





ARMÉE

Rapides et dotés d'une puissance exceptionnelle, les wol-fens n'ont toutefois pas d'armure pour les protéger dans les combats prolongés. Ce sont des chasseurs : ils se ruent sur les proies les plus vulnérables, les exterminent et s'en vont avant toute riposte.



CHRONOLOGIE

Âge divin	Yllia engendre les worgs, ancêtres des wol-fens.
2	Les worgs fondent le cercle de pierres de Mörn dans la grande forêt de Diisha.
435	Bataille du fauve de Dracynrän.
990	Killyox devient chef de meute.
999	Retour de Vile-Tis sur Aarklash, chute de Trône des étoiles.
1001	Bataille du Chêne rouge.

L'armée du Loup repose essentiellement sur la vitesse et le corps à corps. Les unités de tireurs sont peu nombreuses et harcèlent l'ennemi pendant que leurs frères progressent d'abri en abri jusqu'à se trouver à portée d'assaut. Dès que le chef de meute a lancé la charge, fini de jouer à cache-cache : le Loup bondit sur sa victime impuissante et la broie sans merci entre ses crocs. Encerclé et privé de ses unités ou de ses combattants spéciaux les plus précieux, l'adversaire n'a plus qu'à battre en retraite ou subir la loi du plus fort.

La hiérarchie militaire du Loup est identique à sa hiérarchie sociale : le plus fort se hisse au sommet de la chaîne alimentaire. Les chasseurs armés de javalots et les guerriers crocs sont les troupes les plus nombreuses du Loup. Au-dessus d'eux se trouvent les grands crocs, maniant deux lames aiguisées, et les vestales de la déesse Yllia. Les prédateurs sanglants comptent parmi les combattants les plus impressionnants du Loup, tant en carrure qu'en puissance ; seuls les worgs, guerriers légendaires, peuvent prétendre les surpasser.



LE SCARABÉE

Lorsqu'ils étaient encore jeunes, les Daïkinees vivaient aux côtés des dieux. Reclus dans la forêt éternelle de Quithayran, ils ont cultivé les liens qui les unissent aux fayas et aux forces magiques d'Aarklash. Aujourd'hui, leur instinct leur crie que le Rag'narok menace de détruire la Forêt Éternelle. Mais c'est aussi une formidable chance de redonner à la Création son apparence originelle. Les Daïkinees sortent de Quithayran pour sauver la Création !

Guerrier scarabée



Les Daikinees arrivent sur le champ de bataille comme un songe effleure la conscience du réveur. Insaisissables, ils manœuvrent avec une grâce exquise, harcèlent l'ennemi et font pleuvoir leurs flèches mortelles. En harmonie avec la force vitale de la Création, ils se battent sans jamais faiblir. Ils se montrent sans pitié pour leurs adversaires, qu'ils achèvent de leurs coups rapides et puissants. Étranges et incompréhensibles, les Daikinees sont accompagnés des fayas, les habitants magiques de la forêt de Quithayran.

Le Rag'narok a bouleversé la société de Quithayran. Les Daikinees sont affaiblis par une ancienne malédiction. Ils poursuivent vaillamment le combat, mais ces difficultés ont exacerbé les oppositions au sein de leur royaume. Certains d'entre eux sont convaincus qu'il faut s'en tenir aux traditions, tandis que d'autres cherchent de nouveaux moyens de vaincre. Les uns comme les autres se fient à leur instinct ; ils sont déterminés à triompher !

• Le Scarabée nocturne réunit les Songeurs, les Daikinees proches des fayas. Ils se souviennent des origines d'Aarklash ; les dieux sont des êtres de chair et de sang qu'ils ont côtoyés, des siècles auparavant, et sont la clef du futur d'Aarklash.

• Le Scarabée diurne est l'armée des Éveillés, les Daikinees qui n'hésitent pas à quitter la Forêt Éternelle pour livrer bataille. Ceux-ci cherchent des alliés parmi les autres peuples des Chemins du Destin. Leurs compagnies ne reculent devant aucun sacrifice pour l'emporter. Les Éveillés osent braver les interdits de leur peuple pour s'emparer de la puissance des temples et des artefacts que recèle Aarklash.

Les Daikinees vénèrent Earhë, la déesse du Crépuscule, et se réfèrent à la constellation du Scarabée.

HISTOIRE

Les Daikinees font partie des peuples les plus anciens d'Aarklash. Lorsqu'ils livrèrent leurs premières batailles, les dieux se battaient à leurs côtés. Après la fin du premier Rag'narok, ils parvinrent à survivre en se repliant dans la forêt de Quithayran. Là, ils construisirent un royaume féerique entre la réalité d'Aarklash et le souvenir qu'ils avaient des origines. Malheureusement, un dieu destructeur, Wisshard, ressurgit et les Daikinees durent quitter leur forêt pour retrouver le champion d'Earhë : Eäkhn.

Grâce à l'aide de leurs dieux, les elfes sauvèrent leur forêt, mais leur existence était révélée aux autres peuples qui vivaient désormais sur Aarklash. Les Daikinees devinrent un sujet de curiosité et leur forêt l'objet des convoitises : épargnée par la fin du premier Rag'narok, la Forêt d'Émeraude renfermait de nombreux vestiges magiques.



Les elfes repoussèrent tous les envahisseurs, mais des dissensions naquirent parmi eux. Lors d'une guerre de succession, un des deux princes s'exila pour fonder la nation cynwalle. Plus tard, une princesse daïkinee séduite par les Ténèbres maudit son peuple : la semence des mâles devint mortelle pour les femmes qu'elle fécondait.

Le roi des Daïkinees, Mneryl, a récemment succombé. Sa soudaine disparition a brièvement plongé Quithayran dans le chaos. Le très jeune roi Adwen a cependant repris le royaume en main.

Les gardiens de Quithayran restent fidèles à leur passé et à leur devoir. Lorsque la survie des peuples du Destin a été menacée par les offensives des Ténèbres et la Bataille des forteresses volantes, ils ont envoyé un puissant contingent qui a traversé presque tout Aarklash pour sauver les Chemins du Destin.

RAG'NAROK

Le Rag'narok est une épreuve pour Aarklash. L'équilibre magique du monde a été perturbé par l'arrivée des hommes et par la lutte entre Lumière et Ténèbres. Bientôt, Wisshard reviendra. Malheureusement, les dieux des Daïkinees ne pourront plus les aider comme auparavant. Une terrible bataille adviendra, mais l'instinct des Daïkinees leur dit que ce

combat sera aussi une opportunité : s'ils en ressortent victorieux, les dieux marcheront à nouveau parmi eux. Ce sera alors l'avènement d'un nouvel âge d'or, identique aux origines d'Aarklash. Les forces magiques seront rétablies et les Daïkinees ne souffriront plus de leur malédiction. S'ils sont battus en revanche, Wisshard se nourrira de tous les déséquilibres provoqués par la lutte entre la Lumière et les Ténèbres. Tout-puissant, il dévorera la Création. Tous les Daïkinees se sentent donc concernés par cette guerre divine. Aucun n'hésite à prendre les armes, qu'il soit chasseur, artisan ou érudit. Cette mobilisation générale est nécessaire pour compenser le faible nombre des Daïkinees.

À la frontière de Quithayran, les combats sont quotidiens. Les Akkyshans, rejetons de la princesse félone, menacent constamment le territoire des Daïkinees. Les forces des Ténèbres tentent en permanence d'étouffer la force vitale et magique que représente le peuple de la Forêt Éternelle. Enfin, des brigands et des Commandeurs avides essaient par tous les moyens de s'appropriier les richesses magiques de la forêt, ses temples, ses artefacts et ses nexus. Pour les Daïkinees, ces trésors ne sont pas seulement sacrés, ils sont vitaux : la longévité d'un elfe est liée à la vitalité de la forêt de Quithayran elle-même. Enfin, les récents événements du Rag'narok ont fait comprendre aux Daïkinees qu'ils ne peuvent vaincre seuls ; ce peuple fier porte désormais secours à ses alliés à chaque fois qu'il le peut.



ARMÉE

L'armée du Scarabée tire sa puissance de ses tireurs et de ses magiciens. Ses archers et ses zéphyrs sont capables de harceler l'ennemi en prenant un minimum de risques. Il en va de même des magiciens, dont les sortilèges sèment la confusion chez l'adversaire. Les Daïkinees font confiance à leur force vitale pour continuer à se battre après de longues heures de combat. Ils affectionnent donc les tactiques de harcèlement, qui épuisent l'ennemi sans mettre en danger la vie des Daïkinees. Pourtant, les Commandeurs daïkinees ne s'enferment pas dans des stratégies prédéterminées. Ils se fient à leur instinct pour s'adapter au cours de la bataille. La frêle stature des Daïkinees ne doit pas faire oublier la force qui sommeille en eux et la brutalité dont sont capables leurs alliées. Certaines faves qui les accompagnent sont exceptionnellement puissantes et résistantes. Elles n'hésitent pas à se battre en première ligne et infligent de lourdes pertes à l'ennemi.

Les archers sont probablement les troupes de Quithayran les plus connues d'Aarklash. Ces chasseurs affinent leurs compétences dans l'exercice quotidien de leur profession et n'hésitent pas à prendre les armes lorsque vient l'heure de la bataille. Leurs arcs sont fabriqués selon une technique ancestrale, à partir de matériaux qu'on ne peut trouver que dans la Forêt Éternelle. Les tirs daïkinees sont d'une précision légendaire : leurs salves fauchent littéralement les troupes adverses. Et contrairement aux tireurs des autres peuples, leur endurance naturelle leur permet même de survivre à des mêlées.

Les guerriers scarabées sont des combattants impitoyables et particulièrement dangereux. Pour beaucoup de Daïkinees, ils sont les seuls à mériter le titre de « soldats ». Pratiquant les arts de la guerre depuis des décennies, ils ont l'expérience de l'âge et la vivacité de la jeunesse. Grâce à la vitalité de la forêt, ils peuvent tenir tête à n'importe quel mortel. Ils sont toutefois peu nombreux.

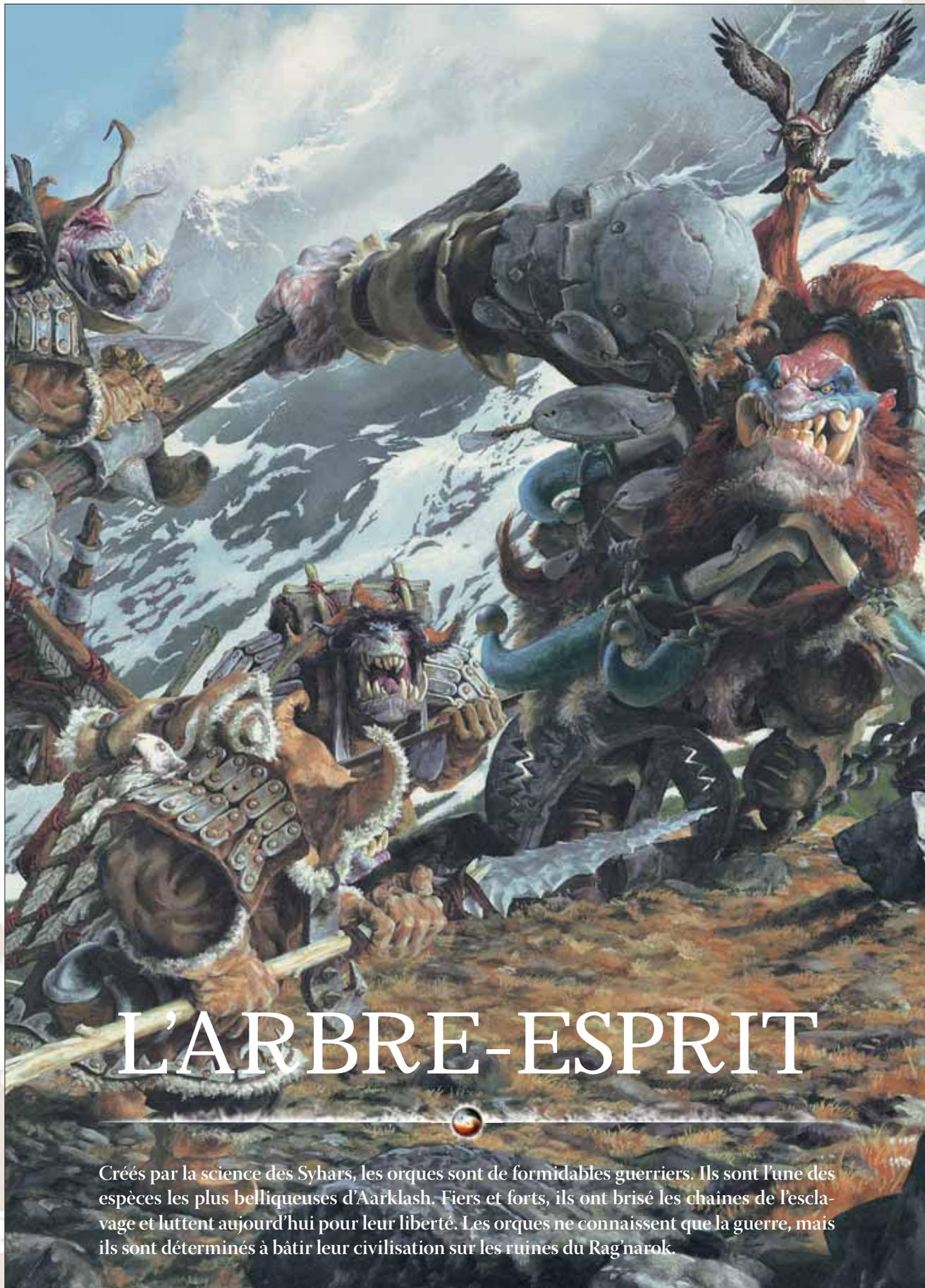


CHRONOLOGIE

Âge divin	Les Daïkinees se battent aux cotés des dieux
150	Quête d'Eakhyn. Les Daïkinees s'aventurent hors de Quithayran.
558	Serrélis, la guerre de succession entre Elhan et Silmaé.
701	Trahison de Scaëlin.
1 003	Mort du roi Mneryl. Début du règne du roi Adwen.



p	t	c	b	d	g	f	v
þ	t	c	b	d	q	f	v
s	z	ch	j,g	l	r	m	n
S	z	1	j	l	r	m	n
gn	x	ng	i	é	è	a	â
2	x	3	i	é	è	a	â
ô	o	ou	u	œ	eu	e	
ô	o	4	u	5	6	e	
in	un	an	on	y	u	w	
7	8	9	0	v	U	w	



L'ARBRE-ESPRIT

Créés par la science des Syhars, les orques sont de formidables guerriers. Ils sont l'une des espèces les plus belliqueuses d'Aarklash. Fiers et forts, ils ont brisé les chaînes de l'esclavage et luttent aujourd'hui pour leur liberté. Les orques ne connaissent que la guerre, mais ils sont déterminés à bâtir leur civilisation sur les ruines du Rag'narok.



Plus grands et plus forts que la plupart de leurs adversaires, les orques sont une vision impressionnante : bardés d'épaisses armures de cuir et brandissant d'énormes armes, ils personnifient la force d'un peuple traqué depuis sa naissance. Aujourd'hui unifiés, les orques se retournent pour écraser leurs ennemis d'un poing d'acier. Ce jeune peuple compense son manque de discipline par un esprit invincible et une brutalité sans pareille. Ses unités disparates traversent le champ de bataille en écrasant tout sur leur passage.

Rassemblés autour des raïks, leurs chefs de guerre, les orques revendiquent les terres fertiles d'Avagddu. Leur armée est composée des deux cultures parentes de leur nouvelle nation.

- L'Esprit du Bran-Ô-Kor rassemble les orques venus des domaines désertiques de l'est. Héritiers d'antiques traditions magiques, ils privilégient la force, physique comme spirituelle, par-dessus tout. Ils connaissent la puissance du naphte et sont les éleveurs traditionnels des brontops, des montures massives et puissantes.

- L'Esprit du Béhémoth rassemble les orques venus des hautes montagnes de l'ouest. Gardiens de l'Arbre-Esprit, ils privilégient l'endurance et, inspirés par le dieu Élokani, croient dur comme fer au glorieux destin de leur peuple. Ils connaissent les secrets de la forge et maîtrisent des techniques de combat dévastatrices.

Tous les Orques vénèrent Élokani, l'esprit du vent, et se regroupent autour de l'Arbre-Esprit.



HISTOIRE

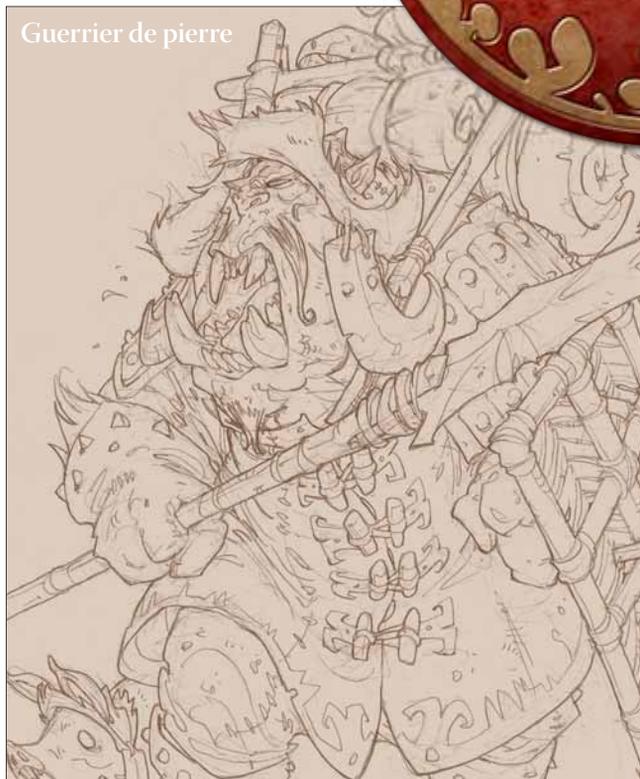
Ce sont les technomanciens syhars qui ont créé les orques. En quête d'une armée d'esclaves forts et capables de se reproduire rapidement, ils conçurent les orques dans des cuves de clonage pendant l'Âge d'acier. Bien mal leur en prit : en 853, les orques se rebellèrent et s'échappèrent en massacrant les Syhars. La plupart se réfugièrent dans les canyons brûlants du Bran-Ô-Kor ; les autres traversèrent Aarklash pour s'établir sur les cimes glaciales des montagnes du Béhémoth.

Les siècles passèrent sans que les orques puissent fonder une nation, ni même se faire reconnaître par les autres peuples. Leurs domaines étaient le théâtre de conflits incessants entre la Lumière et les Ténèbres ; les orques, étrangers sur leurs propres terres et pris entre deux feux, durent se battre pour survivre. Ils parvinrent néanmoins à se rassembler en tribus autour de leurs chefs.

Les deux communautés orques parvinrent finalement à reprendre contact lorsque le Rag'narok éclata. Inspirés par la perspective de former enfin un peuple souverain, ils quittèrent leurs terres transformées en champ de bataille et reprirent les rênes de leur destin. La guerre, d'une violence inouïe, balaya les espoirs des orques, qui durent s'enfuir une fois de plus pour échapper à la destruction.

Ils se sont réunis sur un champ de bataille plus grand encore : Avagddu, au carrefour des civilisations. Accompagnés des autres peuples des Chemins du Destin, ils s'assemblent autour de l'Aigle et s'apprentent à prendre leur terre promise, par la force s'il le faut !

Guerrier de pierre





RAG'NAROK

Les orques ont compris que le Rag'narok est inévitable. Les armées des Voies de la Lumière et des Méandres des Ténèbres sont destinées à s'entre-déchirer, jusqu'à ce qu'il ne reste que ruines et poussière. Les orques, eux, seront toujours debout ! À la poursuite de leur idéal de liberté, ils sont déterminés à fonder une nation autour de l'Arbre-Esprit, envers et contre tous les autres peuples.

Depuis la réunification des deux tribus, les orques redoublent de férocité : rien ni personne, désormais, ne doit se mettre en travers de leur destin.

Les orques ont de nombreuses raisons de se battre. Avant tout, ils doivent s'installer et se fortifier. Ils ont planté les racines de l'Arbre-Esprit sur une terre mise à feu et à sang par les autres peuples. La fraternité qui cimenter leur jeune nation est dictée par la survie.

Les orques chérissent par-dessus tout leur liberté, mais ils ont beaucoup d'ennemis qui cherchent à les asservir. Après avoir brisé leurs chaînes, ils sont résolus à briser les nuques de tous leurs oppresseurs. Enfin, les orques se battent pour sortir victorieux du Rag'narok. Une fois la guerre finie, leur civilisation se dressera fièrement en Avagddu et les guerriers pourront déposer les armes pour goûter enfin à la paix.



ARMÉE

L'armée de l'Arbre-Esprit se caractérise par la force de ses combattants. De leur point de vue, le meilleur moyen de se défendre est encore d'écraser l'adversaire avant qu'il puisse attaquer.

Les orques, perpétuellement en guerre, sont peu nombreux. Même s'ils font preuve d'une formidable endurance au combat, ils n'ont pas les moyens nécessaires pour fabriquer des armures élaborées ou des armes à distance perfectionnées. Pour entretenir leur armée, ils comptent donc sur leur technologie rudimentaire mais robuste ainsi que sur le matériel volé à l'ennemi. Leurs autres faiblesses sont compensées par les esprits shamaniques invoqués par leurs magiciens ou par les bénédictions que leurs fidèles obtiennent d'Élokani. Les orques sont forts de corps et d'esprit !

Chaque orque est un combattant et prend les armes lorsque le vent porte la rumeur de la guerre. Les brutes et les guerriers des vents forment les unités les plus nombreuses de l'Arbre-Esprit. Ils sont soutenus par les arbalétriers et les incendiaires qui, après avoir couvert la ruée vers l'ennemi, n'hésitent pas à rejoindre la mêlée.

Les guerriers de pierre sont l'élite du peuple orque. Dotés d'armes démesurées, le cuir tanné par des années de batailles, ils représentent une formidable menace pour quiconque se dresse sur leur chemin.

Les guerriers de pierre sont l'élite du peuple orque. Dotés d'armes démesurées, le cuir tanné par des années de batailles, ils représentent une formidable menace pour quiconque se dresse sur leur chemin.



LA TRIBU DE L'ARBRE-ESPRIT

Totem : **Arbre-Esprit**.
 Pays : **Avagddu**.
 Peuple : **Les Orques**.
 Nation : **La tribu de l'Arbre-Esprit**.
 Langue : **Orque**.
 Capitale : **Butha** (« Racine », en orque).
 Alliance : **Les Chemins du Destin**.
 Alliés : **Aigle, Loup, Rat et Scarabée**.
 Culte : **Élokani**.
 Élément primaire des magiciens : **Terre**.

Les combattants les plus puissants de l'Arbre-Esprit sont les tueurs amoks. Ces guerriers bénis par les soleils d'Aarklash, dotés du meilleur matériel possible, forment le fer de lance de cette armée. La puissance de leurs coups de fléau n'est égalée que par les charges dévastatrices des chevaucheurs de brontops, qui piétinent leurs ennemis dans un grondement de tonnerre.



CHRONOLOGIE

808	Création des orques à Shamir.
852	Révolte des orques.
1 004	Exode du Béhémoth. Entrevue entre le chef Vjkhah et Gorgyn, roi d'Alahan.
1 005	Bataille de Bariagord. Défi de l'Antre de Chacal.
1 007	Bataille du Temple de l'Est.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z



L'AIGLE

Rassemblés par une ancienne prophétie, les guerriers de l'Aigle sont originaires de peuples dont l'existence a été bouleversée par l'arrivée sur Aarklash du peuple de Kel, les humains. Poussés par la vengeance ou simplement préoccupés par les bouleversements d'Aarklash, les Shenites luttent chaque jour contre la présence des humains et contre les deux principes qu'ils ont apportés : la Lumière et les Ténèbres. Les Shenites espèrent redonner un jour à Aarklash le visage qu'elle avait avant l'arrivée du peuple de Kel.

Paul Borne

Sur le champ de bataille, les Shenites sont un spectacle fascinant et terrifiant à la fois. Ils usent de toutes les armes de la Création : des armes et des armures comparables à celles des humains, mais aussi des immortels, des élémentaires et des pouvoirs mystiques incroyables. Malgré leurs différences, tous les guerriers de l'Aigle se battent avec une terrible résolution : ils ont vu le futur d'Aarklash et savent qu'eux seuls peuvent la sauver.

La Concorde de l'Aigle est dirigée par les deux oracles des Faathi : Abharûn et Nyris, les princes de Shenroth, un Royaume magique. Le peuple des Shenites rassemble des individus de toutes origines : guerriers originaires d'Aarklash, descendants de ceux qui s'étaient exilés après l'arrivée des humains, mortels originaires de Shenroth, ou encore créatures magiques ralliées à leur cause. Les rapports entre toutes ces communautés sont facilités par les minotaures, les plus fidèles serviteurs des Faathi.

- L'Aigle d'Aarklash rassemble les guerriers issus de ce continent. Certains ont vu leur civilisation détruite par les humains, d'autres ont souffert du Rag'narok. Tous ont appris le shen et ont rejoint l'Aigle pour sauver Aarklash.

- L'Aigle de Shenroth rassemble les guerriers issus de ce Royaume et tous les exilés que compte la Concorde. Parmi eux se trouvent de nombreux immortels, élémentaires et créatures magiques. Ils sont préoccupés par les bouleversements mystiques provoqués par le Rag'narok.

Les Shenites vénèrent les Faathi, la trinité du destin, et écoutent avec attention les messages délivrés par l'Aigle-Tonnerre.



HISTOIRE

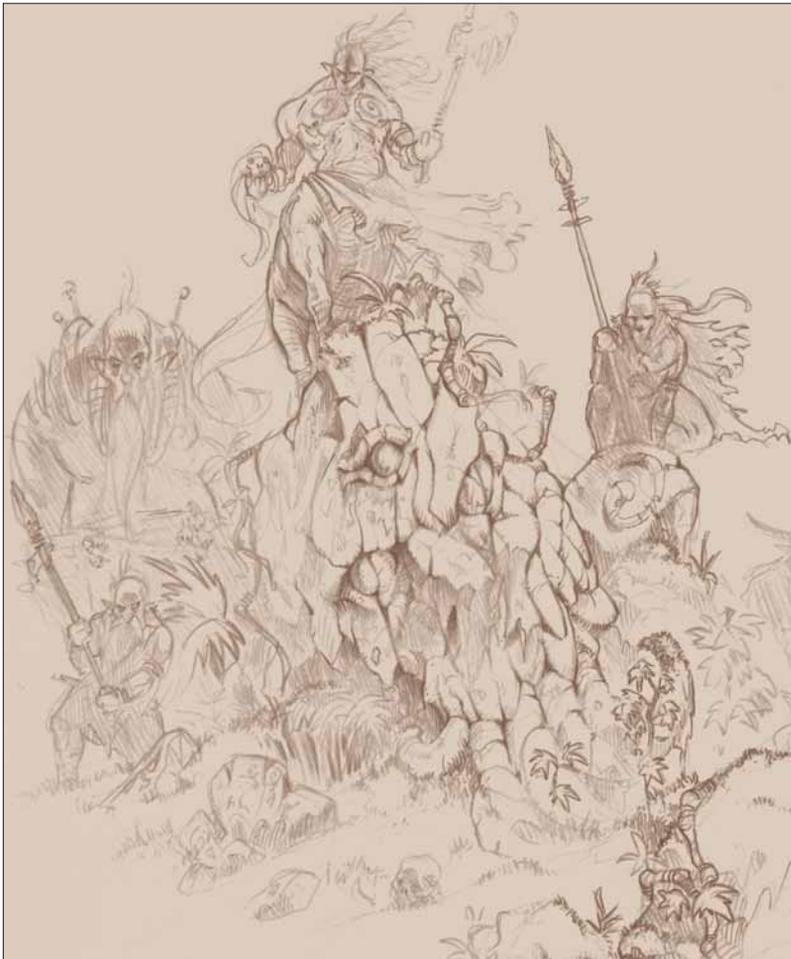
Lorsque les humains du peuple de Kel posèrent le pied sur les côtes d'Aarklash, ils bouleversèrent la vie du continent. Les oracles d'Aigle-Tonnerre rassemblèrent une armée pour les combattre. Une terrible guerre s'ensuivit, et la Concorde fut vaincue. Les survivants firent appel à la puissance d'Aigle-Tonnerre, qui ouvrit un portail vers Shenroth, son royaume d'origine, et leur permit de s'enfuir.

Au cours de son exil, la Concorde construisit une forteresse volante pour voyager de Royaume en Royaume. Elle se préparait pour le jour où elle retournerait sur Aarklash et prendrait sa revanche.

Peu après le début du Rag'narok, plusieurs représentants des Chemins du Destin réalisèrent qu'Aarklash était au bord du désastre. Ils accomplirent le rituel du Destin pour rouvrir le portail vers Shenroth. La forteresse volante des Faathi en surgit, avec à son bord l'armée de l'Aigle.

La Concorde accueillit tous ceux qui voulurent la rejoindre et prêta main forte aux peuples du Destin. Dans son combat contre les Achéroniens, la forteresse des Faathi fut abattue et dut se poser en catastrophe. Au cours des années qui suivirent, la Concorde continua la lutte contre le Bélier pour protéger l'épave de sa forteresse. Tous les peuples du Destin convergèrent en Avagddu pour secourir les Shenites, et les Achéroniens furent repoussés.

Aujourd'hui, la Concorde de l'Aigle s'est approprié en Avagddu un territoire qu'elle nomme Ogma. La forteresse ne semble pas pouvoir être réparée, mais une véritable ville s'est construite autour de l'épave. L'Aigle a décidé de rester ici et de se battre !





ARMÉE

L'armée de l'Aigle est hétéroclite. Elle rassemble des guerriers de toutes origines, certains de chair et de sang, d'autres composés d'énergie magique. Dépositaire des savoirs d'un âge révolu, elle se bat selon des rites et des stratégies aujourd'hui oubliés. Pour toutes ces raisons, l'armée de l'Aigle est difficile à saisir pour les Commandeurs adverses. Les créatures et les mystiques y sont nombreux, et leurs étranges pouvoirs réservent toujours plus de surprises aux ennemis.

Les géants et les minotaures jouent le rôle de troupes d'élite, tandis que les centaures font office de cavalerie. Sauvages et impitoyables, ces combattants sont

RAG'NAROK

À la fin du premier Rag'narok, oublié de presque tous, les derniers humains furent chassés d'Aarklash et trouvèrent refuge sur un autre continent. Aarklash retrouva alors la paix et le Rag'narok s'acheva. Toutefois, le péril n'était pas définitivement écarté. Aigle-Tonnerre, une puissante créature venue du Royaume de Shenroth, confia une sombre prophétie à certains Shenites : le jour où les hommes poseraient à nouveau le pied sur Aarklash, la guerre s'abattrait sur le continent. C'est au nom de cette prophétie que, mille ans plus tard, les guerriers de l'Aigle se battent toujours : ils veulent débarrasser Aarklash des humains pour retrouver la paix. Lorsque cela sera fait, les guerriers de l'Aigle se feront bâtisseurs et redonneront à Aarklash le visage qu'elle avait avant le retour de l'Homme.

Certains, cependant, poussent la vindicte plus loin. Pour eux, les humains ne sont pas seuls responsables du danger annoncé par la prophétie : tous les peuples qui œuvrent pour la Lumière ou les Ténèbres sont porteurs de conflits et de tragédies. Ceux-là veulent chasser les Cynwälls, les nains de Tir-Nâ-Bor, les Akkyshans et les Dévoreurs autant que les humains.

Les Shenites doivent défendre chaque jour les frontières de leur nouvelle patrie : les troupes du Bélier, du Scorpion et de la Hyène menacent constamment d'envahir la région qui entoure la forteresse volante. Les guerriers de l'Aigle luttent pour leur avenir, pour construire sur Aarklash une nouvelle civilisation. Il en est cependant parmi eux qui espèrent réparer la forteresse et quitter Aarklash, qu'ils considèrent comme perdue. Pour ceux-là, la meilleure façon d'honorer la prophétie de l'Aigle consiste à sauver ce qui peut encore l'être et reconstruire ailleurs ce que les humains ont détruit sur Aarklash.

En attendant, tous les Shenites ont à cœur d'honorer leur dette envers les peuples du Destin, qui les ont secourus. Déterminés à leur rendre la pareille, les guerriers de l'Aigle partent se battre partout sur Aarklash aux côtés de leurs alliés !

sans pitié et se battent avec une détermination farouche. Les Commandeurs de l'Aigle sont à l'image de ces guerriers : ils préfèrent l'attaque à la défense, la manœuvre à la fortification. Ils n'hésitent pas à déchaîner la puissance du mana et de la foi sur les ennemis d'Aarklash. En maintenant l'ennemi sur la défensive, ils le gardent à la merci des pouvoirs mystiques de l'Aigle.

Les archontes des Faathi sont probablement les guerriers de l'Aigle les plus célèbres et les plus craints sur Aarklash. Ces minotaures qui ont juré fidélité à Aigle-Tonnerre sont les prêtres de la Concorde. Mandatés par l'assemblée du Destin pour veiller sur l'équilibre d'Aarklash, ils sont autant capables d'appeler des miracles que de fendre le crâne de leurs adversaires. Certains s'attachent à protéger avant tout leur peuple et leurs alliés du Destin, d'autres font le choix d'exterminer au plus vite les serviteurs de la Lumière et des Ténèbres. Dans les deux cas, ce sont de terribles guerriers qu'il vaut mieux ne pas provoquer.

Les centaures qui accompagnent la Concorde de l'Aigle sont originaires de Dracynrån, une région désormais oubliée des hommes. Descendants de ceux qui furent exterminés par les humains, ils se battent avec l'énergie du désespoir. Sachant manier l'arc aussi bien que la lance et le bouclier, ils infligent de lourdes pertes à l'ennemi par leurs frappes éclair !

CHRONOLOGIE

1	Arrivée des humains sur Aarklash.
25	Exil en Shenroth.
50	Construction de la forteresse volante des Faathi.
1 003	Rituel du Destin. Arrivée de la forteresse des Faathi.
1 004	Bataille des forteresses volantes.
1 008	Fondation de Néo-Shenroth.

CADWALLON

Cadwallon est la Cité des voleurs, la Rose de fiel, le Joyau de Lanever. Tel un anneau de ténèbres serti d'un diamant étincelant, la Cité franche attire les bannis, les dépossédés et tous ceux qui refusent de mourir pour la gloire des commandeurs du Rag'narok. En ces temps obscurs, Cadwallon est au centre de toutes les attentions. Les puissants et les races les plus anciennes d'Aarklash la contemplant avec un mélange d'envie et d'espoir, mais aussi de crainte et d'aversion.

Milicien



La milice est chargée du maintien de l'ordre dans la Cité franche et sert d'armée au Duc en cas de nécessité. Dans le cadre de ces deux affectations, elle coopère avec les autres forces armées légitimes de la ville, comme celles des Pairs, et compose avec celles, tolérées, des guildes. Ses officiers et ses dirigeants se plient de bonne grâce à cet exercice, notamment parce qu'ils sont conscients des limites de la milice : les tractations politiques et les frontières géographiques limitent ses pouvoirs, et elle a parfois besoin de négociateur pour parvenir à ses fins.

La variété des troupes issues des guildes procure à Cadwallon une armée polyvalente.

Chaque guilde possède ses spécificités, ses alliances et ses peuples de prédilection. La milice fait le lien entre cet extraordinaire foisonnement de cultures et d'espèces. Quiconque est capable d'un peu de brutalité peut rejoindre la milice ; quiconque est capable d'un peu de ruse peut entrer au service d'une guilde. Ceux qui possèdent suffisamment d'or peuvent quant à eux s'offrir les services des uns comme des autres.

HISTOIRE

Cadwallon est un lieu chargé d'histoire et de mythes. Les légendes racontent que d'autres peuples, disparus depuis, ont vécu ici de nombreuses ères auparavant.

En 832, un groupe de mercenaires apatrides s'installa en ce lieu oublié. Ce sont les fondateurs de Cadwallon, telle qu'elle est de nos jours.

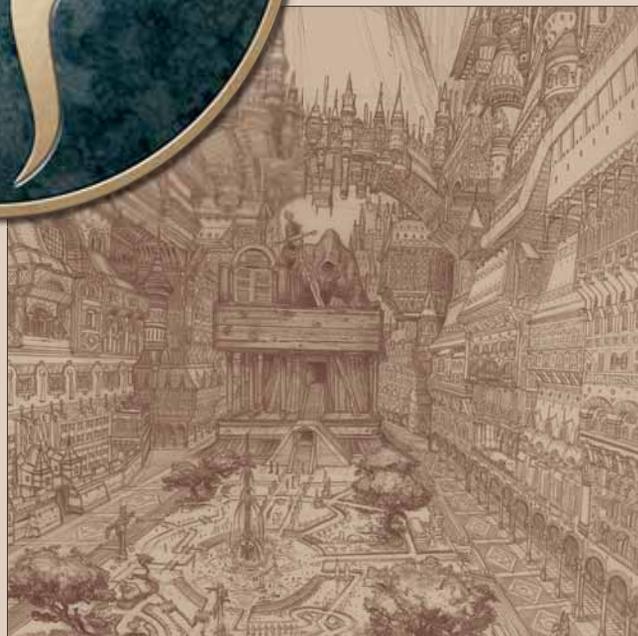
Baptisés « Chiens de guerre », ils obéissaient aveuglément à leur chef, Vanius. Ils défrichèrent les vestiges de l'ancienne cité cynwalle, espérant déterrer d'anciens artefacts abandonnés par les elfes.

Les deux cents Chiens de guerre étaient organisés en vingt et une compagnies franches, chacune menée par l'un des lieutenants de Vanius. Les secrets enfouis de Cadwallon attiraient cependant d'autres regards. Les forces des Méandres des Ténèbres tentèrent de balayer les nouveaux arrivants, mais les Chiens de guerre tinrent bon. L'apparition soudaine, avant la bataille, d'un tarot de vingt-deux cartes dotées de pouvoirs magiques ne fut sans doute pas étrangère à cette victoire miraculeuse.

Le tour de force de Vanius donna naissance à la cité franche de Cadwallon. Les officiers qui restèrent auprès de leur chef fondèrent les premières familles nobles de la ville et surent tirer du sous-sol des richesses insoupçonnées.

Au fil des années, en grandissant et en mûrissant, Cadwallon accueillit une foule d'artisans qui se constituèrent en guildes, assurant la prospérité de la ville.

Cadwallon est protégée du Rag'narok par son opulence et son statut jalousement gardé de cité franche. Grâce à cela, le Joyau de Lanever ne livre que les batailles qui l'intéressent.





LE RAG'NAROK

Tout natif de Cadwallon est considéré comme cadwë, c'est-à-dire affranchi des nations, de leurs luttes et de leurs lois ; certains vont même jusqu'à dire de leurs religions comme de leurs traditions. Seuls les deux tiers des habitants sont de « vrais » Cadwës, des natifs. Les autres résidents, bien établis ou simplement de passage, sont issus des cultures qui s'affrontent pour la suprématie de leurs croyances dans cette guerre totale qu'est le Rag'narok. Pour Cadwallon, le Rag'narok est avant tout une occasion de s'enrichir : tant que l'indépendance sera maintenue, les combats seront l'opportunité d'amasser des fortunes colossales.

Cité prospère, indépendante et diplomatiquement neutre, Cadwallon attire de nombreux voyageurs, réfugiés fuyant les troubles qui accompagnent le Rag'narok ou émissaires venus négocier en terrain neutre... Les guildes les plus influentes de la cité en profitent pour se mêler de politique et de diplomatie. Rompant totalement avec la tradition franche de Cadwallon, elles ont noué des réseaux d'alliances avec certaines nations et entretiennent des armées privées qui interviennent dans le Rag'narok. Dès lors, de nombreux ressortissants viennent à Cadwallon pour affermir ces relations ou, au contraire, pour y mettre fin.

CHRONOLOGIE

255	Installation d'exilés gobelins (port du Kraken).
832	Fondation de Cadwallon, la Cité franche. Bataille du mur de la terre.
833	Charte des ligues, édictée par Vanus I ^{er} .
835	Charte des fiefs et des Pairs, édictée par Vanus I ^{er} .
956	Tentative d'invasion d'Élémentaires d'Eau.
983	Le grand raid akkyshan qui conduit à la renaissance des ligues.
995	Avènement du duc Den Azhir.

LES ALLIÉS DES GUILDES DANS LE RAG'NAROK

Guilde des Architectes :	Dragon, Griffon, Lion et Sanglier.
Guilde des Cartomanciens :	Dragon, Griffon, Lion, Rat et Sanglier.
Guilde des Lames :	Tous les peuples.
Guilde des Nochers :	Tous les peuples.
Guilde des Orfèvres :	Bélier, Griffon, Rat, Sanglier et Scorpion.
Guilde des Usuriers :	Tous les peuples des Méandres des Ténèbres.
Guilde des Voleurs :	Araignée, Bélier, Hyène, Lion, Rat, Sanglier et Scorpion.

L'ARMÉE DE L'IMMOBILIS

L'armée de l'Immobilis – oiseau légendaire de Cadwallon – s'articule autour des guildes. Chacune d'entre elles possède son armée privée, spécialisée dans certains domaines, de l'assassinat aux machines de sièges. Le gros des troupes est généralement fourni par la milice de la ville, qui détache (contre rémunération !) des miliciens correctement entraînés et solidement équipés. Le commandement est laissé à des combattants issus d'une guilde : assassins, architectes, usuriers... Bien souvent, des troupes étranges renforcent encore l'efficacité de ces bandes de mercenaires. Elles sont souvent dotées de pouvoirs inattendus, dont le secret est jalousement gardé par la guilde qui les emploie.



Les mages cartomanciens emploient la magie des tarots, qui a sauvé la ville à sa création. Entre leurs mains, les cartes à jouer deviennent les supports de sorts mortels, qui attirent une malchance ridicule ou au contraire une bonne fortune insensée, qui transforment les guerriers les plus fiers en enfants maladroits et les brutes de taverne en foudres de guerre.

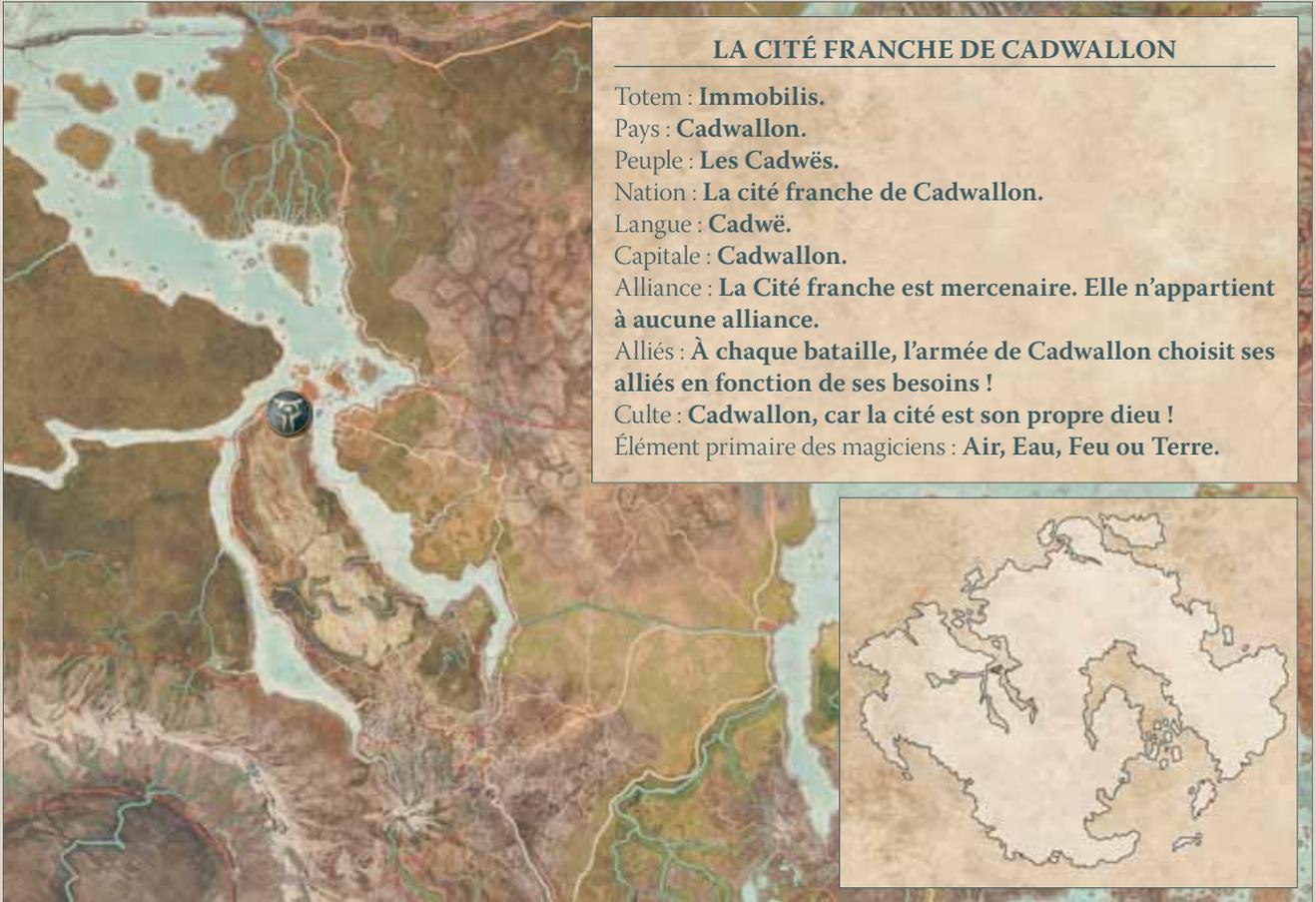
Ahsa Ruyar



Viennent ensuite les alliés. Il est rare que l'armée de l'Immobilis se mette en marche sans avoir fait appel à des combattants de l'une ou l'autre des nations impliquées dans le Rag'narok. Même les nécromanciens du Bélier trouvent leur place dans cette armée, alors que l'inimitié entre la cité de Cadwallon et les Limbes d'Achéron est de notoriété publique. Cet assemblage de troupes en apparence hétéroclites n'est pourtant pas le chaos auquel on pourrait s'attendre. Cité raffinée, Cadwallon abrite des généraux brillants venus de tous les horizons. La diversité crée la surprise et l'ennemi sait rarement comment affronter une armée de l'Immobilis.

Les gâchettes de Khaurik sont l'une de ces troupes réputées et craintes que Cadwallon est la seule à employer. Ces ogres ne s'en remettent pas uniquement à la puissance physique qui fait de leur espèce l'une des plus redoutées d'Aarklash. Certes, leurs hallebardes, leurs épées démesurées et leurs énormes marteaux fauchent, tranchent et écrasent sans pitié. Mais les gâchettes de Khaurik emploient également d'énormes armes à feu, capables de venir rapidement à bout des adversaires les plus résistants.





LA CITÉ FRANCHE DE CADWALLON

Totem : **Immobilis.**
 Pays : **Cadwallon.**
 Peuple : **Les Cadwës.**
 Nation : **La cité franche de Cadwallon.**
 Langue : **Cadwë.**
 Capitale : **Cadwallon.**
 Alliance : **La Cité franche est mercenaire. Elle n'appartient à aucune alliance.**
 Alliés : **À chaque bataille, l'armée de Cadwallon choisit ses alliés en fonction de ses besoins !**
 Culte : **Cadwallon, car la cité est son propre dieu !**
 Élément primaire des magiciens : **Air, Eau, Feu ou Terre.**



Archipel des Immobilis