ALKEMY

Chroniques de Mornéa 2012-2013

Les Evadés du Pénitencier de la Dent

Créé par

Galléon

Ce carnet ne peut être vendu

Forum Alkemy

http://alkemy.webkido.com

Les Evades du Penitencier de la Dent
par Josselin Moreau

Elle est assise là, dans le noir, une petite goutte de sueur perle le long de sa joue.
Une clameur sourde lui parvient de l'extérieur dont le rythme semble se calquer sur les battements de son cœur.
Ce sera bientôt son tour.
Elle ressert ses doigts sur la garde de ses deux cestes, si fort qu'elle sent un instant ses mains se crisper. Elle inspire profondément une bouffée d'air, l'expire lentement et se force à relâcher ses doigts.

Son regard se porte sur le sol, à peine illuminé par la faible lumière diffusée sous la porte de sa cellule. Elle imagine le long couloir, taillé dans la pierre, sa fraîcheur humide conduisant à l'arène. Elle sent un souffle d'air habituellement chaud et sec provenant de l'extérieur.

Elle tourne la tête. Par delà le couloir, elle devine l'extérieur, imagine la foule surexcitée. Elle devine les odeurs de sable, de sang, de sueur, mêlés aux effluves de fritures et de viande rôtie qui empliront bientôt ses narines.

Elle tremble. Mais ce n'est pas de la peur. Rien de tout ceci ne l'effraie. Rien de tout ceci n'est comparable à ce quelle a vécu auparavant. Ce souffle chaud venu de l'extérieur fait toutefois remonter en elle des images. Elles affluent peu à peu… et le souvenir d'un combat… et d'une chaleur intense sur sa peau.

* * *

Ce sera bientôt son tour.
Ils attendent dans la cour en silence, menaçants. Ils attendent le duel. Un combat organisé en une parodie de jeu par le véritable maître de la Dent : Hakan le Borgne. Les gardiens du pénitencier le laissent agir à sa guise tant que règne un semblant de calme parmi les détenus. Et ces jeux, comme il les appelle, sont un moyen de calmer les criminels qui peuplent la Dent. Mais c'est surtout, pour lui, le moyen de raffermir son pouvoir, de se divertir et de s'offrir une dose de sang gratuite.

Elle est arrivée depuis peu au pénitencier et aujourd'hui c'est son tour. Elle doit combattre. Un combat sans pitié, sans remord. Personne n'en éprouve de toute façon à l'égard des assassins, et certainement pas un autre assassin. Elle connait le nom de son adversaire, par jeu, on le lui a donné, sans doute pour la tourmenter par avance. « Marteau », Le champion d'Hakan. Un immense suleman au pelage noir comme l'ébène.

Elle sort d'une petite cellule fraîche gardée par deux cerbères aux corps balafrés. Elle fait quelques pas puis se présente en haut d'un petit escalier de pierre usé qui descend dans la grande cour du pénitencier. Elle s'arrête, lève les yeux et les plisse légèrement afin d'observer cet océan de bleu sur lequel Thébus, le soleil de Mornea, règne sans partage.

La foule de bagnards est rassemblée en cercle dans la cour. Un large Khaliman est assis sur une roche vulgairement taillée qui surplombe l'arène dessinée par le public. Son unique œil scrute son aire de jeu, un petit sourire lui tord le coin de la bouche quand il la voit arriver.

De l'autre côté de l'arène, les bagnards s'écartent pour laisser passer un énorme khaliman. Il dépasse de plusieurs têtes la majorité des bagnards A chacun de ses pas pesants, un nuage de poussière s'élève. Un monstre de puissance qui semble faire trembler le sol alors qu'il s'avance vers elle. Et alors qu'il fend la foule, les bagnards grondent sourdement son nom : *« Marteau ! Marteau ! Marteau ! »*

Elle s'avance lentement, descend l'escalier. Elle observe son adversaire, relève chaque petit détail. Il est massif, tout en muscles. Ses mains sont énormes, ses articulations semblent dures comme la pierre et la corne formée sur ses mains suggère que son nom de scène lui vient de ses techniques toutes subtiles de combats à mains nues. Ses genoux sont cagneux. Il semble pesant. Il doit être lent. Arrivé dans l'arène, il salue la foule en levant ses gigantesques mains vers le ciel. Puis il se tourne vers Hakan pour saluer son maître. *« Tant qu'il ne me touche pas, je suis sauve. Si jamais il parvient à m'atteindre… il n'y aura pas de deuxième chance »*.

Elle marche lentement sur la terre ocre de la Dent. Ses pas sont légers, feutrés et c'est à peine si elle laisse une empreinte lors de son passage.

Le contraste entre les deux combattants est saisissant et la foule a déjà choisi son vainqueur : *« Marteau ! Marteau ! »*.

Leur champion lui tourne toujours le dos et regarde son maître. Elle lève alors les yeux vers Hakan et tressaille : le khaliman sur la droite du rocher, il ne lui est pas inconnu… Mais alors que son regard se fixe sur ce khaliman, le colosse se retourne et s'élance vers elle d'un bond. Son attention se fixe alors de nouveau sur le combat, elle est stupéfaite par la rapidité de son adversaire. *« Fort ET rapide ! »*. Son inattention et sa trop grande confiance en elle ont failli lui coûter cher. II pourrait presque parvenir à la surprendre. Presque. Elle possède des réflexes surnaturels, travaillés, affutés par de longues lunes d'entrainements acharnés. Même un adversaire rapide comme lui ne saurait la prendre en défaut.

Elle bondit de côté afin d'éviter la charge furieuse de son adversaire. Instantanément, Marteau réagit à la feinte et pivote sur lui-même pour lancer l'un de ses bras en un grand mouvement ample et la faucher en plein vol. Mais la khaliman n'est déjà plus à l'endroit où le géant pense la trouver. Il se retourne. Elle fait de petits pas chassés autour de lui. Il s'élance et lance plusieurs attaques rapides, enchainant les frappes de ses poings. Mais elle parvient à les esquiver sans trop de peine malgré la rapidité étonnante de son adversaire. Le ballet des combattants semble enchanter la foule, les cris se font de plus en plus forts et Hakan, sur son trône, exulte intérieurement : *« Marteau ! »*

Ayant pris la mesure de son adversaire, elle se lance alors à l'attaque, effectue un salto arrière pour éviter un nouveau mouvement du géant, atterrit sur ses pattes et, dans l'instant bondit en avant pour surprendre son adversaire et lui passer derrière. Elle se baisse pour éviter un balayage du bras et, en équilibre sur une seule patte, lance sa patte vers le genou de son adversaire qui cède dans un craquement lugubre. Alors que le Marteau vacille, elle s'écarte puis replonge en avant vers le sol, prend appui sur ses bras, pousse d'un coup et se projette, pattes en avant, autour du cou du géant. Puis elle raffermit sa clé, le khaliman tente alors de desserrer son étreinte de ses deux mains mais elle maintient la pression, se penche vers lui et vient, attrape sa tête qu'elle fait tourner d'un geste violent. Les yeux de son adversaire se révulsent immédiatement, il chancelle avant de s'effondrer dans la poussière… Elle relâche alors sa prise, se relève et s'écarte lentement du corps sans vie.

Le silence se fait dans l'arène improvisée. La scène s'est déroulée rapidement, violemment et le résultat est inattendu pour l'assistance. Hakan regarde la scène, interdit, une grimace barrant son visage scarifié.

Mais avant que quiconque ne réagisse, une explosion assourdissante retentit au sommet de l'un des deux minarets gardant l'entrée du pénitencier. Le haut de la tour se détache puis vient s'écraser en un lourd fracas au centre de la cour, écrasant plusieurs bagnards sous les gravats.

Quelques secondes à peine après l'explosion, une longue plainte grave s'échappe du second minaret : le long râle d'un cor de guerre sonnant l'alerte dans toute la Dent.

La foule dans la cour est partagée entre panique, confusion et attente alors que des gardiens armés jusqu'aux dents affluent par dizaines sur les remparts du pénitencier. Laissée seule, elle aperçoit des khalimans en armure réagir promptement et lancer des javelots, d'autres, armés d'arcs doubles prendre position pour faire face à un ennemi qu'elle ne peut voir. Elle devine toutefois le déluge de projectiles qui s'abat de l'autre côté des parapets. La garde du Pénitencier est nombreuse et elle s'est regroupée rapidement.

En réponse à cette mobilisation armée, les défenseurs de la citadelle reçoivent plusieurs gros projectiles enflammés qui viennent disloquer leurs rangs. La chaleur devient terriblement intense en l'espace de quelques secondes et la pierre des remparts noircit à chaque impact de ces boules de feu. L'air est tellement brûlant que les tissus s'embrasent instantanément, les armures fondent et les sentinelles se jettent à terre ou dans la cour depuis les remparts pour tenter d'échapper au brasier.

Elle s'éloigne un peu du corps de son adversaire mort, et du coin de l'œil, elle aperçoit Hakan le Borgne se lever de son rocher. Un garde tombe du rempart à ses pieds. Hakan le regarde agonisant, dévoré par des flammes qui semblent danser sur lui. Il s'approche puis vient poser sa jambe de bois sur la gorge du pauvre gardien et appuie d'un coup sec. Elle n'est pas dupe, le rictus qui déforme le visage du Suleman à cet instant prouve qu'il ne s'agit pas là d'un geste de clémence de sa part.

Puis son regard dévie vers la droite d'Hakan. Elle dévisage longuement le khaliman qu'elle a aperçu plus tôt. Il est plus menu, de condition plus fragile qu'Hakan. Mais c'est alors qu'elle reconnait ce visage, un visage qui hante ses nuits depuis si longtemps ; ce visage est emplit d'une perversité et d'une cruauté peu commune. Elle se souvient du nom de ce khaliman maudit : Djalil. Elle le dévisage et sent monter en elle une irrépressible envie de serrer sa gorge et sentir la vie s'en échapper lentement. Profitant de la confusion dans la cour, elle s'élance vers lui, évitant les bagnards aux prises avec des gardes qui se sont réfugiés dans la cour.

A ce moment précis, la lourde porte du pénitencier explose en une multitude de débris de bois et de métal fondu. Une chaleur infernale s'engouffre dans la cour. La khalimane stoppe nette sa course dans son élan et fixe la forme qui pénètre lentement dans la cour : un être haut comme trois suleman, rongé par des flammes aux couleurs changeantes. La chaleur qui émane de lui est si intense que par endroits le sable se vitrifie sous ses pas.

Elle doit se protéger les yeux pour résister à la vague de chaleur et pouvoir le détailler. Il s'agit d'un djinn. Une des créatures de la sororité Sorhna. Et s'il est seul, sans évocatrice Sorhna pour le contrôler, il s'agit d'un djinn de la pire espèce : un Ifrit. Un djinn sans maître, incontrôlable, capable de tout ravager sur son passage. Un monstre.

Plusieurs gardes et bagnards se lancent à l'assaut de l'Ifrit. Celui-ci tourne la tête, et tend lentement son bras vers eux. Les flammes qui le compose s'agitent instantanément et un torrent de lave ardente vient carboniser sur place les quelques fous qui pensaient pouvoir le défier.

Il se tourne alors vers le reste des khalimans et un son crépitant, haché et rauque, s'échappe alors des flammes qui s'apaisent, laissant deviner un visage de braises.
« Crrrr… pauvres petites créatures… crrrr… soumettez-vous dans l'instant ou périssez par les flammes d'Hécateps. Obéissez-moi… crrrr… et vous deviendrez puissants. Refusez … crrrr… et il n'y aura que mort… crrrr… douloureuse pour vous. »

A ces mots, Hakan écarte les autres déténus et s'approche de l'Ifrit. Il se poste devant la créature et se prosterne : *« La Dent est vôtre, ifrit pyrithin. Notre loyauté est vôtre. Toutefois, sachez que ceux-là ne vous suivront pas, dit-t'il en désignant les gardes survivants qui avaient déposé les armes. De même que celle-là ! »*, ajoute-t-il en désignant la petite khalimane qui vient de terrasser son champion.

L'ifrit se tourne vers les gardes et les flammèches qui le parcourent s'animent à nouveau rapidement pour grossir en un brasier soutenu, puis il tend la main et plusieurs projectiles de feu viennent frapper les khalimans surpris, les brûlant jusqu'aux os.

Elle n'attend pas de subir le même sort. Elle profite que l'attention de l'ifrit soit portée sur les gardes pour s'élancer. Elle effectue plusieurs bonds, enchaine des acrobaties afin de se rapprocher de l'entrée du pénitencier au plus vite. L'ifrit réagit enfin, lançant plusieurs projectiles vers elle. Elle est plus rapide. Elle est dotée de réflexes hors normes, elle n'est pas comme le commun des khalimans. Mais un ifrit n'est pas une créature commune, et alors qu'elle parvient à dépasser la porte, qu'elle est presque protégée par le mur d'enceinte, un projectile vient exploser le mur près d'elle, projetant des débris de roche fumants qui la touchent dans le dos. Projetée en avant, elle sent ses muscles se tétaniser sous le choc tandis que ses vêtements s'enflamment sous l'effet de la brûlure intense. Des larmes de douleur perlent sous ses yeux. Elle ne doit pas céder. Elle doit parvenir à s'échapper. Elle doit réussir à ôter ses vêtements avant que le feu ne la brûle. Atteindre ces rochers, se cacher dans les galeries, survivre, ne pas mourir, pas maintenant, non pas maintenant, ne pas…
Elle s'effondre, épuisée… blessée… inconsciente…

* * *

Ce sera bientôt son tour.
Elle tremble. Mais ce n'est pas de la peur. Non. Elle tremble d'excitation. Elle a besoin de sortir. Être enfermée lui est de moins en moins supportable. Sa prison est certes dorée mais elle reste tout de même une prison. Aujourd'hui elle se sent forte à nouveau, aujourd'hui elle est prête à quitter sa cellule… Définitivement.

Ce souffle chaud qui lui parvient de l'extérieur lui rappelle cette vision abominable le jour de son évasion. Elle lui rappelle le serment qu'elle s'est fait depuis ce jour-là : retrouver les évadés. Là où se trouve l'Ifrit, se trouvera Hakan. Et à côté d'Hakan se tiendra Djalil. Celui dont elle veut la mort plus que tout.

Elle inspire à nouveau profondément, laissant les odeurs de l'extérieur envahir son corps. Puis elle ferme les yeux, un long rictus mauvais se dessine sur son visage et ses pupilles se dilatent. C'est le moment. Elle se lève, sort de sa cellule et remonte lentement le long couloir de pierre. La clameur grandit. Une lumière apparait peu à peu, aveuglante. Elle s'approche doucement de la lourde grille à l'aspect rouillé qui barre l'entrée du long couloir de pierre.
Alors qu'elle dépasse la grille qui s'ouvre lentement sur elle, la lumière, la chaleur et le bruit l'abrutissent avec une violence absolue. Une voix tonitruante hurle dans l'arène : *« Acclamez à présent Anyssa la Furie ! »*

Empreintes
par Nicoleblond

Am'n Ayassarr... Ce nom me poursuit depuis bientôt 3 saisons... Pas un seul jour sans que ce nom me vienne en tête... Dans le désert Asfar... les forêts... les montagnes... les villes que j'ai traversé... J'ai cru voir son ombre dix fois... cent fois... mille fois... au détour d'un arbre, d'un bosquet, derrière un rocher, une ruelle sombre... Il ne m'a pas quitté un seul instant...

J'ai pourtant parcouru les plaines, beaucoup de plaines, pris la défense de nombreuses personnes accusées de crimes à tort, parfois même sorti les armes quand il était nécessaire de le faire... Mais derrière chaque personne sauvée, derrière chaque affaire résolue, il y avait cette ombre et ce nom... Am'n Ayassarr...

Peu importe la saison, le jour, l'heure, l'endroit, le moment de la journée, l'ombre était présente dès le réveil jusqu'au coucher... Et même durant chaque nuit... Pas une nuit sans revivre cet horrible cauchemar en images et en cris...

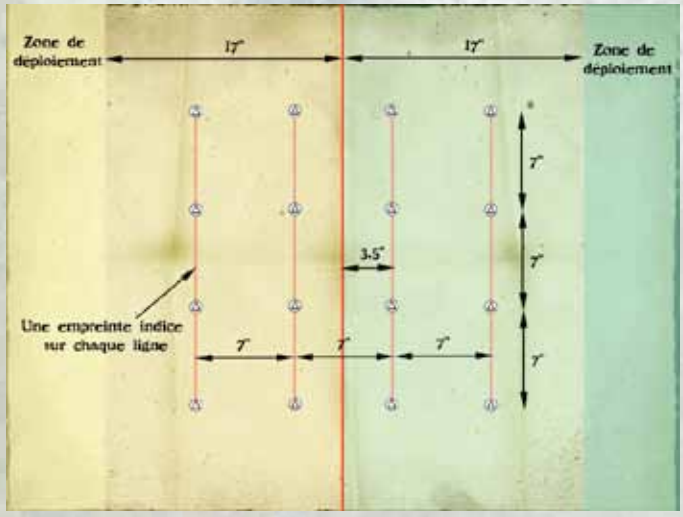
Comment pourrais-je oublier le nom de cet ifrit pyritin qui a massacré les miens ? Comment pourrais-je oublier cette forme démoniaque qui a décimé mes femmes et mes enfants ? Impossible... Peut-être trouverais-je le repos lorsque j'aurais retrouvé Am'n Ayassarr et l'aurait éliminé ? Peut-être pas...

Quoiqu'il en soit, les récents événements au Pénitencier de la Dent me donne de l'espoir pour retrouver la trace de ce monstre que j'ai perdu... Les prisonniers ont été libéré par un ifrit pyritin du nom de Am'n Ayassarr. Je dois me rendre là-bas pour enquêter et trouver des indices qui me permettront de le défier...

A nouveau, je parcours les plaines de Tahub Abid, le califat de la Blanche Robe. Le froid, la glace, la neige, la toundra sont autant d'éléments inhospitaliers, pas étonnant que ces terres soient inhabitées... Etrange, car j'ai remarqué des traces depuis plusieurs jours... Pas des traces d'animaux, mais bien des traces khalimanes, aurloks et humaines. Que peut faire un groupe dans ces contrées ? Ne serais-je pas seul à avoir des motivations pour me rendre au Pénitencier de la Dent ?

D'autres traces plus anciennes... Seulement khalimanes... Et celle-ci... Elle est bien trop grande pour un khaliman... C'est l'empreinte de Am'n Ayassarr ! J'en suis persuadé ! Mais il n'est pas seul, il y a d'autres personnes avec lui... Je dois vraiment me rendre le plus rapidement possible au Pénitencier de la Dent pour en apprendre d'avantages...

Ibrahim Ibn Suleman



MISE EN PLACE DU CHAMP DE BATAILLE

1) Le scénario est optimisé pour une table de 48x36 pouces. La table de jeu est divisée en deux dans le sens de la largeur. Les joueurs déterminent leur côté de table. Chaque zone de déploiement se trouve derrière une ligne à plus de 17 pouces de la ligne médiane.

2) Les joueurs placent ensuite un quadrillage de 16 marqueurs empreinte dont les 4 lignes et les 4 colonnes sont espacées de 7 pouces. Le quadrillage est centré au milieu de la table comme indiqué sur le schéma.
En secret, chaque joueur va prendre une empreinte (prenez les pions triangle des starters) sur chaque ligne située chez l'adversaire, faire une marque d'Indice au dos et la reposer à sa place. Il y aura donc 4 empreintes Indice, une par ligne.

3) Les joueurs doivent placer au minimum 8 éléments de décors en respectant les règles suivantes :
- Les joueurs placent les décors à tour de rôle. Déterminez aléatoirement quel joueur commence à poser un décor.
- Un décor doit être placé à plus de 3 pouces d'un bord de table ou d'un autre décor, et à plus de 2 pouces des empreintes.

4) Les joueurs placent ensuite leurs pions de composants en respectant les règles suivantes :
- Les pions doivent être posés en contact d'un élément de décors à au moins 5 pouces d'un autre pion.
- Les joueurs placent 2 pions dans leur moitié de table et 2 dans la moitié de table adverse, à plus de 5 pouces de la ligne médiane (en alternant la pose des pions entre les joueurs et en débutant par celui qui n'a pas commencé à poser les décors)
- Les joueurs DOIVENT pouvoir poser tous leurs pions (si ce n'est pas le cas, modifiez le nombre et le placement des décors)

DEPLOIEMENT

Chaque joueur se déploie dans la zone définie lors de la mise en place du jeu, en commençant par celui qui possède le plus de cartes de profil. Si les joueurs possèdent le même nombre de cartes, le perdant d'un jet d'Esprit en opposition se déploie en premier.

CONDITIONS DE VICTOIRE

1) A la fin d'un tour, si un joueur possède 9 PV, il remporte la victoire. Si les deux joueurs possèdent 9 PV ou plus, si un joueur n'a plus de figurines en jeu, ou que le temps imparti est écoulé, c'est un match nul.
2) Nombre de PV Maximum à gagner : 19
3) A la fin de chaque tour à partir du 2e, on regarde qui contrôle chacune des Empreintes qui vient d'être révélée. Pour chaque Empreinte contrôlée, si c'est une Empreinte non marquée, le joueur marque 1 PV. Si c'est une Empreinte Indice, le joueur marque 3 PV.

REGLES SPECIALES

Les figurines à moins de 2 pouces d'une empreinte sont dans sa zone de contrôle.
A la fin de chaque tour à partir du 2e, une empreinte peut être révélée pour chaque ligne parallèle à la ligne médiane. L'empreinte qui aura le plus de PA de figurines dans sa zone sera révélée. Si c'est une égalité avec une autre empreinte de la même ligne, c'est celle qui aura plus de points de recrutement qui sera révélée. Si c'est encore une égalité, on tire au dé.

L'empreinte à révéler est contrôlée par le joueur qui a le plus de PA sur l'empreinte. Si c'est une égalité, c'est celui qui a plus de points de recrutement. Si c'est encore une égalité, l'empreinte n'est pas révélée.

les alchimistes ont de l'intuition pour retrouver les empreintes. Ils comptent pour 1 PA supplémentaire pour le comptage des PA pour savoir quelle va être l'empreinte révélée, ainsi que pour le calcul pour savoir qui empoche le PV.

Scénario téléchargeable sur Architekt :
http://www.figurines-studio38.fr/alkemy/scenarios/

Feuille PDF des challenges :
http://alkemynicoleblond.free.fr/cm12-13/01-empreintes.pdf

Un message au Cheikh Araoui Ibn Khalid
par Josselin Moreau

Il fait nuit, mais le port d'Abwad, à l'embouchure du Nar Rabi, continue de vivre. Une fourmilière de dockers se révèle à la lumière des lanternes installées sur les quais et leurs abords. Le ballet nocturne de marchandises qui vont et viennent entre embarcations et entrepôts offre un spectacle saisissant d'ombres dansantes.

Surveillant cette activité, la silhouette du fort Macquil se détache de la nuit, dessinée par la lumière environnante. Edifié en spirale sur un promontoire rocheux, il surplombe le port et domine la baie. Un grand minaret vient accentuer encore l'imposante présence de la place fortifiée.

Au sommet de cette haute tour brûle un immense brasero, alimenté en permanence. L'immense feu sert de guide aux marins qui naviguent sur la mer de la Sérénité. Par les nuits sombres et sans nuage, on peut même deviner sa lueur depuis les hauteurs de Shadukiam. Le brasero est aussi un guide pour les voyageurs du nord car Abwab est la dernière grande ville avant les déserts glacés de Tahub Abid. Il réchauffe ainsi les cœurs de ceux qui ont arpenté le califat le plus vaste et le plus inhospitalier de la République.

Dans l'une des plus hautes pièces du minaret, un khaliman, fin, musculeux et vêtu d'une longue tunique bleue se tient debout, face à la fenêtre. Ses mains dans le dos, il laisse le vent iodé porté par le large faire frissonner son pelage ambre. Il porte son regard acéré vers les lumières dansantes en contrebas, se perdant un instant dans le tumulte nocturne de la cité portuaire. Puis il redresse la tête et ses yeux semblent se porter au loin... vers le Nord.

Il se retourne lentement et regarde son interlocuteur, un jeune khaliman au pelage sombre resté muet derrière lui depuis plusieurs minutes.

- Combien, avez-vous dit ?
- Quatre vingt seize, Mollah.
- C'est une tragédie.
- Le Mollah Arsalam Ibn Suleman est au courant. Il suggère de mobiliser une force conséquente du Bouclier et de l'Arc afin de les traquer et les abattre à vue.
- Le Mollah Arsalam est une brute qui ne réfléchit guère, ce n'est pas nouveau. Non. Si nous faisons cela, nous ne ferons que répéter un pan sanglant de notre histoire. Comment pourrions-nous légitimer la justice du Sénat par un nouveau crime de dent ? Absurde.

Le Mollah se tourne un instant vers la fenêtre, puis fait quelques pas dans la pièce, les mains toujours dans le dos. Ses doigts s'entrecroisent rapidement alors qu'il réfléchit.

Le jeune khaliman interrompt alors le cours de ses pensées.
- Devons-vous mobiliser une force pour les capturer vivants, Mollah ?

Alors que le Mollah Othmane Ibn Malikh s'apprête à répondre, ses yeux se figent.
- Oui. Faites mobilisez tous les éléments disponibles du Sâaridan et adressez un message au Cheikh Araoui Ibn Khalid. Il me semble qu'il se trouve à Bab-el-Assad. Il pourrait prendre la tête de cette force. Le Sénat sera ravi d'apprendre que nous gérons les choses de manière ferme mais délicate.

Le jeune khaliman se lève d'un coup.
- Selon votre commandement Mollah !

Puis il se retourne et se dirige vers la porte de la pièce.
- Attendez Salim. Je n'ai pas terminé. Une fois que vous aurez fait ceci.

Le khaliman marque une pause, puis un sourire se dessine lentement sur son visage.
- Allez trouver au plus vite Ibrahim Ibn Suleman.
- Mollah ?
- Portez-lui donc la nouvelle...

BAGNARDS DE LA DENT (2) 20pt

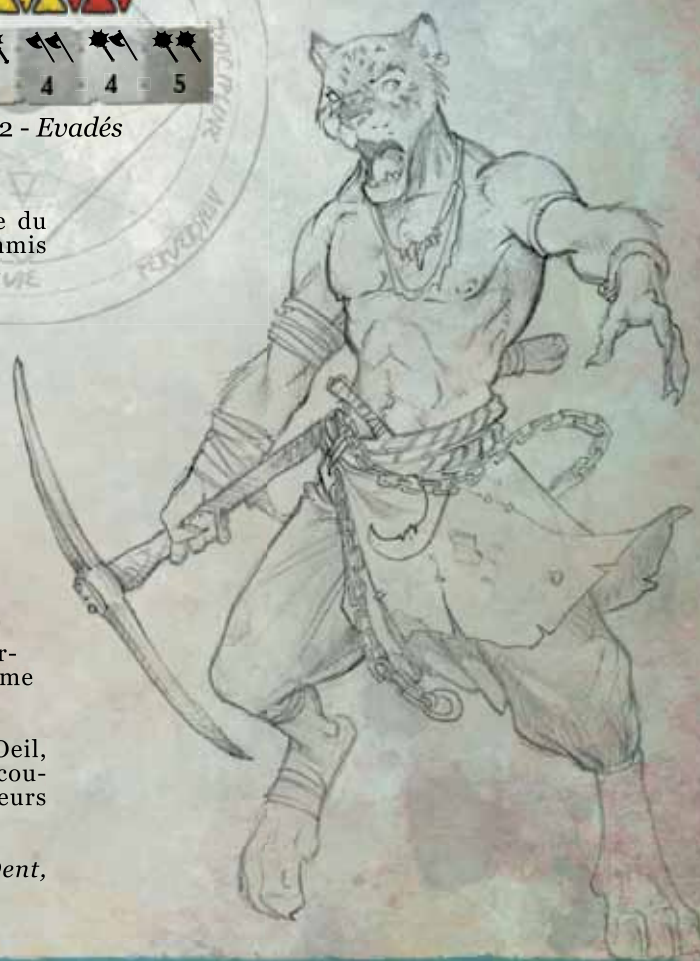
2/carte

TROUPES

Mvt					PA
5/7/12	4	3	11	6	2

2	3	3	4	4	5

Taille 2 - *Evadés*



Les Bagnards constituent le gros de la population carcérale du Pénitencier de la Dent. Ils sont enfermés là car tous ont commis un des crimes les plus tabous de la société khalimane depuis la guerre des lignées : le crime de dent. Autrement dit un crime de sang.

Tous les prisonniers du pénitencier ont à leur actif un ou plusieurs meurtres plus ou moins violents. La Dent possède ainsi dans ses murs une belle brochette de psychopathes plus ou moins sanguinaires. Ils y sont incarcérés, loin de la République, d'une part parce qu'ils représentent un danger pour la population mais aussi surtout parce que la société khalimane les a mis au ban.

Depuis la guerre civile innommable qui a déchiré la république, tuer un de ses semblables est devenu un tabou pour les khalimans. Ce tabou a engendré une situation confortable pour ces condamnés : il n'existe pas de peine capitale au sein de la république. Aucun khaliman sain d'esprit n'accepterait le rôle de bourreau, se rendant par là-même coupable dans un sens du même crime que les bagnards.

Contrairement aux khalimans emprisonnés au Pénitencier de l'Oeil, qui ne concerne que les délits non-violents, ceux qui se rendent coupables de crime de dent sont emprisonnés pour le restant de leurs jours.

Comme il se dit entre les murs de la prison : *« Si tu rentres à la Dent, tu sors les pattes devant. »*

Evadés
Les évadés ignorent la compétence "Immunité Diplomatique".

Les portes
par Nicoleblond

Il faut que la mission soit importante pour qu'un groupe d'évocatrices quitte Hammarat. Chahida Bint Sorhna m'a donné sa confiance pour mener notre groupe et réussir notre quête. Le voyage jusqu'au Pénitencier de la Dent ne fût pas simple. Nous devions voyager discrètement pour ne pas éveiller les soupçons, empruntant les chemins les plus difficiles, les moins fréquentés, nous cachant lorsque nous ressentions qu'une présence khalimane pourrait nous apercevoir.

Après des journées de marche, nous étions arrivées au Pénitencier de la Dent. Il fallait rester discrètes et ne pas nous montrer auprès des gardes du Pénitencier. Il était impératif que nous accédions à l'intérieur du bâtiment, afin de récolter des éléments qui nous permettrait de retrouver la trace de l'ifrit Pyritin, Am'n Ayassarr.

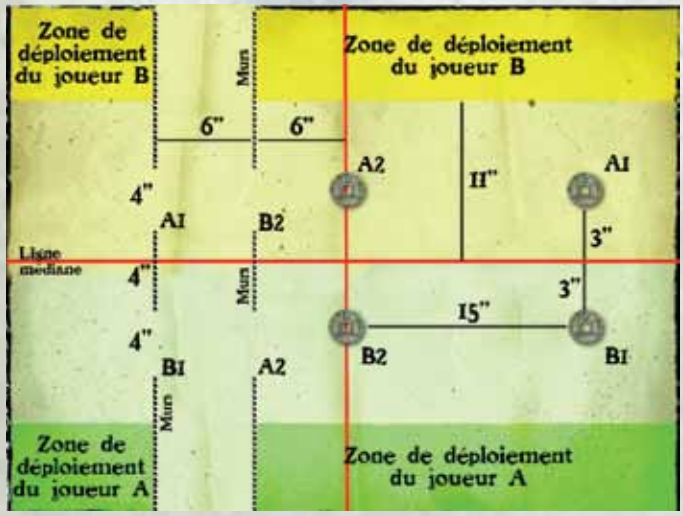
Nous avons étudié les tours de garde, observé les relèves, les positionnements, cherché un endroit par lequel entrer, et dans le même temps établir minutieusement un plan qui devait fonctionner au premier essai. Nous n'aurions sans doute pas de seconde chance…

Créer la diversion. C'était le moyen le plus simple et le plus efficace pour réussir à s'introduire dans le Pénitencier. Avec les évènements récents, il était facile de trouver une idée de diversion qui attirerait l'attention, qui mettrait tous les sens en éveil. Ainsi, plusieurs sœurs pourraient entrer par l'endroit que nous avions repéré…

C'était cette nuit. Une nuit calme et froide, comme les nuits précédentes que nous venions de vivre depuis que nous étions arrivées au Pénitencier de la Dent. Les sœurs ont fait un vacarme comme cinquante hommes, et elles ont utilisé l'alchimie pour simuler une nouvelle attaque du Pénitencier. Comme nous l'avions prévu, tous les gardes se sont positionnés du côté de l'attaque simulée, nous laissant la voie libre… Nous pouvions entrer tranquillement…

Nous nous sommes cachées, en attendant que les sœurs arrêtent la mascarade et que les gardes regagnent leurs postes, les laissant sans réponse face à la scène qu'ils venaient de vivre. Désormais, il fallait faire entrer nos sœurs restées dehors, mais les moyens dont nous disposions allaient nous faciliter la tâche. Au milieu d'une petite cour sécurisée, des leviers permettaient de lever de très lourdes herses donnant sur l'extérieur.

Fatia Bint Sohrna



MISE EN PLACE DU CHAMP DE BATAILLE

1) Le scénario est optimisé pour une table de 48x36 pouces. Les joueurs placent 4 leviers (diamètre 1 pouce - taille 1) et 4 passages qui représentent les portes. Les murs sont infranchissables, on ne peut voir à travers (voir schéma).

2) Les joueurs déterminent leur côté de table. Chaque zone de déploiement se trouve derrière une ligne à plus de 11 pouces de la ligne médiane.

3) Les joueurs doivent placer au minimum 8 éléments de décors en respectant les règles suivantes :
   - Les joueurs placent les décors à tour de rôle. Déterminez aléatoirement quel joueur commence à poser un décor.
   - Un décor doit être placé à plus de 3 pouces d'un bord de table, d'un objectif ou d'un autre décor.

4) Les joueurs placent ensuite leurs pions de composants en respectant les règles suivantes :
   - Les pions doivent être posés en contact d'un élément de décors à au moins 5 pouces d'un autre pion.
   - Les joueurs placent 2 pions dans leur moitié de table et 2 dans la moitié de table adverse (en alternant la pose des pions entre les joueurs et en débutant par celui qui n'a pas commencé à poser les décors)
   - Les joueurs DOIVENT pouvoir poser tous leurs pions (si ce n'est pas le cas, modifiez le nombre et le placement des décors)

DEPLOIEMENT

Chaque joueur se déploie dans la zone définie lors de la mise en place du jeu, en commençant par celui qui possède le plus de cartes de profil. Si les joueurs possèdent le même nombre de cartes, le perdant d'un jet d'Esprit en opposition se déploie en premier.

CONDITIONS DE VICTOIRE

1) A la fin d'un tour, si un joueur possède 12 PV, il remporte la victoire. Si un joueur n'a plus de figurines en jeu, ou que le temps imparti est écoulé, c'est un match nul.
2) Nombre de PV Maximum à gagner : 25
3) A chaque fin de tour, les leviers contrôlés rapportent 1 PV par levier.

A la fin d'un tour, le joueur qui a le plus de point de figurines encore en vie qui ont franchi la porte remporte 5 PV.
Les portes A1 ou B1 rapportent 5 PV une seule fois.
Les portes A2 ou B2 rapportent 5 PV une seule fois.

REGLES SPECIALES

Les leviers : ils servent à ouvrir les portes. Une figurine doit se trouver à moins d'1 pouce d'un levier pour l'ouvrir ou le fermer. Le levier A1 ouvre la porte A1, le levier B1 ouvre la porte B1, etc.

Les figurines A dépensent 1 PA pour ouvrir ou fermer les portes A et 2 PA pour les portes B.
Les figurines B dépensent 1 PA pour ouvrir ou fermer les portes B et 2 PA pour les portes A.

Le joueur qui a utilisé un levier en dernier le contrôle. Les leviers peuvent être utilisés à partir du 2ème tour.

Les portes : au début de la partie, les portes sont fermées. Il faut actionner les leviers pour ouvrir les portes. La porte A1 est liée au levier A1, la porte est B1 est liée au levier B1, ...

Passage des portes : les figurines peuvent emprunter toutes les portes.

Comptage des points :
- Le socle de la figurine doit être derrière la «ligne» de la porte pour accéder au comptage des points à la fin du tour.
- Le joueur A doit faire passer ses figurines par les portes A et le joueur B doit faire passer ses figurines par les portes B pour accéder au comptage des points à la fin du tour.
- Une figurine du joueur A qui n'est pas passée par la porte A1 ne pourra pas compter dans le comptage de point de figurines pour la porte A2. Pareil pour le joueur B.

Scénario téléchargeable sur Architekt :
http://www.figurines-studio38.fr/alkemy/scenarios/

Feuille PDF des challenges :
http://alkemynicoleblond.free.fr/cm12-13/02-les-portes.pdf

Le monde tel que nous le connaissons va changer. Par Josselin Moreau

L'imposante silhouette des Monts Habib se détache de l'obscurité de la nuit. Hannah, haute dans le ciel, révèle depuis l'obscurité ces vénérables sentinelles chtoniennes. Sa douce lumière se diffuse sur les formes de ces belles de granit : des pics abrupts, des collines charnues, de petites vallées baignées de colonnes d'eau glacée.

Une épaisse brume froide rampe le long de ces courbes de roche, englobant aiguilles et cimes, noyant combes et cirques. Au cœur de ce dédale de pierre, quelques minarets défiant le brouillard conquérant trahissent la présence de la Cité des Sources. Le calme semble régner dans Hammarat, la forteresse de la lignée Sorhna.
Mais le sommeil d'une Sorhna est rarement paisible, souvent habité par des songes évocateurs, des images ou des impressions laissées par la toile de la destinée. Ces rêves, chaque khalimane de la lignée Sorhna les expérimente depuis son plus jeune âge. C'est la marque de Sorhna elle-même, preuve que la fille de Khalim a tourné son attention vers la nouvelle-née.

Si cette nuit est particulièrement calme au sein des Monts Habib, elle ne l'est pas dans le sommeil d'Ilhem bint Sorhna. Allongée sur sa paillasse, au cœur d'une petite chambre taillée à même la roche, elle bouge, s'agite et transpire malgré la fraîcheur de la pièce. La jeune évocatrice, n'est plus la même depuis ce jour-là. Elle revit sans cesse les images de ce jour maudit : les premiers entrainements avec les doyennes, les flammèches naissantes sur le brasero devant elle et la fierté dans son regard. Puis l'apparition brutale de flammes plus grosses, la naissance d'un feu incontrôlable, des volutes ardentes jaillissant du petit brasero, puis rapidement une chaleur infernale se répandant dans la cour. Enfin l'horreur dans les yeux de toutes les khalimans présentes et de la doyenne, incapable de maîtriser l'incommensurable puissance ignée.

Elle revit chaque jour et chaque nuit depuis, la naissance brutale de l'ifrit le plus puissant que la sororité n'est jamais connue.
Mais cette nuit, son cauchemar est différent. Elle ne revit pas l'apparition de l'ifrit. Elle le voit arpenter Mornéa, elle le voit au cœur des montagnes. Elle le voit, elle le sent, elle ressent la chaleur qui l'habite, elle le voit proche d'une forteresse. Elle le voit… il tourne son regard incandescent vers elle.
« Le monde change …crrrrr… petite créature …crrrr… »
Elle se réveille brusquement, le souffle coupé. Elle peine à retrouver sa respiration. Puis d'un coup, de grandes bouffées d'air frais envahissent ses poumons et la panique l'envahit.
Il est de retour !

Elle quitte précipitamment sa cellule, et emprunte en courant les coursives qui la mènent à l'appartement de sa tutrice, Malika bint Sorhna, la plus sage des sept doyennes.
Malgré sa cécité, elle connait les pavés, leurs aspérités et elle reconnait le son que font ses pas dans les couloirs du cloître intérieur. Ici, elle voit mieux qu'un aigle en plein jour.

Alors qu'elle arrive devant la porte de la cellule de la doyenne, elle tombe à genoux sur les dalles humides. Une sensation terrible l'envahit, un malaise immense parcourt tout son être, son estomac se noue et ses jambes finissent par se dérober sous elle. Elle ne peut réprimer des larmes, qui coulent lentement le long de ses joues. La porte devant elle s'ouvre avec fracas et la doyenne apparait, grimaçante, alors que des larmes de sang coulent le long de ses joues.

- *Ilhem, ma fille, que fais-tu ici ? J'ai... il se passe... il se passe quelque chose de grave...*
- *Il est de retour ! Je l'ai vu,* parvient à expirer Ilhem entre deux sanglots. *Il m'a parlé...*
- *Il ? l'Ifritt ?*
- *Oui... Il... il s'est tourné vers... vers moi et... et il m'a dit... : « le monde change ».*
- *Ilhem, écoute...*

Alors que la doyenne s'apprête à répondre à la jeune khalimane, une rumeur grandit dans les couloirs. Plusieurs Sorhna surgissent, certaines paniquée, la plupart en pleurs, désemparées.

- *Mes sœurs, s'il-vous-plait, calmons-nous. Je pense que nous avons toutes ressenti le même malaise. Allons trouver notre matriarche.*

A ces mots la vieille khalimane surgit à son tour dans le couloir, la foule de Sorhna s'écarte sur son passage. Son pelage est maculé de sang qu'elle semble avoir essuyé sur ses joues et dans son cou.

- *La troisième vient de se briser, dit-elle d'un air grave.*

Malika bin Sorhna reste interdite.

- *La troisième vasque ?* demande-t'elle sans vraiment y croire.
- *Oui. Le monde tel que nous le connaissons va changer.*

La tutrice d'Ilhem se fige, puis se tourne lentement vers la jeune évocatrice, et pose sa main sur son épaule.

- *Nous devons retrouver l'ifritt Amn'Ayassar.*

ECORCHEUSES KHALID (2) 26pt

1/carte

TROUPES

Mvt					PA
5/7/12	5	5	12	7	2

1	2	2	3	3	4

Taille 2 - Enchaînement
Coupe Tendon - *Evadés*

Les écorcheuses font partie des prisonniers les plus dangereux que le Pénitencier de la Dent puisse accueillir en son sein. Elles ne sont en général pas de simples criminels comme la plupart des bagnards. Ce sont des tueuses. Des assassins de la pire espèce. Des khalimanes qui ont suivi la voie des artistes guerriers. Le plus souvent elles ont choisi de suivre les enseignements de maîtres dervish. Douées dans leur art mais avec un esprit corrompu par la perversion et le goût du sang, ces femmes pour la plupart, ont été bannies par leur maître.

Mais le goût du sang est fort, et le besoin de tuer devient vite une envie irrépressible pour beaucoup de ces artistes de la mort. Elles font donc des recrues de choix pour les organisations mafieuses. La plupart travaillent dans l'ombre de plusieurs Crocs du Canal de la Concorde, mais quelques unes de ces écorcheuses, comme les appellent les khalimans, opèrent sur le territoire de la République. En de rares occasions, elles sont finalement arrêtées et envoyées au Pénitencier de la Dent.

Là, leur renommée légendaire leur assure un statut de choix au sein de la population carcérale et elles bénéficient bien souvent d'un traitement de faveur de la part du maître des lieux : Hakan ibn Suleman.

Coupe Tendon
Lorsque l'écorcheuse joue une CC d'attaque, si elle bénéficie de dés de bonus sur son jet de Com, elle en bénéficie aussi lors de son enchaînement.

Evadés
Les évadés ignorent la compétence "Immunité Diplomatique".

Les rats du pénitencier
Texte de Méhapito / Scénario d'Olivier B.

Faire entrer la bande de Seddak, c'était facile. Quelques pattes à graisser, une ou deux promesses et un peu de chantage facilitent bien les rapports humains…

Une fois que toute la bande nous a rejoint, Falikh m'a fait un signe discret. Seddak n'était plus le Suleman avec qui nous faisions nos petits coups, un tatouage apparaissait sur son poignet gauche, une dague entourée de huit points. Tous les Khalimans de sa bande portaient le même. A quoi s'était-il mêlé cette fois ?

Dans les couloirs du pénitencier, les murmures rapportaient quelquefois le nom de ces bandes tatouées, spécialisées dans l'assassinat. Des organisations où on n'avait pas le temps de vieillir.

Autrefois, quand on chapardait dans les rues de Shadukiam, Seddak était le guetteur. Il ne voulait rien faire d'autre parce qu'il était trop grand et prétendait qu'on le repérerait bien plus facilement que nous, les chétifs Maliks. Quand on se moquait de lui, disant qu'il avait trop peur, il nous soutenait qu'on verrait un jour. Il deviendrait bien plus riche et puissant que nous.

En tout cas, les gars sont silencieux, même les flaques qui parsèment les galeries ne clapotent pas. Et pourtant, ils parlent toujours entre eux pour guider celle dont une capuche recouvre le visage.

Tout à l'heure, Falikh a voulu s'approcher d'elle pour voir à quoi elle ressemble, mais l'éclair d'une lame l'a rapidement fait reculer. Il préfère maintenant rester derrière le groupe, me laissant les guider. Il m'a simplement fait un signe : Sorhna !

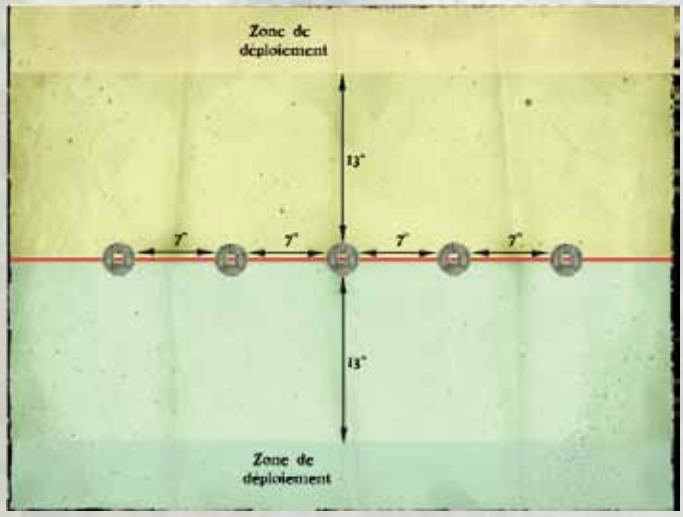
J'explique à Seddak, qui me suit de près, qu'il faut traverser l'ancien déversoir pour arriver aux prisonniers. Ce déversoir est situé juste sous l'arène et le geôlier qui va nous en faire franchir la grille devra évidemment être payé, il attend de nous qu'on lui rende un petit service en échange de son silence. La lueur qui brille à ce moment dans les yeux de mon ancien compagnon me montre qu'il est définitivement très loin de notre enfance.

Nous voilà face à la grille. Malgré le silence dans lequel nous avons parcouru les galeries, le geôlier nous attend :

- *Quarante daomings.*
- *Quarante !* s'exclame Seddak, *on peut équiper une armée avec ça.*
- *Trois daomings par personne,* rétorque la Sorhna à travers la grille, *ce qui vous fera déjà une belle somme.*
- *Quarante, pas un ming de moins. Vous n'êtes pas en mesure de marchander.*

Seddak se retourne vers moi, furieux. Je hausse les épaules, lui indiquant de payer. La grille s'ouvre lentement. Deux Maliks s'y engouffrent, mais le geôlier est déjà à l'abri.

- *Et puisque vous aimez marchander*, ajoute le geôlier en riant, *vous ne sortirez du déversoir que quand vous en aurez chassé les rats qui l'infestent. J'en ai assez de me faire mordre les mollets par ces pourritures !*



MISE EN PLACE DU CHAMP DE BATAILLE

1) Le scénario est optimisé pour une table de 48x36 pouces. Les joueurs placent 5 pions Rat sur la ligne médiane (diamètre 1 pouce - taille 1) espacées de 7 pouces bord à bord les uns des autres, celui du milieu étant au centre de la table (voir schéma).

2) Les joueurs déterminent leur côté de table. Chaque zone de déploiement se trouve derrière une ligne à plus de 13 pouces des Rats.

3) Les joueurs doivent placer au minimum 8 éléments de décors en respectant les règles suivantes :
   - Les joueurs placent les décors à tour de rôle. Déterminez aléatoirement quel joueur commence à poser un décor.
   - Un décor doit être placé à plus de 3 pouces d'un bord de table, d'un objectif ou d'un autre décor.

4) Les joueurs placent ensuite leurs pions de composants en respectant les règles suivantes :
   - Les pions doivent être posés en contact d'un élément de décors à au moins 5 pouces d'un autre pion.
   - Les joueurs placent 2 pions dans leur moitié de table et 2 dans la moitié de table adverse (en alternant la pose des pions entre les joueurs et en débutant par celui qui n'a pas commencé à poser les décors)
   - Les joueurs DOIVENT pouvoir poser tous leurs pions (si ce n'est pas le cas, modifiez le nombre et le placement des décors)

DEPLOIEMENT

Chaque joueur se déploie dans la zone définie lors de la mise en place du jeu, en commençant par celui qui possède le plus de cartes de profil. Si les joueurs possèdent le même nombre de cartes, le perdant d'un jet d'Esprit en opposition se déploie en premier.

CONDITIONS DE VICTOIRE

1) A la fin d'un tour, si un joueur possède 8 PV, il remporte la victoire. Si les deux joueurs possèdent 8 PV ou plus, si un joueur n'a plus de figurines en jeu, ou que le temps imparti est écoulé, c'est un match nul.
2) Nombre de PV Maximum à gagner : 12
3) A la fin de chaque tour, pour chaque Rat placé dans la zone adverse, un Joueur marque 1 PV.

REGLES SPECIALES

Les Rats commencent la partie dans leur tanière sur la ligne médiane, c'est à dire dans aucune zone. Une fois qu'ils se sont déplacés, il ne peuvent jamais retourner exactement sur la ligne. S'ils ont juste assez de mouvement pour l'atteindre, on considère qu'ils ne changent pas de zone.

Une figurine à moins d'1 pouce d'un Rat peut dépenser 2 Points d'Action pour le chasser de sa tanière. Il peut déplacer le Rat jusqu'à une distance de 3 pouces dans n'importe quelle direction, sans traverser les décors.

Une fois hors de leur tanière, une figurine n'a plus besoin que d'1 Point d'Action pour le chasser.

Lorsqu'un alchimiste lance une formule avec succès, il peut déplacer un Rat. Le déplacement du Rat dépend de la distance avec l'alchimiste : jusqu'à 3 pouces s'il est à moins de 3 pouces, 2 pouces s'il est à moins de 6 pouces et 1 pouce s'il est à moins de 9 pouces.

Scénario téléchargeable sur Architekt :
http://www.figurines-studio38.fr/alkemy/scenarios/

Feuille PDF des challenges :
http://alkemynicoleblond.free.fr/cm12-13/03-les-rats.pdf

L'œil fermé n'est pas celui qui voit le plus loin
Par Méhapito

Oôoh, on ne savait pas à quel point le monde allait changer !
A l'époque je n'étais qu'un jeune chaton de quelques cycles, comme vous, et je ne comprenais pas grand chose aux événements. Il faut dire que les adultes n'y entendaient pas beaucoup plus… Ce n'étaient pas les signes qui manquaient pourtant. Mais pour les voir, il nous aurait fallu d'autres yeux que les nôtres, même les Wahid, dont vous connaissez pourtant le rôle, n'ont rien vu venir et ne parlons pas des Sœurs !
« L'œil fermé n'est pas celui qui voit le plus loin », comme on dit sur le marché.

Oôoh, je me souviens bien des histoires qui circulaient sur le Califat à la Blanche Robe et son pénitencier. Un de mes oncles était un homme des cheikhs et rapportait les nouvelles du nord. L'évasion avait fait grand bruit et la réputation du Magmou'a avait de nouveau été sérieusement écornée.
« Si tu continues comme ça, tu vas finir sénateur ! » nous répétaient nos parents en guise d'avertissement.

Une évasion à la Dent, c'était tout de même invraisemblable. Chacun y allait de son hypothèse et les rumeurs s'enflaient les unes des autres. C'était un coup des Ermadhi pour obtenir enfin leur corps spécial dans l'armée ; c'était une expérience des matriarches qui avait mal tourné ; ou encore, de hauts dignitaires de l'armée avaient passé des accords avec la Triade ; on parlait même d'une prophétie cachée de Fatiha au sujet du *Cinquième* Peuple…
Ces rumeurs ne sont que celles dont je me souviens et qui avaient un peu de sens à mes jeunes oreilles. Toujours est-il qu'on voyait beaucoup de péniches naviguer sur le Canal et de nombreux vaisseaux appareiller sur la mer de la Sérénité.

Oôoh, nous les enfants, nous étions habitués à voir sur les quais ces gens originaires de tout Mornéa. Il n'était pas rare de croiser des Aurloks ou des hommes de la Triade, nous n'étions même pas surpris devant l'hideuse apparence des hommes-racine d'Avalon. Tous allaient et venaient sur le Canal et la chourta avait fort à faire pour éviter les bagarres.

C'est à l'occasion d'une de ces bagarres que je me suis trouvé embarqué sur la nef de sire Benoît, comme ses hommes l'appelaient. Il menait un petit groupe d'hommes-racine pour le compte d'une Sohrna dont je n'ai jamais su le nom.
Comment je me suis retrouvé là ?

Oôoh, je fouinais partout comme un gecko et j'étais très intrigué de voir un Ghulam servir de garde du corps à un homme d'Avalon. Je les ai suivis jusque sur le port où ils ont été pris à parti par quelques Jarayas en permission. Une bagarre s'ensuivit et la caisse derrière laquelle je me tenais fut projetée dans l'eau et moi avec ! Je parvins heureusement à attraper un cordage et à grimper dans le navire d'où il pendait. Le pont grouillait d'hommes-racine, alors je me suis caché comme j'ai pu dans une cale. C'est comme ça que je me suis retrouvé piégé dans cette nef.

Oôoh, la traversée fut courte, c'est une chance. *« Si tu trouves le temps long, demande-toi ce que pense le grain de sable »* comme on dit. J'ai attendu enfoui dans cette cale fermée en écoutant les conversations qui me parvenaient. C'est comme ça que j'ai entendu la Sœur donner des indications à ce Sire Benoît. Il devait relever je ne sais quelles empreintes pour le compte de la Sororité et faire vite car d'autres cherchaient également ces traces et pas seulement l'armée... C'est bien plus tard que j'ai compris qu'il s'agissait des traces des Evadés, en particulier celles du Pyritin.
Les sœurs en tout cas, avaient réussi leur coup. Elles avaient multiplié les groupes dans tout le califat de Tahub Abid, leur promettant l'Architecte sait quoi, et elles furent les premières à recueillir les indices.
Oôoh, évidemment, tout ça je ne l'ai appris que des jours après, quand j'ai été recueilli par... Attends petit, approche un peu ce miroir d'eau, le ciel commence à être sombre.

Oôoh, la nef n'avait pas mouillé dans l'estuaire du Nar Cheta comme le font les quelques navires de commerce qui naviguent dans ces eaux nordiques, mais dans une petite baie abritée plus à l'ouest.
A cette période de l'année, les eaux étaient encore assez chaudes pour que je puisse m'y glisser sans être transformé en glaçon. Nageant comme je pouvais, j'ai finalement réussi à rejoindre le rivage sans me faire

remarquer, il faut dire que les hommes-racine étaient plutôt bruyants et inattentifs. Dès que je me sentis à l'abri, la fatigue et la faim eurent raison de moi et je m'endormis. Je ne me réveillai qu'à la nuit, grelottant de froid.

« Tout habit trouve quelqu'un pour le mettre », dit le proverbe. A ce moment là je l'aurai pris au premier degré. Je n'avais qu'un moyen pour me réchauffer dans ces plaines froides, courir, c'est ce que j'ai fait.

Oôoh, j'ai couru pendant au moins quatre jours en évitant autant que possible les collines enneigées, sans rien d'autre à me mettre sous la dent que quelques herbes cueillies au hasard. Je dormais quelques heures et me réveillai toujours plus frigorifié. Quelles étaient loin les dunes de l'Asfar. Puis j'ai atteint le rive du Nar Cheta. Ça me semblait important de rapporter à quelqu'un ce que j'avais entendu sur la nef, alors plutôt que descendre le cours du fleuve j'ai décidé de le remonter vers une ville.

Bien m'en a pris, à la tombée de la nuit, je remarquai la chaude lumière d'un feu de camp. Incapable d'y résister, je vins m'écrouler aux pieds de celui qui l'avait allumé.

Oôoh, j'y ai perdu bien plus qu'une dent. L'extrémité de ma queue avait littéralement gelé et il fallu m'en amputer une bonne quinzaine de centimètres. C'était un jeune apprenticheik qui devait rejoindre son maître. Il voyageait seul, ça faisait partie de son apprentissage. Il m'a réchauffé et nourri, puis proposé de l'accompagner jusqu'à son maître pour lui répéter ce que j'avais entendu. Il devait d'abord rejoindre un redoutable guerrier au service de l'armée Khalimane.

Oôoh, si je m'étais attendu à pénétrer dans le pénitencier et ses secrets. Mais j'y étais mêlé, où que je me tournai cette sensationnelle évasion me collait comme un taon. On a donc rejoint le pénitencier et réussi à ouvrir ses portes au représentant de l'armée Khalimane. C'était un formidable soldat, un puissant lion au nom étrange, Camtha. Il pénétra d'un pas assuré dans l'enceinte du pénitencier et déclara *« L'armée khalimane prend possession de ces portes. Personne, pas même les Sœurs, n'entrera sans notre accord. »*

Une heure plus tard, ce redoutable guerrier menait un conseil de guerre avec les représentants de l'armée.

Oôoh, vous pensez bien que je ne pouvais pas laisser passer une telle occasion d'en savoir plus. Je me faufilai comme à mon habitude derrière quelques sacs et n'en perdait pas une miette…

Avec l'explosion d'une partie de l'enceinte, le pénitencier était devenu une véritable passoire et de nombreux groupes essayaient d'y pénétrer. Les Sohrna, bien sûr, mais également des groupes de brigands qui cherchaient apparemment à retrouver les évadés. Le Borgne était activement recherché par quelques groupes qui se réclamaient du pacha Omar et, inquiétante nouvelle, Ibrahim ibn Suleman était également de la partie. Il semblait avoir mis toutes ses forces et connaissances en jeu pour retrouver et détruire le Pyritin.

Oôoh, l'armée khalimane n'allait pas laisser qui que ce soit retrouver les évadés avant elle. C'était une question d'honneur !

« Quand ta maison est sale, ne demande pas au vent de la balayer. »

C'est à un khaliman au pelage argenté, Paint ibn Khalid, que revint la responsabilité de progresser en tête. Mais une surprise l'attendait, alors qu'il pénétrait dans l'immense sous-sol, les Sœurs étaient déjà là, occupées à chasser des rats sortis d'on ne sait où. La chasse fut âpre et j'y vis tomber un Ermadhi au pelage sombre accompagné d'une bête fauve inconnue.

Oôoh, jusqu'à la dernière seconde je ne sus pas qui allait réussir à sortir dans la cour en tête. Mais une clameur vint me renseigner, la Sororité allait encore une fois devoir laisser passer l'armée khalimane !

Suivant mon sauveur, j'allais enfin pouvoir rencontrer son maître…

En voilà une excellente nouvelle !
Par Josselin Moreau

Le jeune et frêle khaliman court vite. Le dédale de ruelles de Doukhan n'est pas un mystère pour lui. Il a grandit ici, dans les bas-fonds de la ville. Il connait la ville et ses recoins les plus sombres et les plus glauques comme sa poche. S'il prend à droite dans la prochaine ruelle, il pourrait d'ordinaire prendre un raccourci pour arriver plus rapidement mais le souk de Babalen reçoit aujourd'hui son approvisionnement en épices et fruits exotique des califats les plus riches. L'endroit va grouiller de monde. Il continue tout droit et entend au loin le brouhaha de la foule qui se presse pour découvrir les nouveautés de Babalen.

Le rythme du jeune khalid ne faiblit pas. Il enchaine les ruelles et artères plus animées les unes après les autres, alterne les odeurs alléchantes d'une échoppe de viande rôtie avec celles plus âcres d'un tanneur. Là, s'il prend le petit escalier sur la gauche, il pourra finir sa course sur les toits et ainsi éviter les rues les plus fournies en chalands.

Il gravit les marches quatre à quatre et parvient sur les toits brûlants. Il marque une pause, reprend son souffle et s'élance de plus belle, enjambant un petit muret d'un petit bond tout en grâce, sautant sans difficulté au-dessus de petites ruelles étriquées entre plusieurs maisons. Il aperçoit enfin la fin des faubourgs. Il s'élance dans le vide, se laisse glisser sur la toile qui protège les marchandises du primeur de l'éclat de Thébus. Arrivé au bout de la tenture, il prend appui et retombe sans heurts dans la ruelle poussiéreuse. Avant que la poussière soulevée par son arrivée ne retombe, il attrape une cogne à portée, un délicieux fruit gorgé de sucre et il s'élance à nouveau.

Il est déjà loin lorsqu'il entend le marchand l'invectiver : *« Je sais que c'est toi Hassan ! Gredin, je finirais bien par t'attraper ! Khalim m'en est témoin ! »*. Il sourit.

Il termine sa course à la lisière des faubourgs, près d'une bâtisse un peu à l'écart, une taverne. Le lieu est ouvert sur la rue et de nombreux khalimans aux mines plutôt patibulaires discutent en petits groupes devant l'entrée principale. En s'approchant, des odeurs fortes d'alcool et de narghilé prennent immédiatement d'assaut les narines du jeune khalid.

Il avance vers l'entrée et se fraye un passage parmi les visages qui lui adressent regard noir et autres airs désapprobateurs. Lorsqu'il pénètre dans l'établissement, ses yeux mettent un peu de temps à s'habituer à la pénombre de l'endroit. Le contraste est saisissant entre la lumière puissante du jour à l'extérieur et l'obscurité colorée de l'intérieur. Ca et là, des khalimans sont affalés sur de larges coussins, fumant des narghilés tandis que des khalimanes aux tenues plus que légères déambulent entre les tables pour apporter quelques liqueurs ou pour rallumer les narghilés négligemment laissés à l'abandon par leurs utilisateurs assoupis.

Hassan s'avance et focalise son attention vers le fond de la salle enfumée, évitant soigneusement les serveuses et encore plus les regards des clients.

Il se dirige vers un escalier qui semble plonger dans les profondeurs de la terre. Plusieurs sulemans intimidant en gardent l'accès. Alors qu'il s'approche, le plus proche le regarde et s'écarte, et d'un regard indique aux autres de faire de même.

Il foule lentement les marches de l'escalier de pierre et finit par arriver dans une grande salle où l'obscurité est percée ça et là par quelques chandeliers timides. Un air de musique emplit la pièce et des odeurs fortes mélangées de parfum, d'épices, de tabac et de nourriture se mélangent de manière violente. Tous les sens sont chahutés par l'atmosphère qui règne dans cette salle.

Hassan s'avance lentement vers le fond. Il aperçoit une danseuse, complètement en sueur, qui se meut de façon langoureuse, en arborant un sourire qui à l'évidence est forcé. Elle a l'air exténuée mais sa danse n'en est pas moins envoûtante, subjugante.

En face d'elle, sur une pyramide de coussins énormes, aux couleurs variées, un Suleman obèse la regarde avec attention. Ses yeux fixés sur les mouvements sensuels de la khalimane. Un sourire mauvais barre son visage. Alors qu'il semble complètement fasciné par les mouvements de la danseuse, il aperçoit le jeune Hassan :

- *Ah tiens ! Voici donc le retour de l'enfant prodige de la rue ! Et qui donc as-tu détroussé aujourd'hui ? Un vieillard ? Un indigent ?*

Et un rire guttural vient ponctuer la fin de sa phrase.

- *Qui t'as dit de t'arrêter toi ? Danse ! Danse pour moi !* lance-t-il à la malheureuse khalimane qui tente de retrouver son souffle.
- *Pacha, j'ai une nouvelle importante à vous apprendre,* hasarda Hassan.
- *Tiens donc ? Voyez-vous ça ? Une nouvelle importante. Peut-être me laisseras-tu seul juge de son importance ? Ah moins que tu ne désires ma place morveux ? Allez, parle. Je t'écoute.*
- *J'étais au marché du port quand j'ai entendu...*
- *Abrège ! Je n'ai pas le temps pour un conte. Je suis très... occupé,* ajoute-t-il en regardant la jeune khalimane qui s'est remise à danser lentement.
- *Le Pénitencier de la Dent...*
- *Eh bien quoi le Pénitencier de la Dent !*
- *... Il a été attaqué et une grande partie des prisonniers se sont échappés. Il se dit qu'Hakan le Borgne est de ceux-là.*

Le Pacha reste un instant interdit. Puis un large sourire vient illuminer son visage bouffi et il se met à rire à gueule déployée.

- *Ah ah ah ! En voilà une nouvelle excellente ! Mon jeune Hassan, tu as bien mérité de manger à mes frais. Qu'on aille me chercher Babo. J'ai une tâche de la plus haute importance à lui confier. Il est temps que mon frère revienne chez lui !*
- *Quand à toi,* dit-il doucement à la danseuse khalimane, *va donc m'attendre derrière. Nous avons une grande nouvelle à fêter !*

Sven Laschzok, avec l'aimable autorisation des éditions Les XII Singes

ETRANGLEUR SULEMAN (2) 33pt

1/carte

TROUPES

Mvt					PA
5/7/12	4	4	10	6	3

3	3	3	4	5	6

Taille 2 - Chaînes - *Evadés*

Les étrangleurs du Pénitencier de la Dent sont une espèce de criminels bien particuliers qui posèrent quelques soucis à la Justice khalimane. La loi de la république est formelle, est passable d'un crime de dent le khaliman qui fait couler le sang d'un autre khaliman.

Mais certains khalimans, plus malins, contournèrent la loi ancienne de la république et devinrent rapidement connus dans les bas-fonds des grandes cités comme les Intouchables. Pendant de nombreuses années après la Guerre des Lignées, ces assassins silencieux firent régner une certaine terreur parmi la population. Capables de tuer avec n'importe quoi et souvent simplement avec leurs propres pattes. La situation était devenue tendue même à Shaddukiam et le Sénat semblait empêtré dans des débats interminables empêchant la modification des textes anciens.

Une sénatrice, Enala Ibn Malikh, suite à l'assassinat de son frère, avait fait de la modification des textes pour intégrer l'étranglement comme crime de dent son cheval de bataille. Après de multiples années infructueuses de combat au Sénat, elle décida de faire bouger les choses et commandita son propre assassinat. L'évènement choqua profondément la société khalimane et ébranla le Sénat, qui prit des mesures immédiates.

Il ne reste plus beaucoup d'Intouchables, rebaptisés Etrangleurs depuis. De nombreux assassins, notamment des écorcheuses, considèrent en effet leurs méthodes comme désuètes. Les quelques étrangleurs encore vivants restent malgré tout une menace à ne pas sous-estimer.

Chaînes
Une fois par tour pendant son activation, l'étrangleur peut gratuitement capturer une figurine ennemie visible de taille 1 ou 2 se trouvant à 4 pouces. Il effectue un jet de COM. Si c'est une réussite, la figurine capturée est déplacée de 4 pouces maximum par le plus court chemin pour être placée au contact de l'étrangleur et elle perd 1PA. Elle n'entre pas au contact d'autres figurines et n'effectue pas de test de désengagement si elle était en combat. Les deux figurines sont désormais en combat. Si le jet est un échec ou si la figurine ne peut pas être amenée au contact de l'étrangleur, la capture échoue.

Interroger les prisonniers
Par Letchaï

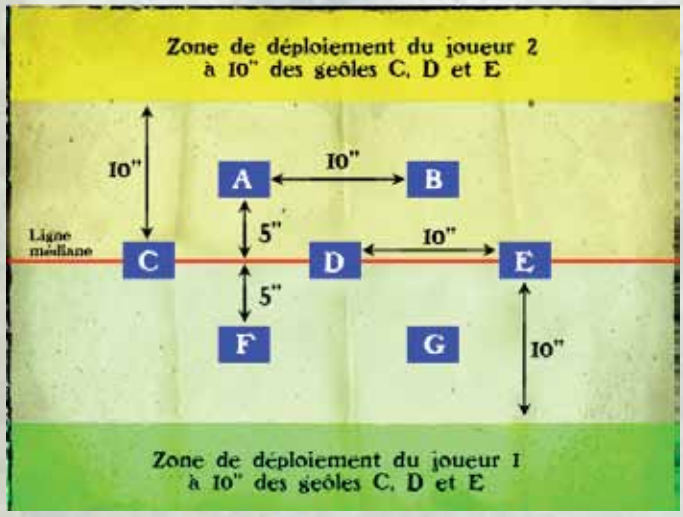
Le plus dur est fait, nous sommes à l'intérieur du Pénitencier. Ces geôliers sont presque aussi pourris que les criminels qu'ils gardent. Maintenant que nous avons « gagné leur confiance », nous allons enfin pouvoir mener notre enquête.

« Etant donné qu'une bonne partie du pénitencier a été détruite pendant l'attaque de l'Ifrit, des geôles de fortune ont été construites dans la grande cour intérieure, et quelques prisonniers y ont été transférés. » nous apprend le garde qui nous escorte.
Certains d'entre eux ont très certainement des informations concernant les évadés, notamment Hakan.

Le maton nous guide dans les dédales de couloirs sombres, notre groupe passe devant un nombre incalculable de portes de cellules noircies par l'humidité. Nous arrivons à un embranchement. Le couloir de gauche est condamné, et on devine qu'un incendie l'a ravagé aux traces qu'ont laissées les flammes sur les murs.
« Vous y êtes » nous annonce notre guide.
Dès notre entrée dans la cour, notre regard est attiré par l'impressionnante barricade dressée en lieu et place de l'immense portail qui était autrefois l'accès principal au pénitencier. Des dizaines de gardes sont postés autour, et nous regardent d'un œil mauvais. Certains ont encore des bandages aux bras, à la tête,desquels dépassent des touffes de poils roussis. La cour est parsemée de débris de roche et de bois brûlés, et je lève instinctivement les yeux. Un des minarets gardant l'entrée de la prison est comme décapité. Il n'en subsiste qu'un moignon noirci par ce qui a dû être une incroyable explosion, vu la carrure du bâtiment.

« Les quelques prisonniers que nous avons réussi à rattraper sont là, dans ces cages, en attendant que l'aile ouest et la porte soient reconstruites. Plus de sortie pendant cette période. Et je vous demanderai de faire fissa, d'autant que vous n'êtes pas les seuls à rendre visite à ces vauriens aujourd'hui. »

Au même moment je m'aperçois qu'un autre groupe, de l'autre côté de la cour, s'apprête à faire la même chose que nous. Il va falloir ruser pour leur extirper des informations, et démêler le vrai du faux. C'est que ces criminels sont plutôt du genre peu loquace...



MISE EN PLACE DU CHAMP DE BATAILLE

1) Le scénario est optimisé pour une table de 48x36 pouces. Les joueurs placent 7 geôles (voir schéma). La geôle D est placée au centre du champ de bataille, 2 autres (C et E) à 10 pouces de celle-ci sur la ligne médiane. Les 4 dernières (A, B et F, G) sont disposées à 5 pouces de la ligne médiane, espacées de 10 pouces entre elles, 2 de chaque côté. Les geôles font la surface d'une carte de profil (3,5 x 2,5 pouces).

2) Les joueurs choisissent leur côté de table. Chaque zone de déploiement se trouve derrière une ligne à 10 pouces des geôles C, D et E.

3) Les joueurs placent ensuite 4 décors supplémentaires (2 dans chaque moitié de table) à plus de 3 pouces d'une geôle, d'un bord de table ou d'un autre décor. Tirez au dé pour savoir qui pose un décor en premier.

4) Les joueurs placent ensuite leurs pions de composants en respectant les règles suivantes :
- Les pions doivent être posés en contact d'un décor ou d'une geôle, à au moins 5 pouces d'un autre pion.
- Les joueurs placent 2 pions dans leur moitié de table et 2 dans la moitié de table adverse (en alternant la pose des pions entre les joueurs et en débutant par celui qui n'a pas commencé à poser les décors)
- Les joueurs DOIVENT pouvoir poser tous leurs pions (si ce n'est pas le cas, modifiez le nombre et le placement des décors)

DEPLOIEMENT

Chaque joueur se déploie dans la zone définie lors de la mise en place du jeu, en commençant par celui qui possède le plus de cartes de profil. Si les joueurs possèdent le même nombre de cartes, le perdant d'un jet d'Esprit en opposition se déploie en premier. Après le déploiement, chaque joueur choisit en secret une geôle parmi les 3 de la ligne médiane (C, D et E).

CONDITIONS DE VICTOIRE

A la fin d'un tour, si un joueur possède 8 PV ou plus, il l'emporte. Si les deux joueurs possèdent 8 PV ou plus, ou si un joueur n'a plus de figurines en jeu, c'est un match nul.
Nombre de PV maximum à gagner : 11

A la fin de chaque tour, à partir du deuxième, chaque prisonnier interrogé rapporte un nombre de points différents selon la position de sa geôle:
Pour le joueur 1, les geôles F et G valent 1 PV - C, D et E valent 2 PV - A et B valent 3 PV

Pour le joueur 2, les geôles A et B valent 1 PV - C, D et E valent 2 PV - F et G valent 3 PV

Les geôles choisies en secret par les joueurs valent 1 PV de plus (2 PV si les joueurs ont choisi la même).

REGLES SPECIALES

Geôles : Elles sont des décors de taille 3 qui ne bloquent pas les lignes de vue. Il est possible de tirer à travers mais si la ligne de vue entre un tireur et sa cible est entièrement couverte par une geôle, le tireur a un dé de malus sur son tir. La règle des couverts reste applicable à moins d'un pouce d'une geôle, de même que le bonus de visée éventuel.

Interroger un prisonnier : chaque joueur peut interroger un seul prisonnier de son choix, à la fin de chaque tour, à partir du deuxième tour. Un prisonnier interrogé ne délivrera plus d'information pour le restant de la partie.

Seules les figurines en contact avec une geôle et qui sont aux aguets peuvent interroger le prisonnier qui s'y trouve. Si des figurines aux aguets des 2 joueurs remplissent ces conditions, le camp qui peut interroger est celui qui cumule le plus grand nombre de PA. En cas d'égalité, c'est le camp avec le plus grand nombre de points de recrutement (des figurines qui sont aux aguets uniquement) qui le peut .

Il faut impérativement avoir plus de PA aux aguets que son adversaire et plus de points de recrutement en cas d'égalité pour interroger le prisonnier, même si votre adversaire interroge un autre prisonnier.

Scénario téléchargeable sur Architekt :
http://www.figurines-studio38.fr/alkemy/scenarios/

Feuille PDF des challenges :
http://alkemynicoleblond.free.fr/cm12-13/04-les-prisonniers.pdf

Décors des geôles :
http://alkemynicoleblond.free.fr/scenarios/interroger-prisonniers/decor-cage-ok.pdf

Trois jours. Trois jours de palabres et de négociations afin de trancher quel califat accueillera la prochaine célébration de la République. Tous les cycles c'est le même cirque. Et c'est tellement calme ces derniers temps que les sénateurs n'ont rien de mieux à faire que de se déchirer pour une affaire de saltimbanques. Quel ennui.

- Ainsi va la République mon jeune ami. Ainsi va la République.

- Oui, j'avais seulement espéré que la vie politique serait plus palpitante.

- Oh mais elle l'est. Tu l'apprendras vite. Elle est même trépidante.

- Oui, certainement pour un vieux khaliman comme vous. Personnellement je trouve ces discussions vraiment ennuyeuses.

Alors qu'il regarde s'éloigner le jeune khaliman qui soupire fortement, le vieux Zaïm Ibn Malik s'étire, puis se masse doucement la nuque. Il défroisse quelque peu sa longue tunique de velours rouge et débute quelques pas dans la grande galerie entourant l'enceinte du Magmou'a. C'est dans cette galerie, pourvue de multiples salles et dédales de couloirs de marbres blanc que se négocient les lois votées en séance plénière dans le sénat khaliman. Il a vu tant de choses ici, découvert tant de secrets, et initié tant de discussions ou négociations plus ardues les unes que les autres.
C'est le cœur de la République.

Il continue sa promenade, croisant des confrères seuls ou par petits groupes, s'éparpillant après les longues journées de tractation qui viennent de se terminer. Au détour d'une imposante colonne qui soutient un plafond à plusieurs mètres du sol, un groupe de sénateurs semble en grande conversation mais les échanges, qui ont lieu à voix basse ne lui parviennent pas. C'est ce genre de conciliabules qui a donné son nom à cet immense corridor circulaire, la Galerie des Murmures.

Zaïm se laisse porter par ses pas, observant avec la même curiosité à chaque fois les sculptures des grandes personnalités de la République, à commencer par le Prophète et ses enfants. Il aime à flâner, à contempler ce que son peuple a su accomplir au fil du temps et se prend à imaginer encore à tout ce qui pourra être fait encore. Il est vieux, certes, mais son ambition et son intellect ne se sont pas autant émoussés avec les cycles que sa condition physique.

Ses pas le mènent finalement près d'une alcôve qui accueille en son sein l'entrée d'une des nombreuses salles de silence. Ces salles étroites, sorte de petits salons confortables où les membres du Sénat peuvent recevoir leurs visiteurs extérieurs.
Un léger sifflement provient de l'alcôve et attire son attention. Il distingue en s'approchant une silhouette dans l'ombre du renfoncement. Une silhouette qui ne lui est pas inconnue.

- Hamal ? Que fais-tu ici ? Entre vite dans le salon. J'espère que personne ne t'a aperçu.

- J'ai été discret, Vizir.

- Quelles nouvelles portes-tu donc qu'il ait fallu que tu viennes jusqu'ici me trouver ? Cela ne pouvait-il pas attendre ?

- Non. Les résultats se sont produits plus rapidement que prévus.

- Oh. Je vois. Et de quelle nature sont-ils ?

- Nous, vous avez réussi au-delà des espérances.

- Peux-tu préciser ?

- L'ifrit a quasiment détruit le pénitencier. Et Hakan est libre.

- Bien… une pierre, deux coups. Magnifique. Quand cela a-t'il eu lieu ?

- Hier. La nouvelle n'est pas encore parvenue à Shaddukiam.

- Très bien. Cela me laisse tout juste le temps de glisser quelques mots ça et là afin que les choses se mettent en marche. Qu'en est-il pour Hakan ?

- De source sûre, il n'a pas parlé.

- Bien, tâchons donc de le contacter. Il doit revenir ou bien il faudra que nous nous en occupions.

- Et pour l'ifrit ? Et les bagnards ?

- L'ifrit, ça n'est pas notre problème. Et je suis persuadé que la sororité aura à cœur de s'en occuper. Peut-être pourrons-nous faire en sorte qu'elle n'y arrive pas trop facilement.
- Pour les bagnards, vos contacts ont-ils repéré quelques sujets qui mériteraient d'être approchés.
- Quelques-uns oui.
- Bien. Il faudra donc faire le nécessaire.
- J'ai une autre nouvelle concernant le pénitencier.
- Je t'écoute.
- On m'a rapporté qu'Anyssa a réussi à s'échapper lors de l'attaque.
- Le contraire aurait été étonnant. Bah... elle n'est pas dangereuse pour nous, elle reste persuadée d'avoir été recrutée par un service de l'Œil. Eventuellement envoie deux Sans-visage surveiller le cheikh Araoui. Elle cherchera peut-être à reprendre contact avec lui. Mais j'en doute. Elle n'a plus de repère maintenant, elle va sûrement échouer et périr dans le désert Asfar. Allez, va. Retourne au Mausolée. J'ai à faire. La République doit être mobilisée pour éviter que cette catastrophe terrible ne prenne des proportions dramatiques.
- A votre service, Vizir. Pour le Prophète ! Pour le Scorpion Rouge !

HEROS

HAKAN IBN SULEMAN, LE BORGNE 45pt

Mvt					PA
4/6/-	3	5	9	9	4

2	3	4	4	5	5
3	4	4	5	5	7

Taille 2 - Coriace - Scorpion (2/25)
Perce-Armure (Tir) - *Borgne*
Encombrant - Evadés

Hakan Ibn Suleman a grandi à Doukhan, une petite cité Khalimane sur la côte est de la Mer de la Sérénité. Frère aîné de sa fratrie, il a veillé le plus clair de son enfance sur son jeune frère Omar et sa jeune sœur, Himrah. Il s'est battu, les a protégé, a volé pour les nourrir. Grâce à son physique imposant et sa connaissance progressive des lois des bas-fonds, Hakan s'est taillé une solide réputation d'homme de main. Prêt à tout, peur de rien. Voilà sa devise.

Sa réputation a grandi en même temps que lui, et secondé par son frère et sa sœur, le trio finit par s'imposer au sein de la pègre de Doukhan. Lui comme nettoyeur, son frère comme trafiquant.

Mais l'ambition d'Hakan était plus grande que ce que Doukhan pouvait lui offrir, et ce malgré qu'ils aient tous les trois atteint un niveau de vie confortable.

Il quitta son frère et sa sœur et se rendit à Shaddukiam. Il y fut recruté par une organisation aux troubles desseins... le Scorpion Rouge. Il accomplit pour ses dirigeants les plus sales et les plus cruelles des tâches et il se fit un nom. Un nom de sang qui lui amena aussi beaucoup d'ennemis. Des ennemis en quête de gloire, qui lui prirent son œil lors d'un affrontement sanglant au cours duquel il tua ses cinq assaillants à mains nues. Mais il ne se fit pas que des ennemis dans le seul milieu du crime. Parmi les autorités de la République. Un cheikh notamment, Tarik le Chasseur, s'était alors juré à cette époque de le traquer et de le faire enfermer au Pénitencier de la Dent.

Himrah fit savoir à son frère aîné qu'une rencontre avec ce cheikh n'apporterait rien de bon. Cette rencontre eu pourtant lieu alors qu'Hakan venait de tuer un Sénateur sur les ordres d'un membre du Scorpion Rouge. Plutôt que de fuir, il choisit de changer le cours de son destin et affronta le Cheikh. Mais Tarik Ibn Malik n'était pas qu'un simple diplomate. Au même titre que le cheikh Aroui, il tient plus d'un guerrier que d'un juge de paix. Formé à l'art de la danse et du combat comme de nombreux der'wishs, il neutralisa Hakan au prix d'un affrontement acharné en lui tranchant la jambe. Il le jugea et l'envoya croupir au Pénitencier de la Dent pendant plus de 7 cycles.

Ces 7 cycles au Pénitencier ne furent pourtant pas si terribles pour Hakan. Sa réputation le précédant, il put se ménager une place confortable. Et une fois éliminé ceux qui pensaient pouvoir lui disputer le pouvoir, il fit du pénitencier un lieu de villégiature, attendant patiemment qu'on vienne le chercher un jour.

Borgne
Hakan ne peut avoir qu'un dé rouge pour le bonus de visée.

Encombrant
Hakan ne peut dépenser 2 PA de suite durant son activation pour utiliser son scorpion.

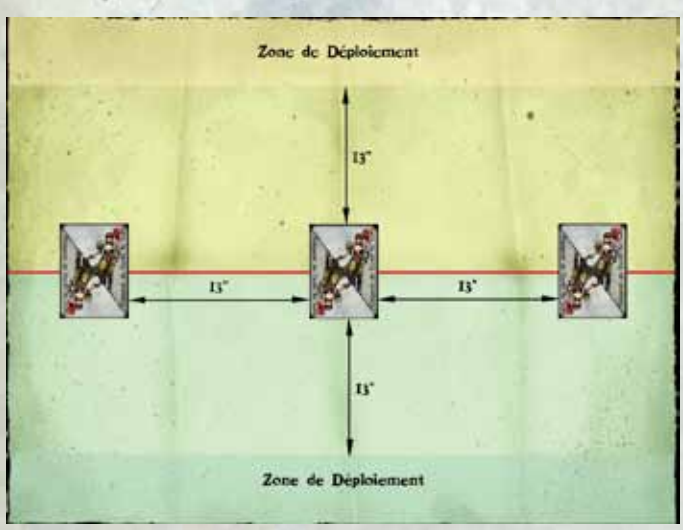
Les mercenaires
Par Kurlem

D'habitude la route qui mène à Smerakir est plutôt calme. Il faut dire que c'est une petite ville tranquille. Ici, les personnes qui cherchent la discrétion la trouvent sans grande difficulté, et quelques activités illicites s'y sont développées. La population est souvent complaisante, ou même impliquée, comme moi. Au début du cycle, l'armée est passée et on a cru à un soudain intérêt d'un politicien quelconque, voulant remettre de l'ordre ici. Pas du tout. Apparemment les évadés du pénitencier de la dent seraient passés près d'ici. Visiblement, l'armée n'avait pas autant d'informations que moi. Ils venaient juste recruter.

Depuis, la route et la ville sont bien moins calmes et mon auberge est devenue le lieu où sont énoncées les suppositions les plus réalistes comme les plus farfelues. Et je sais que ce soir les discussions animées autour du Scorpion Rouge reprendront de plus belle. Ils sont passés il y a quelques jours, à la recherche du «borgne». Il faut être fou pour tolérer la compagnie d'un Ifrit, mais ils veulent se joindre à eux. Il y a ici plusieurs jeunes tuaregs qui arrivent après avoir été refoulés par l'armée car ils ne sont pas assez rapides ou pas assez silencieux. Ils voudraient rejoindre le Scorpion Rouge avec l'espoir de voir un jour l'Ifrit. Bien sûr, cette idée révolte les habitants, mais ça fait bien mes affaires tant qu'ils viennent à l'auberge !

La porte sonne, je vais voir.
Par les oracles, lui ici ?!
Il approche.
« Bonjour tavernier »
« Bonjour »
« Je cherche l'endroit où je peux recruter des hommes de mains. »
« Vous ne le trouverez pas ici, il n'exis... »
« Ne faîtes pas l'idiot tavernier, je ne suis pas ici par hasard. Où ? »
« Normalement cette information se monnaye... normalement. Bon, vous pourrez y trouver des jeunes tuaregs et des belluaires qui cherchent de l'exercice pour leurs meutes, et nous avons aussi en ce moment l'honneur d'avoir la présence du cartel du sabre qui... »
« Qu'importe !! Où ? »
Je vois dans son regard, et dans sa main qui sert le manche de sa dague, que sa courte patience est arrivée à bout. Je me résigne.
« Je vais chercher celle qui vous y amènera. »

Si moi je gagne mon pain avec les informations, ma fille est plus active dans le réseau. Peut être qu'Ibrahim, le fameux chasseur d'Ifrit, la voudra dans sa troupe.
J'aimerais mieux ça que le Scorpion Rouge ou les sbires du Pacha Omar Ibn Suleman.



MISE EN PLACE DU CHAMP DE BATAILLE

1) Le scénario est optimisé pour une table de 48x36 pouces. Les joueurs placent 3 comptoirs de mercenaires (Taille 3, dimensions d'une carte) : un comptoir au centre de la table et deux autres de chaque côté sur la ligne médiane, espacés de 13 pouces bord à bord (voir schéma). Identifiez les comptoirs (au hasard ou au choix des joueurs) : un «belluaires», un «tuaregs» et un «cartel du sabre».

2) Les joueurs déterminent leur côté de table. Chaque zone de déploiement se trouve derrière une ligne à plus de 13 pouces des comptoirs.

3) Les joueurs doivent placer au minimum 8 éléments de décors en respectant les règles suivantes :
- Les joueurs placent les décors à tour de rôle. Déterminez aléatoirement quel joueur commence à poser un décor.
- Un décor doit être placé à plus de 3 pouces d'un bord de table, d'un objectif ou d'un autre décor.

4) Les joueurs placent ensuite leurs pions de composants en respectant les règles suivantes :
- Les pions doivent être posés en contact d'un élément de décors à au moins 5 pouces d'un autre pion.
- Les joueurs placent 2 pions dans leur moitié de table et 2 dans la moitié de table adverse (en alternant la pose des pions entre les joueurs et en débutant par celui qui n'a pas commencé à poser les décors)
- Les joueurs DOIVENT pouvoir poser tous leurs pions (si ce n'est pas le cas, modifiez le nombre et le placement des décors)

DEPLOIEMENT

Chaque joueur se déploie dans la zone définie lors de la mise en place du jeu, en commençant par celui qui possède le plus de cartes de profil. Si les joueurs possèdent le même nombre de cartes, le perdant d'un jet d'Esprit en opposition se déploie en premier.

CONDITIONS DE VICTOIRE

A la fin d'un tour, si un joueur possède 7 PV, il remporte la victoire. Si un joueur n'a plus de figurines en jeu, ou que le temps imparti est écoulé, c'est un match nul.
Nombre de PV Maximum à gagner : 10
A la fin de chaque tour, chaque nouveau mercenaire recruté rapporte 1 PV (il n'y a pas de cumul d'un tour sur l'autre).

REGLES SPECIALES

A la fin de chaque tour, chaque joueur réparti ses 3 cartes «négociations» entre les trois comptoirs, face cachées.

Recruter un mercenaire :
Choisissez une figurine aux aguets en contact avec un comptoir et révélez votre carte négociation, puis faites un jet d'esprit en opposition en tenant compte des bonus. Le vainqueur recrute un mercenaire. Procédez de cette manière pour chaque comptoir.

Bloquer les négociations :
Si vous avez une figurine au contact d'un comptoir mais qu'elle est inactive, vous ne pouvez pas recruter de mercenaire, mais vous pouvez tenter de bloquer les négociations. La difficulté du jet d'esprit de votre adversaire est la valeur indiquée sur la carte de négociation que vous avez choisi pour ce comptoir. Si vous n'avez aucune figurine au contact du comptoir, la difficulté du jet est de 10.

Cartes négociations :
Pot de vin : *(jet d'esprit : un dé bonus contre la carte «menaces»)*
bonus sur le comptoir du cartel du sabre : +2 au jet d'esprit
bloquer les négociations : la difficulté pour votre adversaire est de 13

Menaces : *(jet d'esprit : un dé bonus contre la carte «promesses»)*
bonus sur le comptoir des belluaires : +1 point de victoire en cas de réussite
bloquer les négociations : la difficulté pour votre adversaire est de 12

Promesses : *(jet d'esprit : un dé bonus contre la carte «pot de vin»)*
bonus sur le comptoir des tuaregs : -2 au jet d'esprit de votre adversaire
bloquer les négociations : la difficulté pour votre adversaire est de 14

Vous pouvez utiliser les cartes de combats pour représenter les cartes de négociations : attaque normale = pot de vin, attaque brutale = menaces, et attaque rapide = promesses.

Scénario téléchargeable sur Architekt :
http://www.figurines-studio38.fr/alkemy/scenarios/

Feuille PDF des challenges :
http://alkemynicoleblond.free.fr/cm12-13/05-les-mercenaires.pdf

La prochaine histoire qui se contera à son sujet soit celle de sa mort
Par Josselin Moreau

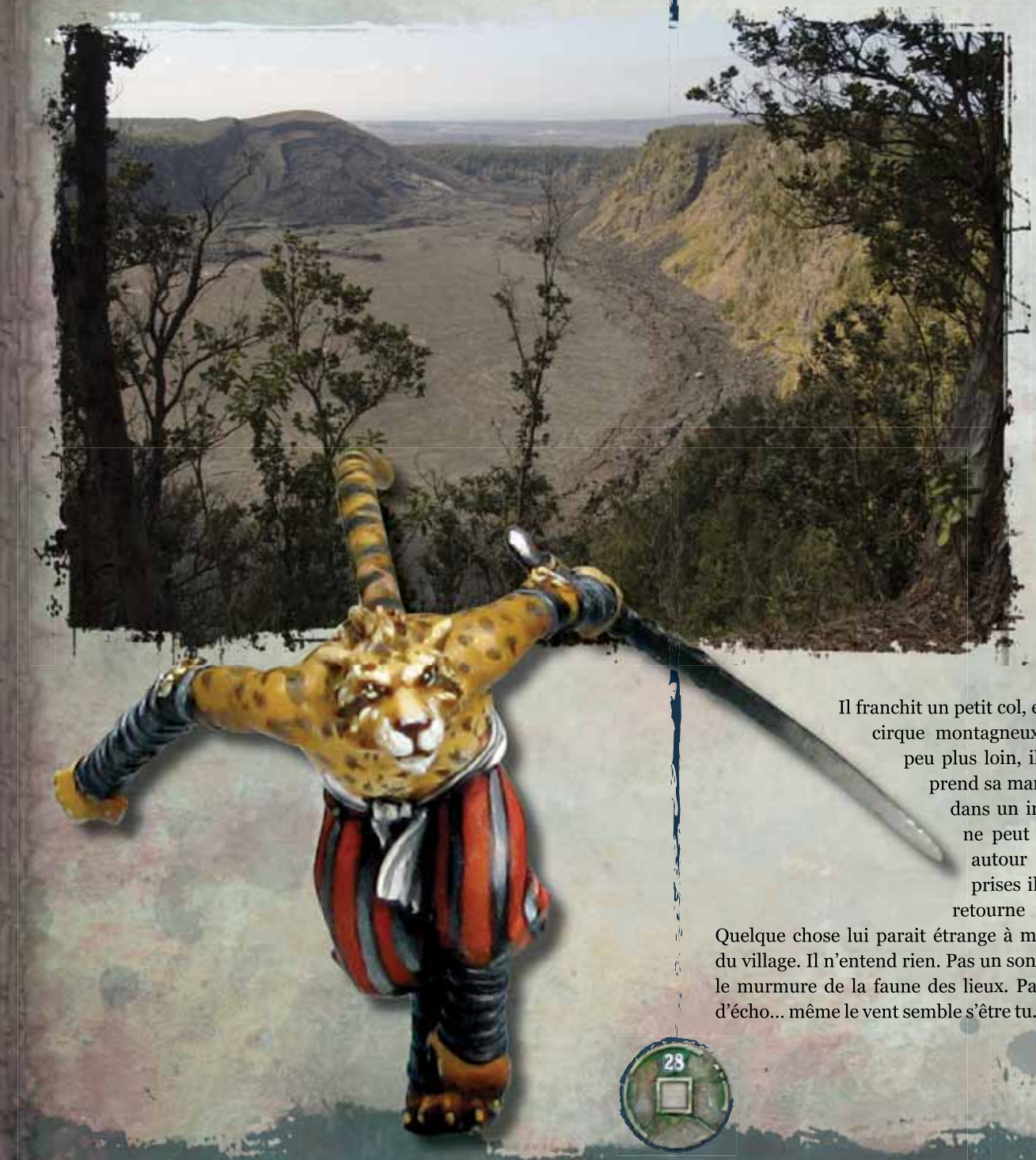
Cela fait maintenant de nombreuses semaines qu'il court sans relâche, traçant sa route sans faiblir au travers de la République. Le meilleur méhariste au service du Mollah. Il ne doit pas le décevoir. La tâche bien trop importante, la situation bien trop grave.

Il a pris sur lui de puiser dans ses forces, de limiter les arrêts pour retrouver au plus vite l'ifrit Qaniss le plus célèbre de la république : l'impressionnant Ibrahim Ibn Suleman.

Il a remonté la piste de sa trace assez facilement. De toute façon le khaliman n'est pas vraiment réputé pour sa discrétion et son visage est connu de tous. Difficile d'échapper à sa réputation. N'importe quel khaliman, même sans ses talents de limier pourrait facilement le retrouver. Alors pour lui, la tâche est aisée.

Et puis il sait où débuter ses recherches : les Jabaal ifrit, cette région montagneuse sur Mornea où l'on trouve la plus grosse concentration de ces créatures que les qaniss se sont jurés de traquer.

Au terme d'une course marathonnienne de plusieurs dizaines de jours, le jeune méhariste a finit par découvrir le dernier lieu connu où Ibrahim a été vu : un petit village du nom de Harmet. Un village de fortune niché au cœur d'un cirque montagneux et servant de base aux mineurs travaillant dans les nombreuses excavations de pierres alchimiques alentour.



Il court sur le chemin escarpé qui le mène à Harmet lorsque son instinct lui dicte de ralentir son allure. A moins que ce ne soit son corps qui l'alerte qu'il arrive au bout de ses dernières forces. Peut-être les deux. Il décide de modérer son pas, trottine… puis marche. Le chemin ne présente pas de difficulté particulière mais ça reste une région montagneuse et par moment il est quelque peu abrupt.

Il franchit un petit col, et le spectacle d'un grand cirque montagneux s'offre devant lui. Un peu plus loin, il aperçoit Harmet. Il reprend sa marche sur un chemin tracé dans un immense pierrier. Mais il ne peut s'empêcher de regarder autour de lui. A plusieurs reprises il semble être observé, se retourne mais ne distingue rien. Quelque chose lui parait étrange à mesure qu'il se rapproche du village. Il n'entend rien. Pas un son, pas un bruit. Pas même le murmure de la faune des lieux. Pas de chant d'oiseau, pas d'écho… même le vent semble s'être tu. Même le vent semble… ?

Alors qu'il est saisi soudainement par un sombre pressentiment, une voix grave retenti
- A terre !

Le khaliman, déjà sur ses gardes, plonge en avant dans le champ de pierre, manquant de peu de scarifier tout le corps.
Il sent alors une puissance bourrasque le frôler près du visage et un peu de sang couler sur sa joue. Surgissant de nulle part, il voit alors un khaliman, tous muscles tendus, bondir au dessus de lui en un salto. A la fin de sa pirouette, il se saisit de plusieurs couteaux fixés à une large bandoulière de cuir et les jete dans la direction d'où est arrivé le méhariste. Un long sifflement retenti alors qu'un filet d'un liquide blanc apparaît, révélant la présence d'une grande créature élancée mais dont la silhouette reste trouble, comme nébuleuse, presque imperceptible pour celui qui n'y fait pas attention.
- Par le Prophète ! Un ifrit sylphitin !

Le jeune messager, se retourne sur le dos et tente de reculer tant bien que mal, saisi par la peur.
Le khaliman devant lui se retourne rapidement, le regarde.
- Ne bouge pas ! Et retient ta respiration comme tu peux.

Puis il tire à nouveau plusieurs couteaux de sa bandoulière, bloque les lames entre ses doigts, formant comme de grandes griffes de métal. Les muscles de ses pattes arrières se contractent, prêt à bondir.

La créature devant lui semble prendre une profonde inspiration mais alors qu'elle n'ait le temps de réagir, un imposant khaliman surgit à son tour à sa gauche et lui assène un puissant coup de sa masse d'estoc dans l'abdomen, lui coupant le souffle et lui faisant perdre l'équilibre.

Un long cri retentit alors à droite de l'ifrit, un chant plutôt et une petite khalimane pourvu d'une grande lance bondit à son tour en tournant dans les airs et lorsqu'elle retombe elle vient ficher la lame de sa lance à travers le genou du monstre.

Le khaliman aux couteaux bondit alors à son tour, effectuant un saut spectaculaire et lui permettant d'atterrir sur les épaules du monstre et de lui planter ses couteaux dans les joues avant qu'il ne soit éjecté par l'ifrit. Ce dernier attrape la lance plantée dans son genou, l'arrache d'un coup sec sans broncher, et la projette sur la khalimane qui parvient à l'éviter mais pas le revers de griffes qui suit et qui la fait valser dans la roche.

L'ifrit se retourne alors vers le grand khaliman. Le méhariste le reconnait maintenant, il s'agit bien d'Ibrahim ibn Suleman. Mais avant que la créature n'ait pu esquisser l'ombre d'un mouvement envers le Qaniss, ce dernier lui assène un coup de masse dans l'abdomen qui fait plier la créature dans un grand craquement abominable. Elle s'effondre d'un coup à genoux. L'ifrit

tourne alors la tête vers Ibrahim, une lueur de compréhension vient illuminer son regard. Ibrahim prend de l'élan et vient fracasser son arme dans un large mouvement circulaire sur la face du monstre. Celui-ci tombe en arrière, tué sur le coup.

- *Voilà une bonne chose de faite. Il nous aura donné du fil à retordre.*

Ibrahim se retourne alors vers le jeune méhariste.

- *Eh bien mon jeune ami. Je ne sais pas ce qui t'amène ici mais cela aurait pu te coûter la vie.*
- *En même temps, s'il n'avait pas été là et s'il n'avait pas involontairement appâté l'ifrit, on aurait pu le traquer encore pendant des jours sans le trouver*, dit la petite khalimane en se rapprochant en titubant.
- *Ma mission valait bien le risque que je viens de prendre.*
- *Ta mission ? Tu veux dire que tu es venu ici en connaissance de cause ? Voilà l'acte d'un brave ou d'un fou*, répondit l'autre khaliman en train d'essuyer et de ranger ses couteaux.
- *Je viens vous porter un message du Mollah Othmane Ibn Malikh.*
- *Ah. Je suppose que c'est important si le Mollah Othmane t'envoie. Ce n'est pas khaliman à faire de grands gestes pour rien.*
- *Ça l'est, important. Le pénitencier de la Dent a été attaqué et de nombreux prisonniers se sont échappés.*
- *C'est certain que c'est grave mais il me semble qu'il s'agit plus du ressort de la Chourta ou de l'armée non ? en quoi…*
- *… Amn'Ayassar est celui qui a attaqué le Pénitencier.*

Les trois ifrit quaniss restent interdits un instant. Ibrahim silencieux regarde le méhariste. Les deux autres se regardent, l'air grave.

- *Tu es certain de ce que tu viens de dire ?*
- *Oui Qaniss. Amn'Ayassar a attaqué le Pénitencier et semble avoir recruté de nombreux bagnards. Ils se sont mis en marche vers le Sud.*
- *Amn'Ayassar, cette engeance infernale. Effectivement, cela me concerne. Cet ifrit doit mourir.*
- *Enyss, Ayela. En route, nous devons tenter de rallier le plus grand nombre de nos sœurs et de nos frères, ce combat-là ne sera pas facile.*
- *Qaniss ? Cet ifrit est si fort qu'il faille envoyer tant de combattants à sa poursuite ? Les Jabaal ifrit ne risquent-t'elles pas d'en pâtir ? Je veux dire la légende raconte que vous avez déjà failli le tuer, non ?*
- *Les légendes sont des histoires, jeune messager. Et tout autant qu'un fruit change au fil du temps, une histoire n'est plus tellement la même après avoir mûri. Oui Amn'Ayasssar et moi nous sommes déjà affrontés. Mais non je n'étais pas sur le point de le tuer… Lui était sur le point de le faire. Mais il m'a épargné…*

A ces mots Ibrahim serre ses doigts sur le manche de sa masse encore tachée du sang de l'ifrit qu'il vient de terrasser.

- *Il en va de mon honneur de faire en sorte que la prochaine histoire qui se contera à son sujet soit celle de sa mort.*

HEROS

AM'N AYASSARR, IFRIT PYRITIN

53pt

Mvt					PA
5/7/12	4	7	10	8	4

3	3	4+*	4+*	5	6

Taille 3 - Feinte - Effrayant (15)
Nécrose Alchimique
** Explosion alchimique*

On ne sait que peu de chose sur l'ifrit qui se fait appeler Am'n Ayassarr. Mais la sororité sait une chose. Il est différent des autres ifrits. Et cela commence avec son « arrivée » sur Mornea. Un ifrit est normalement le résultat d'une évocation de djinn mal maîtrisée par une Sorhna. Durant la guerre alchimique, les évocatrices khalimanes usèrent et abusèrent de ces rituels leur permettant d'invoquer des Djinns. Il en fallait toujours plus afin de permettre d'endiguer la progression de la Triade de Jade. Mais toutes les évocatrices ne possédaient pas la force et la volonté pour contraindre ces djinns à leur obéir et beaucoup échappèrent à leur contrôle, devenant des mauvais djinns, des ifrits.

Mais ce fut différent pour Am'n Ayassarr. Il n'est pas le résultat d'un rituel mal exécuté. Il est apparu brusquement et brutalement. Il a surgit par le biais d'une jeune novice, Ilhem bint Sorhna, alors qu'elle débutait de simples exercices de contrôle de son pouvoir. Jamais encore un Djinn n'était apparu hors du cadre des rituels. Lorsqu'il se matérialisa, ce fut la panique, la novice s'effondra d'épuisement. Les évocatrices les plus puissantes présentes tentèrent alors de contraindre l'ifrit mais n'y parvinrent pas. Tout juste réussirent-elles à préserver les sorhna présentes et le chasser d'Hammarat.

Depuis ce jour, les nuits de la novice sont hantées par des visions de chaos, de guerres interminables. Dans ces cauchemars elle y voit l'ifrit, rugissant et terrassant ses ennemis. Plusieurs fois elle a l'impression que celui-ci s'adresse à elle. Il lui semble alors percevoir des mots, tout du moins pense-t'elle comprendre ce qu'il dit : domination, guerre, hecat...

Am'n Ayassarr n'est pas comme les autres ifrits. Il est puissant, bien plus que les nombreux ifrits qui ont déjà foulé le sol de Mornea. Et contrairement à eux, il ne se contente pas de se terrer dans les Jabaal Ifritt, à la recherche de pierres alchimiques qui lui permettraient de maintenir son essence sur Mornea. Il traque les alchimistes, attaque les villages et récolte de grandes quantités de pierres alchimiquse. Il lui en faut toujours plus. L'ifrit a découvert il y a peu l'existence d'un lieu sur Mornea où la pierre pouvait être trouvée en quantité. Il a donc décidé de se mettre en route pour Joyaux.

La Sororité redoute par ailleurs le jour où il décidera de revenir à Hammarat, plus fort encore que lorsqu'il se matérialisa. Car rien ni personne ne semble pouvoir l'arrêter. De nombreux Ifrit Qaniss ont déjà essayé... un seul a survécu aujourd'hui à un affrontement avec ce colosse igné : Ibrahim Ibn Suleman.

Nécrose Alchimique
A la fin de chaque tour, l'Iffritt subit 1 DOM. Lors de son activation, s'il est en contact d'un alchimiste, il peut dépenser 1 PA afin de supprimer 2 Pierres Alchimiques de la réserve de l'alchimiste et il se soigne de 2 cases de blessure. Tout alchimiste présent sur la table doit dépenser 1 composant supplémentaire pour préparer ses Formules.

****Explosion Alchimique***
L'ifritt inflige 2 DOM à toutes les figurines jusqu'à 2 p de lui et 1 DOM à toutes les figurines de 2 à 4 p de lui. Il doit posséder une ligne de vue sur les figurines à portée. Cette capacité n'annule pas les effets de la compétence Coriace.

La chasse aux Scureuils
Par Kurlem

Lian Ming était allongée sur le sol, elle observait une roche noire, qui émergeait de la clairière. D'ici, la roche ne semblait pas plus particulière qu'une autre. Songeuse, elle se mit à penser à ses enfants, ses deux chéris. Leur bouilles frisées lui manquaient chaque jour. Depuis combien de temps elle ne les avait pas vu ? Elle était à quelques jours de sa permission lorsqu'elle eut l'ordre d'intégrer le groupe qui enquêterait sur l'évasion massive du pénitencier de la dent. Et depuis...

Elle fut interrompue par l'apparition des deux rabatteurs dans la clairière. Ils s'approchèrent de la roche, puis gesticulèrent comme des pantins. Elle fit une moue de dégoût, elle abhorrait les avaloniens. Depuis Smérakir, elle devait supporter leur jargon bruyant, leurs manières malpolies et leur odeur. Ou plutôt leurs odeurs. Ils lui rappelaient les sous-sol du pénitencier et les sales rats qu'ils avaient dû chasser pour pouvoir accéder à la cour. Elle aimait les Khalimans et leur bienveillance, mais ceux enfermés là-bas la répugnait. Le sentiment d'avoir été trompée la suivait depuis. C'est facile de paraître bon, intelligent et raffiné quand on cache les individus les plus troubles dans un pénitencier. Ou alors c'est elle qui fantasmait sur ce peuple ? Depuis le début, cette mission n'est qu'une catastrophe, à tel point qu'elle se mettait à douter de ses convictions. Heureusement, penser à ses enfants la faisait tenir en imaginant leur petites têtes rondes, un sourire se dessinait sur ses lèvres...

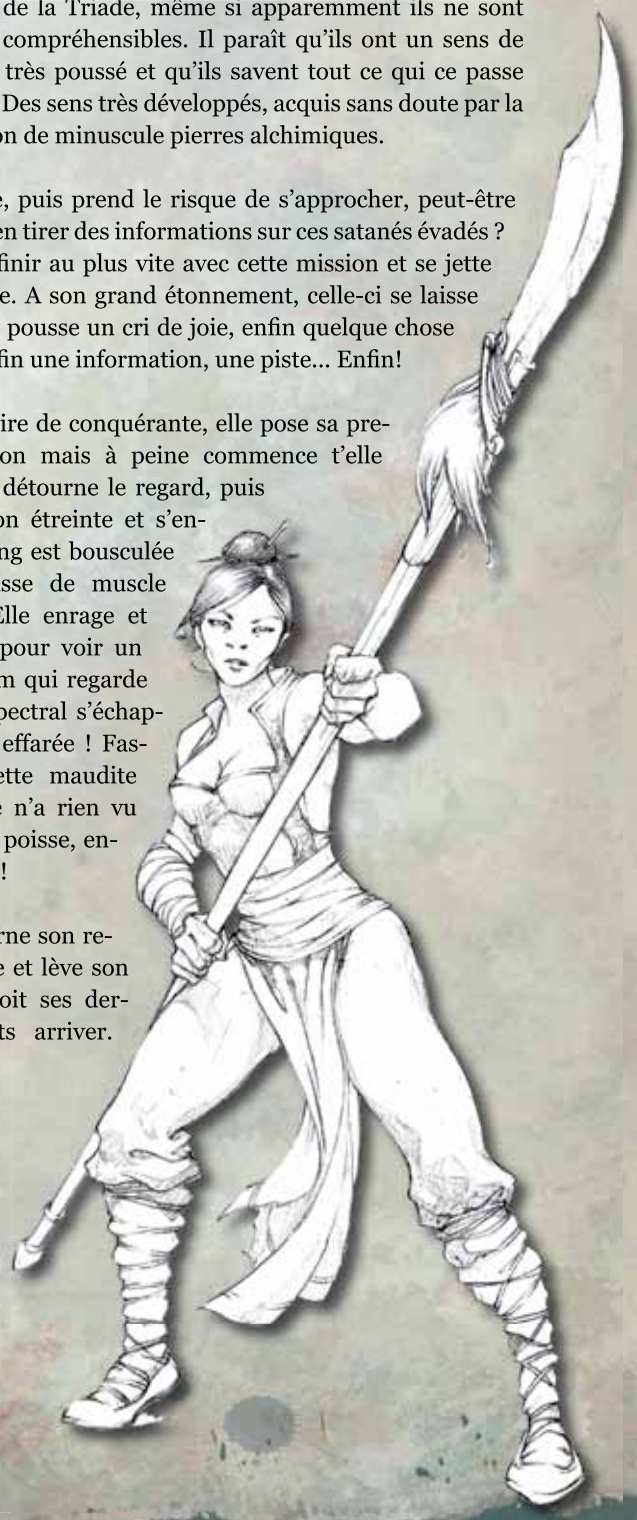
Une fois encore, elle fut interrompue par les deux rabatteurs qui accouraient vers elle. Elle se leva en leur lançant un regard noir.
« C'n'est une m'dame, c'n'est une bien comme qu'on cherche » dit l'un.
« Ouais, ouais, c'est une ! » crut bon d'ajouter le second.
« C'est qu'est ce j'lui é dit, couillon » renchérit le premier, en frappant l'épaule de son compère.
Lian Ming inspira profondément.
« C'est bon, allez faire votre rapport au capitaine, je vous rejoins »
Ils repartirent bruyamment.
Elle songea encore quelques instants à ces chéris, puis repartit vers le camp par un autre chemin, en soupirant.

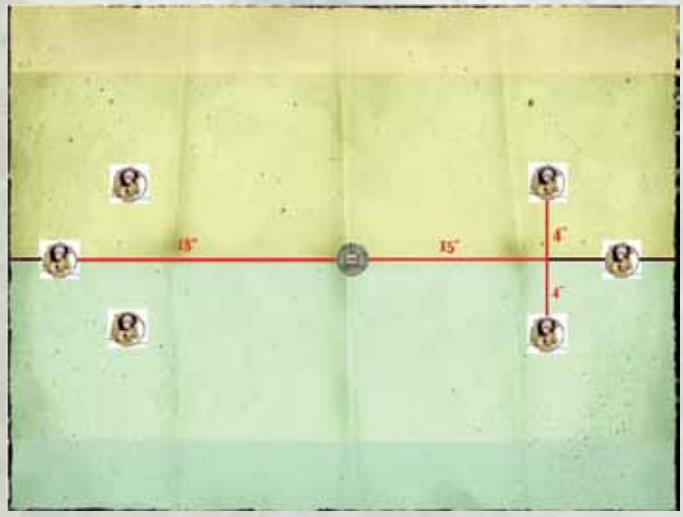
Un bruit sur la gauche. Elle s'immobilise. Encore un bruit, comme si une bestiole fouillait le sol de la forêt, couvert de feuilles et de mousse. Et si c'en était un ? Elle s'abaisse doucement et avance courbée vers le bruit. C'en est un ! Même avec la description imprécise qu'on lui a faite, elle sait qu'elle vient de trouver un de ces « Scureuil spectral ». Pas très loin de la roche noire, effectivement. Ils seraient dotés de parole, comme les chimères de la Triade, même si apparemment ils ne sont pas toujours compréhensibles. Il paraît qu'ils ont un sens de l'observation très poussé et qu'ils savent tout ce qui ce passe dans la forêt. Des sens très développés, acquis sans doute par la consommation de minuscule pierres alchimiques.

Elle l'observe, puis prend le risque de s'approcher, peut-être pourra t'elle en tirer des informations sur ces satanés évadés ? Elle veut en finir au plus vite avec cette mission et se jette sur la bestiole. A son grand étonnement, celle-ci se laisse attraper. Elle pousse un cri de joie, enfin quelque chose de positif, enfin une information, une piste... Enfin!

Avec un sourire de conquérante, elle pose sa première question mais à peine commence t'elle que sa proie détourne le regard, puis échappe à son étreinte et s'enfuit. Lian Ming est bousculée par une masse de muscle rugissante. Elle enrage et se redresse, pour voir un guerrier totem qui regarde le Scureuil spectral s'échapper! Elle est effarée ! Fascinée par cette maudite créature, elle n'a rien vu venir. Quelle poisse, encore une fois !

L'auroch tourne son regard vers elle et lève son arme. Elle voit ses derniers instants arriver. Elle crie.





MISE EN PLACE DU CHAMP DE BATAILLE

1) Le scénario est optimisé pour une table de 48x36 pouces. Les joueurs placent une «roche noire» au centre de la table (diamètre 2 pouces - taille 2), ainsi que les 6 Scureuil spectral aléatoirement et face cachée (diamètre 1 pouce - taille 1) comme indiqué sur le schéma.

2) Les joueurs déterminent leur côté de table. Chaque zone de déploiement se trouve derrière une ligne à plus de 13 pouces de la ligne médiane.

3) Les joueurs doivent placer au minimum 8 éléments de décors en respectant les règles suivantes :
- Les joueurs placent les décors à tour de rôle. Déterminez aléatoirement quel joueur commence à poser un décor.
- Un décor doit être placé à plus de 3 pouces d'un bord de table, d'un objectif ou d'un autre décor.

4) Les joueurs placent ensuite leurs pions de composants en respectant les règles suivantes :
- Les pions doivent être posés en contact d'un élément de décors à au moins 5 pouces d'un autre pion.
- Les joueurs placent 2 pions dans leur moitié de table et 2 dans la moitié de table adverse (en alternant la pose des pions entre les joueurs et en débutant par celui qui n'a pas commencé à poser les décors)
- Les joueurs DOIVENT pouvoir poser tous leurs pions (si ce n'est pas le cas, modifiez le nombre et le placement des décors)

DEPLOIEMENT

Chaque joueur se déploie dans la zone définie lors de la mise en place du jeu, en commençant par celui qui possède le plus de cartes de profil. Si les joueurs possèdent le même nombre de cartes, le perdant d'un jet d'Esprit en opposition se déploie en premier.

CONDITIONS DE VICTOIRE

1) A la fin d'un tour, si un joueur possède 12 PV, il remporte la victoire. Si un joueur n'a plus de figurines en jeu, ou que le temps imparti est écoulé, c'est un match nul.
2) Nombre de PV Maximum à gagner : 16
3) Chaque joueur marque 3 PV lorsqu'il dissipe une illusion.

A la fin de chaque tour à partir du deuxième, pour chaque Scureuil spectral, le joueur qui a le plus de PA parmi les figurines à son contact, le révèle et marque les points de victoires indiqués.

REGLES SPECIALES

A la condition qu'il soit concentré, un alchimiste peut à tout moment remplacer sa valeur de PA de référence par une valeur comprise entre 1 et sa valeur de concentration actuelle.

Seule une charge permet d'entrer en contact avec un Scureuil. Ceux-ci bénéficient toujours de la règle «furtif». En cas de charge multiple, le Scureuil est toujours la cible initiale.
Lorsqu'un Scureuil est chargé, aucun combat n'est initié contre lui et au lieu de résoudre une attaque, les joueurs additionnent le nombre de PA sur la carte de référence pour chaque figurine en contact avec le Scureuil chargé et on résoud les effets suivants immédiatement :
- 3 PA ou moins : le joueur qui vient de charger regarde le Scureuil puis l'intervertit avec un autre (sans regarder le nouveau).
- 4 ou 5 PA : le Scureuil effectue un mouvement de 5 pouces vers la roche noire en passant à travers décors et figurines. Si il fini dans un obstacle, il continue son mouvement jusqu'à le traverser et il est placé au plus proche sans être au contact d'une figurine.
- 6 PA ou plus : on révèle le Scureuil aux deux joueurs. Si c'est une illusion elle est dissipée par le joueur venant d'effectuer la charge. Si c'est un réel, il est placé au contact de la roche noire, au plus proche de sa position actuelle, sans être au contact d'une figurine.

Lorsqu'un Scureuil est au contact de la roche noire, il ne bouge plus jusqu'à la fin de la partie (mais il peut encore être interverti avec un autre).

A la fin de chaque tour à partir du deuxième, tous les Scureuils libres de tout contact se déplacent de 5 pouces vers la roche noire.

Les valeurs des Scureuils sont les suivantes :
1 et 2 - Réel 2PV
3 - Réel 1PV
4 et 5 - Illusion 1PV
6 - Illusion 0PV

Scénario téléchargeable sur Architekt :
http://www.figurines-studio38.fr/alkemy/scenarios/

Feuille PDF des challenges :
http://alkemynicoleblond.free.fr/cm12-13/06-chasser-les-scureuils.pdf

Où récupérerai-je les pierres dont j'ai besoin si ce n'est à Joyaux ?
Par Méhapito

Un arbre comme celui-là, ça faisait des cycles et des cycles qu'elle n'en avait plus vu, ni même imaginé. Il faut dire que la Dent ne laisse pas beaucoup de place à l'imagination, le moins de place possible.
Elle se reposait au pied de cet immense saule depuis quelques instants. Les voix lui parvenaient estompées, comme si le feuillage assourdissait les bruits autant qu'il masquait la vue.
Seuls quelques minuscules bruits de la vie tapie sous l'écorce lui parvenaient. De tous petits grignotements, comme les grattements inutiles des nouveaux contre les parois des cellules. Des souffles aussi, de légers souffles.

C'est par un souffle qu'elle apprit que quelque chose se tramait et là où il lui faudrait être placée. Ce genre de souffle qui circulait parfois, rarement, dans les couloirs de la Dent et que bien peu d'entre les prisonniers étaient capables de percevoir. Ces souffles chauds qui traversaient les grilles, s'insinuaient entre les pierres gelées du pénitencier et glissaient sur ses vibrisses.
Elle était tout près d'Hakan lorsque le Marteau tomba, les cervicales brisées par cette furie. Tout près d'Hakan lorsque le premier minaret explosa et qu'il éclata de rire. Tout près lorsque les flammes jaillirent et dévorèrent les fuyards terrorisés et les gardes débordés.
Le calme d'Hakan était communicatif. Elle se dirigea vers les gardes les plus proches pour récupérer une arme lorsqu'elle vit les flammes prendre corps.

- *Au poste de la Zabäd, récupère les pierres !*

C'est à elle que s'était adressé Hakan.
Franchissant lestement les décombres et les cadavres calcinés, elle se retrouva face au sabre d'un garde paniqué. D'un geste sûr, la Khalid attrapa la main du garde et la retourna contre lui. Elle n'eut ensuite qu'à sortir le sabre de la poitrine du garde pour être enfin armée.

Rejoindre Hakan fut aisé. Suivi de quelques bagnards plus rudes que les autres, ils franchissaient le portail du pénitencier aux côtés de l'Ifrit. Autour d'eux, ce n'étaient que flammes et cris.
Hakan lui prit le coffret des mains et le remit à l'Ifrit.

- *Il y en a peu, ifrit pyrithin, mais elles sont à vous.*

L'Ifrit s'en saisit goulûment, sans un son.

Cela faisait deux jours qu'ils étaient sortis du pénitencier et cette pause était la bienvenue. Au nord, un panache de fumée s'étirait, noir, dans le ciel. L'incendie serait certainement long à s'éteindre.
La Khalid regarda ses mains osseuses et revint à la réalité présente.

- *Nous allons devoir affronter une véritable armée, ifrit pyrithin.*
- *Crrrr… une armée de pleutres … crrrr… êtes-vous timoré en plus d'être borgne ? … crrrr… Où récupérerai-je les pierres dont j'ai besoin si ce n'est à Joyaux ?*
- *Il nous faudra nous ravitailler et vous trouver des pierres avant d'arriver au Canal,* répondit Hakan en tentant de cacher son amertume. *Un marché permanent se tient dans un village à l'est. De nombreux contrebandiers s'y rendent pour écouler leur marchandise. Ifrit pyrithin, vous pourrez y trouver des ardentes et nos hommes de la nourriture.*
- *Crrrr… à l'est ? … crrr*

- *Eh, ma belle, on se repose ?*

Elle n'avait pas entendu les bagnards se glisser sous le feuillage du grand saule.

- *Tu vois qu'elle aime être allongée,* ricana-t-il à l'intention de son compagnon.

En deux jours, l'attitude craintive des détenus qui accompagnaient Hakan et l'ifrit s'était relâchée. Elle aurait dû être plus attentive.
Les deux bagnards firent lentement le tour du tronc, encadrant la Khalid qui replia ses jambes sous elle. Ils s'approchaient, un sourire aux lèvres.

- *Tu ferais mieux de les laisser étirées !* ajouta le second alors qu'ils étaient à quelques pas.

Il tourna la tête pour faire signe à son acolyte, celui-ci portait les mains à son visage. Deux lignes ensanglantées l'encadraient.
La Khalid était face à lui, un sabre effilé dans chaque main.

- *Tu sais pourquoi on m'appelle l'écorcheuse ?*

Un léger vent siffla à ses oreilles qu'il vit tomber à ses pieds avant d'en ressentir la douleur.

- *Je peux vous donner une réponse plus complète si vous voulez,* dit-elle calmement.

- *On part !* cria le Suleman aux côtés d'Hakan en faisant sonner les chaînes dont il ne se séparait pas.

Les deux bagnards ramassèrent leurs oreilles et s'éloignèrent la tête basse.

Il leur fallut deux jours de plus pour atteindre le marché de Sah-Ouara. Le village était composé d'une vingtaine de bâtisses étalées autour d'une vaste place circulaire. Mais ce qui frappait surtout, c'était le nombre de tentes et de roulottes installées anarchiquement, les odeurs et les sons qui s'en échappaient. Une seule piste menait à ce village, des enfants y jouaient bruyamment.

Malgré la fatigue que l'écorcheuse pouvait lire dans la démarche de l'ifrit, Am'n Ayassarr avançait en conquérant vers le village. Petit à petit, les bruits changèrent d'intensité.

Une maigre troupe de Jarayas, certainement la milice du village, se dirigea vers l'ifrit quand se déchaîna la tempête de feu. Les hommes se ruèrent sur le village, renversant tout ce qui se trouvait sur leur passage.

Hakan se dirigea vers un angle du marché qu'il connaissait bien. Deux riches yourtes y étaient protégées par des ghulams en armure. Il arma son scorpion et visa le premier garde. Une lourde flèche transperça l'armure et le ghulam s'effondra. Trois autres ghulams qui se précipitèrent à sa rencontre furent stoppés nets par les étrangleurs qui ne quittaient jamais Hakan. Les gardes ne purent combattre comme ils en avaient l'habitude, les chaînes des étrangleurs les enserraient avant qu'ils puissent profiter de l'allonge de leur hallebarde.
Une lutte acharnée s'engagea entre ces Khalimans de force égale.

De l'autre côté du village, le feu se répandait de toile en toit. Au milieu des cris des vendeurs courant en tous sens, un groupe de Khalimans réussit à isoler l'ifrit des bagnards qui pillaient les étals.

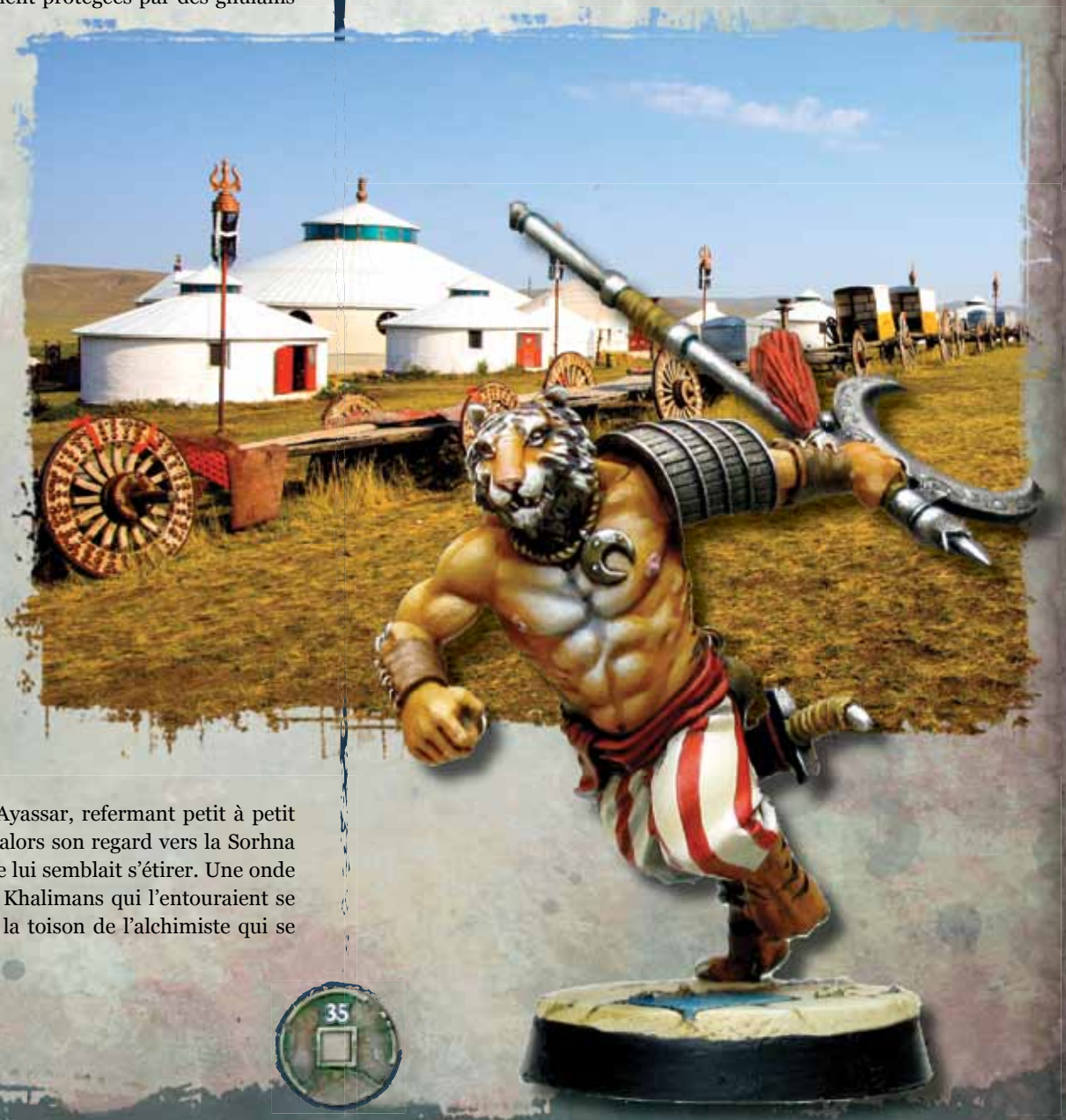
Une Sorhna les dirigeait. Les Khalimans encerclèrent Am'n Ayassar, refermant petit à petit leur étau sur lui. L'ifrit tourna alors son regard vers la Sorhna qui défaillit un instant alors que lui semblait s'étirer. Une onde de feu fusa de son corps et les Khalimans qui l'entouraient se mirent à flamber, tout comme la toison de l'alchimiste qui se tenait à l'arrière.

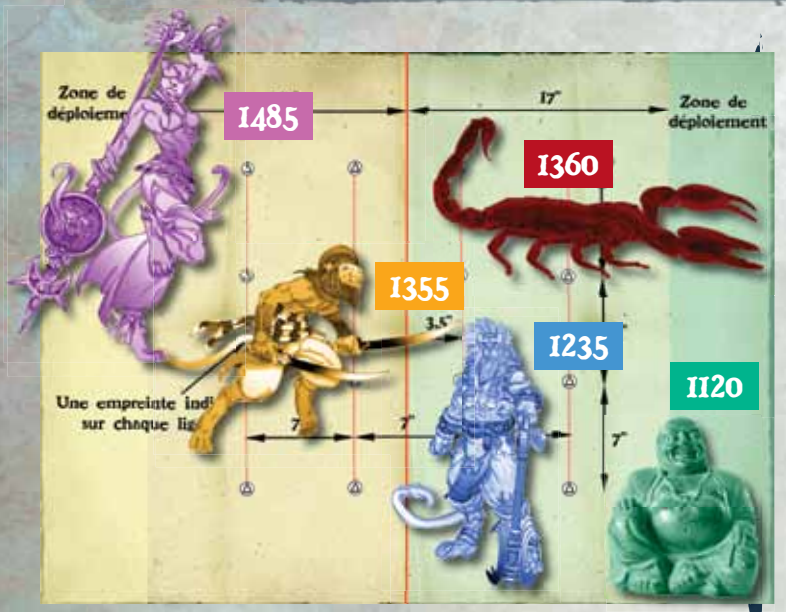
- *Crrrr... pauvre petite chose tellement fragile ... crrr ... vois comme tu brûles bien,* souffla l'ifrit alors qu'une nouvelle lame de feu atteignait la sœur.

Un ghulam réussit à se débarrasser de ses entraves et s'approcha d'Hakan. La Khalid s'interposa. Alors que le ghulam pointait sa hallebarde, elle fit jouer son premier sabre, puis le second. Le ghulam n'eut pas le temps de lâcher la hampe de son arme avant de s'écrouler au sol.

Il ne leur fallut que quelques minutes pour se rendre maîtres du marché.
- *Ifrit pyrithin, voici les ardentes que je vous avais promis avec quelques pierres de moindre valeur.*

Trois bagnards furent désignés pour remplir un chariot et les évadés se remirent en marche. Joyaux était encore loin...





Empreintes

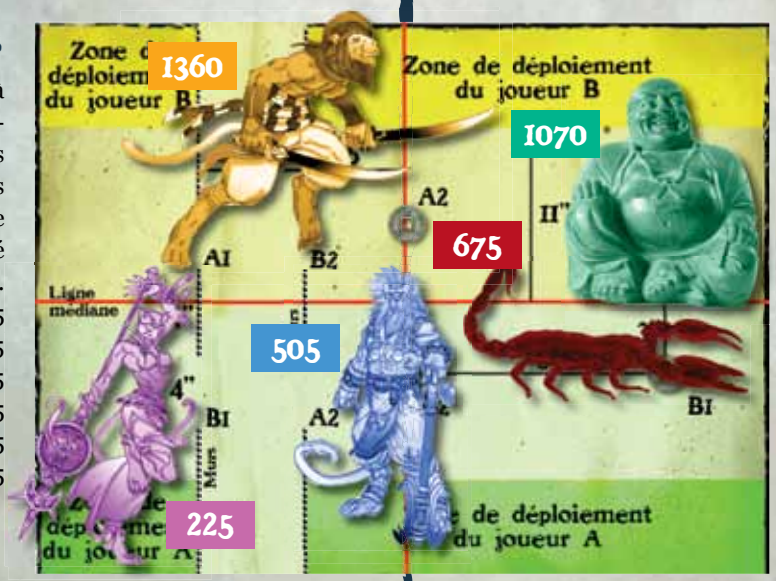
A l'approche du pénitencier, les différents groupes ont trouvé des empreintes, et c'est la Sororité Sorhna qui a su déceler les traces des évadés, grâce à son groupe constitué de 8 membres...

- Ben95 : 285
- Caillou : 255
- Telrunya : 250
- Perno : 235
- Baloo : 225
- Capt'ain Caverne : 210
- Idellaux : 20
- Le maître des dés : 5

Les portes

Les groupes avaient réussi à pénétrer à l'intérieur du pénitencier. Seulement, il fallait ouvrir les portes pour faire entrer les autres membres du groupe. C'est l'armée khalimane qui a le mieux manipulé les leviers, avec 6 membres...

- Camthalion : 335
- El_ludo : 285
- Mehapito : 285
- Dewi : 245
- Silverpaint68 : 155
- Cuirrassier : 55



Les géoliers ont demandé aux groupes de débarrasser les cellules des rats, si ces derniers souhaitaient pouvoir approcher les prisonniers. L'armée khalimane a été plus rapide que la sororité Sorhna, avec ses 9 membres...

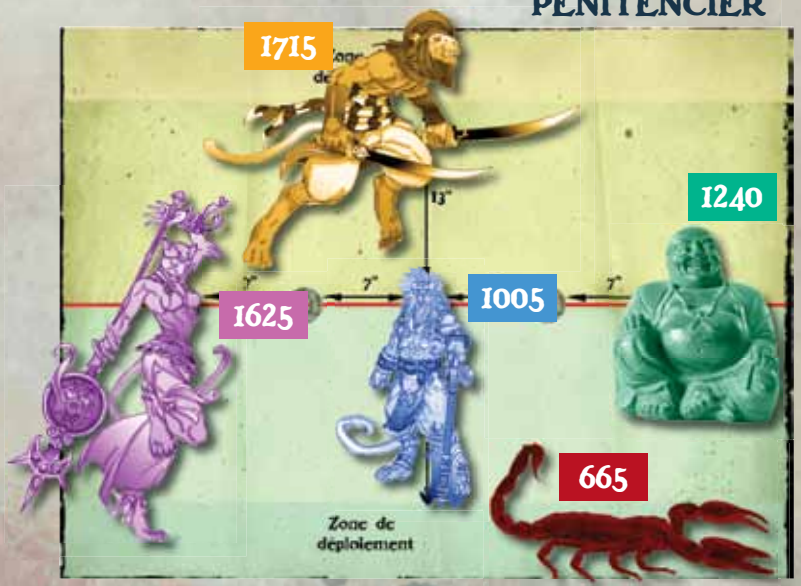
- Silverpaint68 (Cdr) : 345
- Drelin : 345
- Mehapito (TBJ) : 280
- Cuirrassier : 255
- Faernarwen (Bernay) : 255
- Dewi : 105
- Camthalion (SFJ) : 65
- El_ludo (LBO) : 50
- Mumak : 15

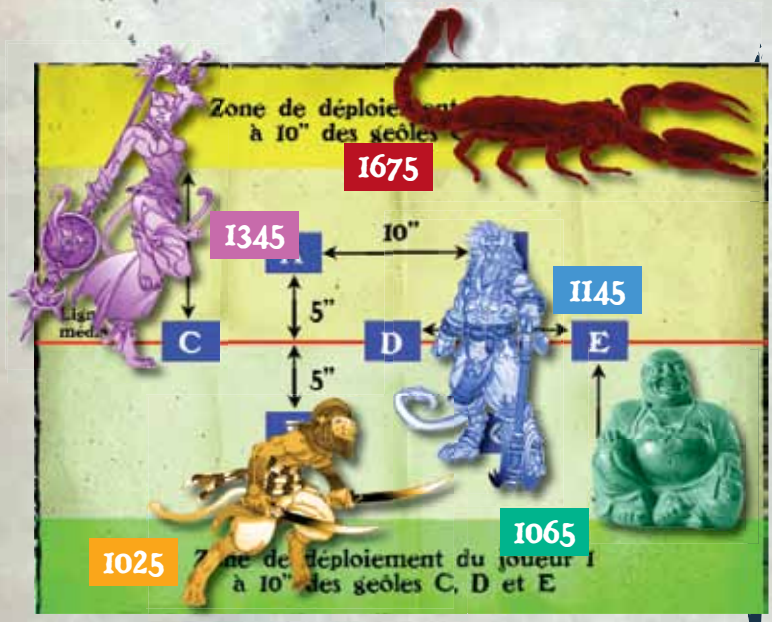
Saison 1

Le Pacha Omar Ibn Suleman a entendu parler des exploits d'Adanedhel, qui s'est illustré à chaque fois qu'il croisait le fer.

- Adanedhel : 1300

Les rats du pénitencier





INTERROGER LES PRISONNIERS

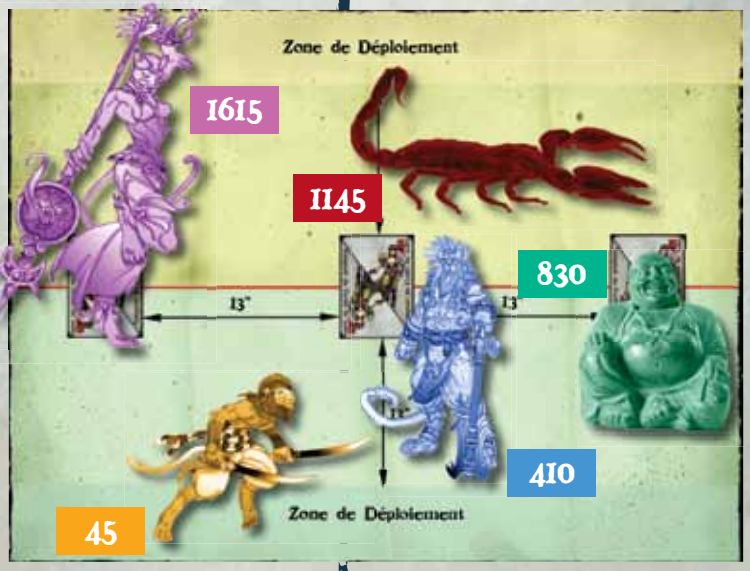
Les groupes ont pu accéder aux cellules, afin d'interroger les prisonniers restant. Soutirer des informations à propos d'Hakan Le Borgne serait intéressant. Le scorpion rouge a su être persévérant avec ses 9 membres...

- Greenblade : 295
- Mailman : 280
- Eorl : 260
- Nicoleblond : 230
- Elethorn : 230
- Olivier.B : 230
- Thrysth : 90
- Ptitmenir : 50
- Letchaï : 10

LES MERCENAIRES

Les groupes sont sortis du pénitencier et se dirigent vers le sud, à la recherche des évadés. Ils auront besoin de renfort. Ils s'arrêtent en chemin pour recruter des mercenaires. La sororité sorhna a pu compter une nouvelle fois sur 9 membres...

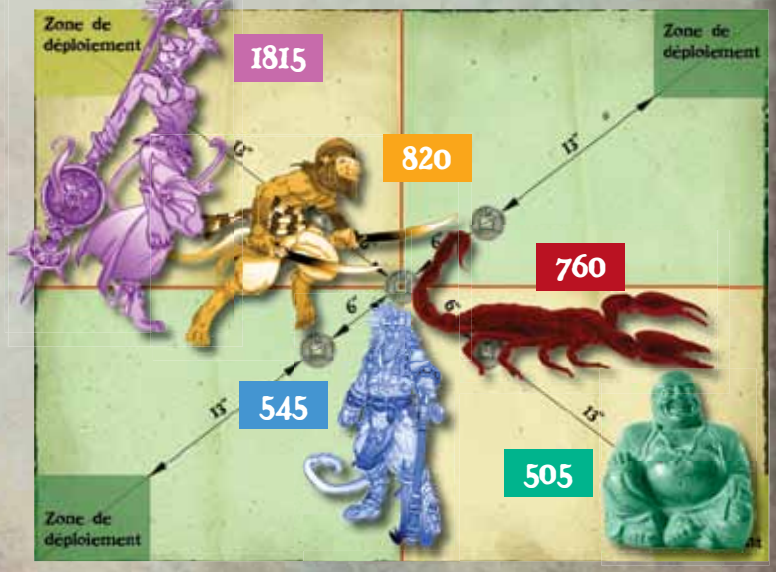
- Uzu : 310
- Capt'ain Caverne : 260
- Caillou : 245
- Chris0308 : 210
- Ben95 : 185
- Perno : 170
- Shinji : 170
- Pomulo : 50
- Trolland : 15



La piste des évadés est difficile à retrouver. Les groupes traversent un bois et repèrent de drôles de créatures qui pourront peut-être leur donner des indications. La sororité sorhna a attrapé plusieurs scureuils grâce à ses 6 membres...

- Uzu : 440
- Ben95 : 295
- Trolland : 295
- Capt'ain Caverne : 280
- Baloo : 265
- Caillou : 230

LA CHASSE AUX SCUREUILS

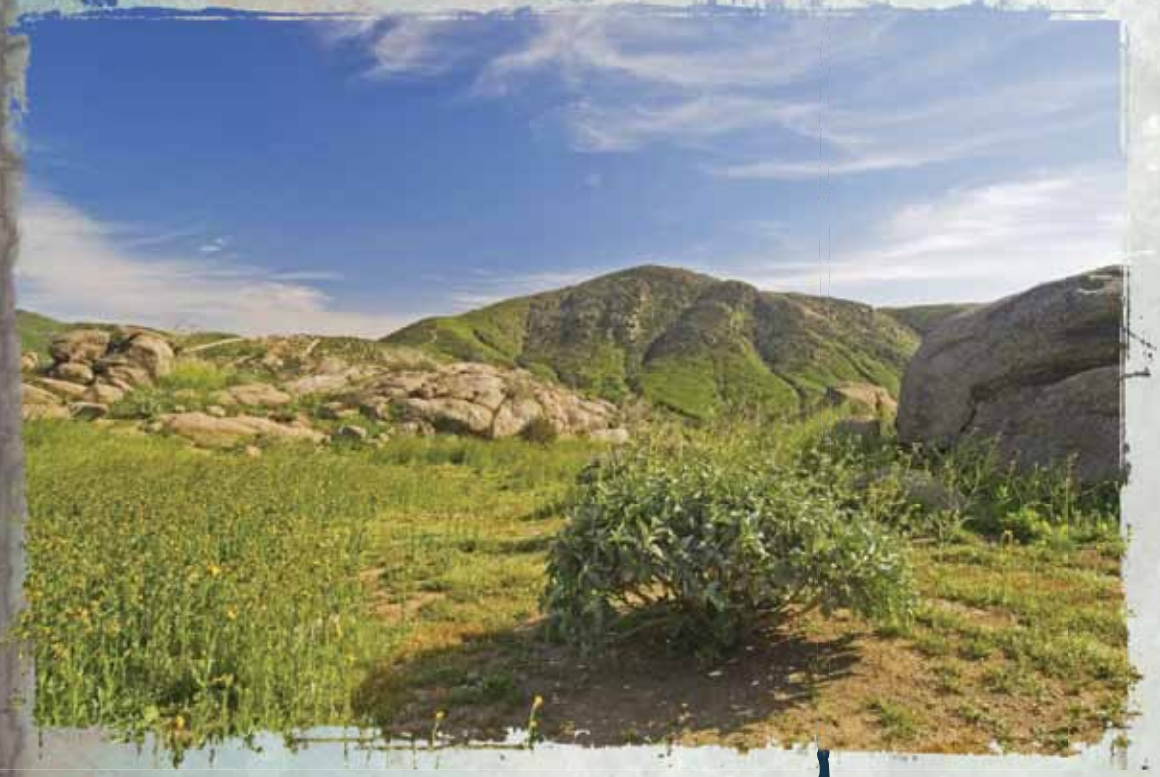


SAISON 2

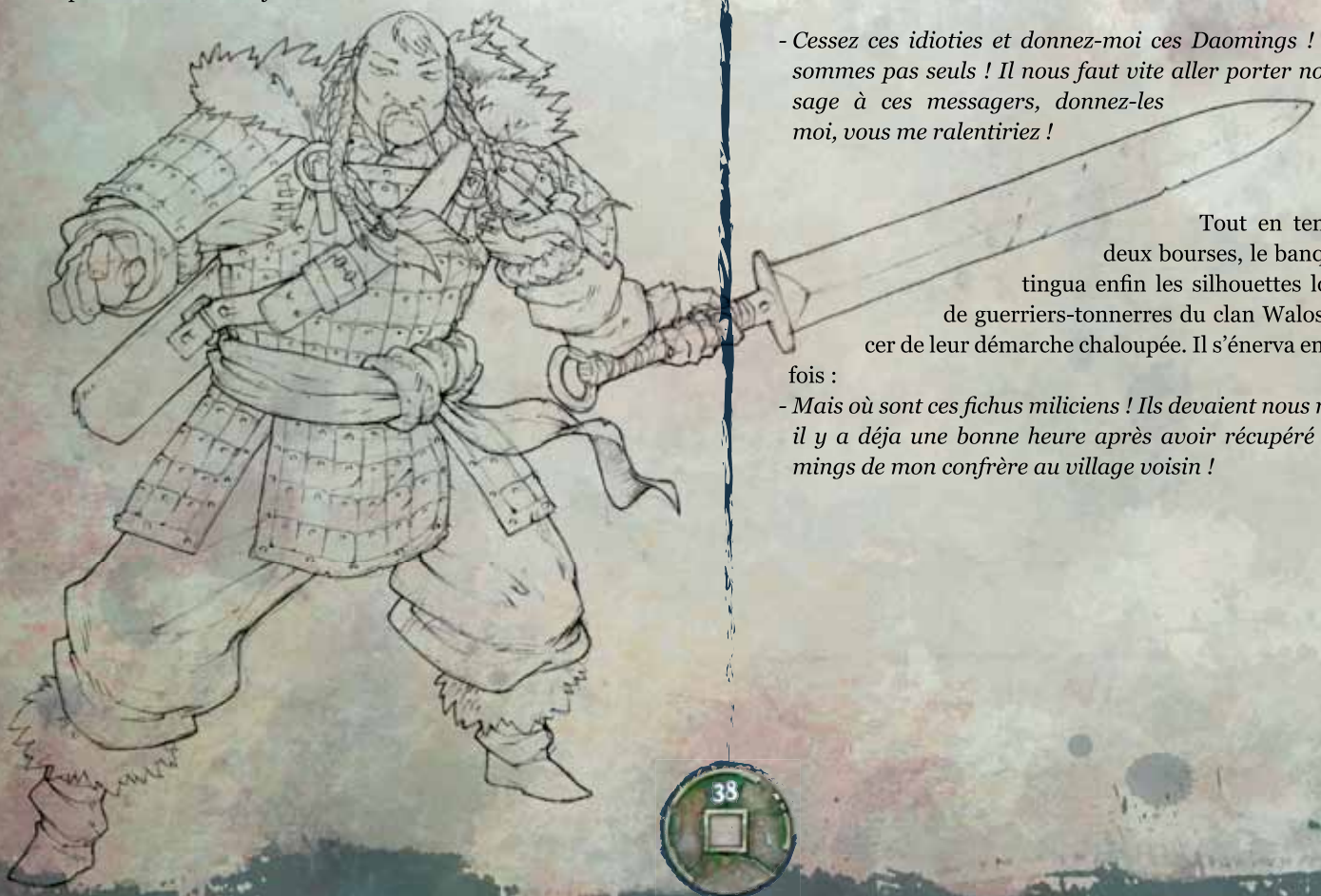
La sororité sorhna possède une fière représentante connue sous le nom d'Uzu, une alchimiste brillante qui sait utiliser les marines.

- Uzu : 965

Envoyez les Messagers !
Par Elethorn



Encore en retard ! Ces miliciens ne sont vraiment bons que pour garder des portes ou surveiller un quartier de ville tranquille ! Lee-ming, ancienne sentinelle du Coeur de Fer, escortait le banquier irrascible des scorpions rouges vers leur destination. Ce dernier n'arrêtait pas de pester depuis le début du trajet.



- *J'espère que nous atteindrons bientôt le lieu de rencontre avec ces maudits messagers ! Il me tarde d'envoyer ce message au Pacha pour le prévenir de nos récentes découvertes ! Le banquier semblait stressé au plus haut point, comme si sa vie en dépendait.*

- *Ne vous inquiétez donc pas,* répondit Lee-ming, *notre éclaireur nous a dit que le campement des messagers se situait juste derrière cette butte.*

Le petit groupe contourna la butte, et lorsqu'ils arrivèrent en vue des messagers, un détail alarma Lee-ming.

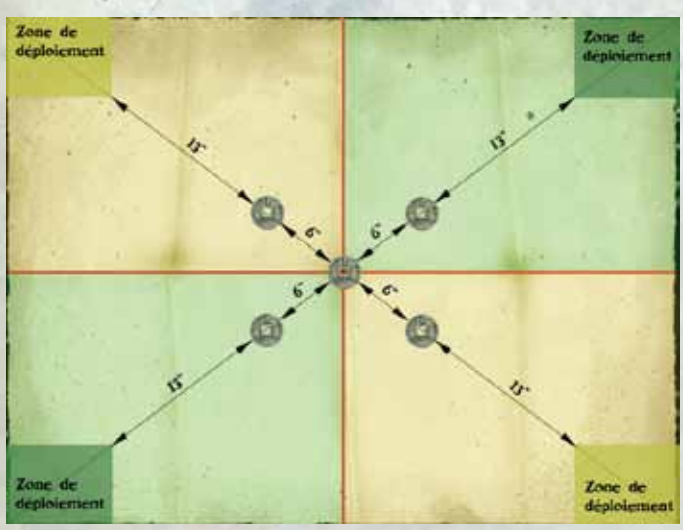
- *Yun, Leen, rejoignez rapidement les messagers, et vous, donnez-moi ces deux bourses de Daomings qui pendent à votre ceinture !*

- *Et pourquoi donc je vous prie ? Ces fonds m'ont étés confiés par le Pacha en personne au début de notre mission, il est de ma responsabilité de les conserver nuit et jour jusqu'à leur utilisation !*

- *Cessez ces idioties et donnez-moi ces Daomings ! Nous ne sommes pas seuls ! Il nous faut vite aller porter notre message à ces messagers, donnez-les moi, vous me ralentiriez !*

Tout en tendant les deux bourses, le banquier distingua enfin les silhouettes lointaines de guerriers-tonnerres du clan Walosi s'avancer de leur démarche chaloupée. Il s'énerva encore une fois :

- *Mais où sont ces fichus miliciens ! Ils devaient nous rejoindre il y a déja une bonne heure après avoir récupéré les Daomings de mon confrère au village voisin !*



MISE EN PLACE DU CHAMP DE BATAILLE

1) Le scénario est optimisé pour une table de 48x36 pouces. Les joueurs placent 5 pions messagers (1 pouce de diamètre, taille 2) sur la table : un au centre de la table, les quatre autres à 6 pouces du premier, chacun sur une ligne reliant le centre à un coin de table. Voir schéma.
2) Les quarts opposés en diagonale sont attribués à chaque joueur. Les joueurs délimitent 4 zones de déploiement rectangulaires se situant à plus de 13 pouces du messager le plus proche.
3) Les joueurs doivent placer au minimum 8 éléments de décors en respectant les règles suivantes :
   - Les joueurs placent les décors à tour de rôle. Déterminez aléatoirement quel joueur commence à poser un décor.
   - Un décor doit être placé à plus de 3 pouces d'un bord de table, d'un objectif ou d'un autre décor.
4) Les joueurs placent ensuite leurs pions de composants en respectant les règles suivantes :
   - Les pions doivent être posés en contact d'un élément de décors à au moins 5 pouces d'un autre pion.
   - Les joueurs placent 1 pion dans chacun de leur quart de table et 1 dans chaque quart de table adverse (en alternant la pose des pions entre les joueurs et en débutant par celui qui n'a pas commencé à poser les décors)
   - Les joueurs DOIVENT pouvoir poser tous leurs pions (si ce n'est pas le cas, modifiez le nombre et le placement des décors)

DEPLOIEMENT

Chaque joueur sépare sa troupe en deux groupes qui doivent comporter le même nombre de PA si possible (ou le plus proche possible). Chaque joueur détermine aléatoirement quel sera le 1er groupe à être déployé sur la table. Le second groupe est placé en réserve. Chaque joueur choisit secrètement l'une de ses deux zones de déploiement pour déployer le 1er groupe et y pose un pion banquier (1 pouce de diamètre, taille 2).

Ensuite, chaque joueur déploie normalement son 1er groupe dans la zone du banquier, en commençant par celui qui possède le plus de cartes de profil dans son groupe. Si les joueurs possèdent le même nombre de cartes, le perdant d'un jet d'Esprit en opposition se déploie en premier.

CONDITIONS DE VICTOIRE

1) La partie s'arrête lorsqu'au moins un joueur possède 3 PV ou plus à la fin d'un tour. Le joueur qui possède le plus de points remporte la victoire. Si les deux joueurs possèdent le même nombre de PV à la fin de la partie, si toutes les figurines d'un joueur sont mises hors jeu ou si le temps imparti est écoulé, c'est un match nul.
2) Nombre de PV maximum à gagner : 10
3) Chaque Messager qui sort de la table fait remporter 1 PV au joueur qui le contrôlait. Si le messager sort par l'une des zones de déploiement adverses, il fait remporter 1 PV supplémentaire au joueur qui le contrôlait. Un joueur ne peut pas faire sortir un messager par un bord de ses propres quart de table.

REGLES SPECIALES

Banquier : Un banquier ne peut être utilisé que par le joueur qui l'a déployé. Une figurine au contact du banquier peut dépenser 1 PA pour obtenir un Daoming. Les Alchimistes obtiennent 2 Daoming par PA dépensé. Lorsqu'une figurine est tuée, les Daoming qu'elle portait sont perdus.

Messager : Les messagers sont considérés comme étant des figurines de taille 2 qui ne peuvent être ni chargées ni être tuées. Ils sont neutres en début de partie.
Une figurine au contact d'un messager neutre peut l'enrôler en dépensant 1 PA ainsi qu'1 Daoming.
Une figurine au contact d'un messager enrôlé par l'adversaire peut le rendre neutre en dépensant 1 PA ainsi qu'1 Daoming.
Une même figurine peut utiliser plusieurs PA et Daomings de suite pour neutraliser puis enrôler un messager. Un messager peut changer de multiples fois d'allégeance durant la partie voire durant un même tour.
A la fin de chaque tour, un joueur peut déplacer chaque messager qu'il a enrôlé de 10 pouces en contournant les décors et les figurines. Il peut les faire sortir par un bord de table qui borde un quart de table adverse.

Réserves : Au 2e tour, avant le jet d'initiative, les joueurs déploient leur 2e groupe de figurines dans la 2e zone de déploiement (celle qui n'a pas de banquier). Chaque figurine qui est déployée au 2e tour possède autant de Daoming qu'elle a de PA.

Scénario téléchargeable sur Architekt :
http://www.figurines-studio38.fr/alkemy/scenarios/

Feuille PDF des challenges :
http://alkemynicoleblond.free.fr/cm12-13/07-les-messagers.pdf

Sa lâme s'abat, c'est un gaucher
Par Méhapito

Depuis l'attaque de Am'n Ayassarr contre la marché de Sah-Ouara, toute la région était dans un état de confusion indescriptible. Depuis le pénitencier de la Dent jusqu'au califat du Jardin des Larmes, les informations les plus contradictoires circulaient en tout sens.

Les Sorhna dépêchèrent depuis Hammarat un groupe de sœurs spécialement formé pour calmer l'agitation des populations, les Robes Lisses, menées par la révérende mère Ghada ibn Sorhna. Leur rôle était de retrouver discrètement la trace de l'ifrit pyrithin pendant qu'elles soigneraient les peurs de la population. Résolue à accéder au matriarcat, Ghada avait à cœur de réussir sa mission et descendit rapidement le cours du Nar Rabi en direction de la côte et du port d'Abwad. Le mollah Othmane Ibn Malikh, ami des Sorhna, pourrait sûrement lui délivrer des informations qu'il ne pouvait confier à un messager.

Dans chaque village que les Robes Lisses traversèrent, se répétait le même rituel. Le cadi se précipitait à leur rencontre et priait la mère de l'accompagner à la salle commune. Cette grande salle, au décor reprenant traditionnellement le croissant

à trois griffes khaliman, accueillait désormais une ou plusieurs familles qui semblaient y résider.

La première fois que Ghada observa cette invasion, malgré les heures passées à apprendre à dominer et maîtriser ses émotions, elle ne put retenir un regard noir. Des draperies étaient tendues entre les colonnes de la chambre du peuple, masquant les grandes fresques historiques, des enfants jouaient dans la loge des édiles et d'épais tapis recouvraient le dallage immaculé. Sur ces tapis étaient installés des Khalimans souffreteux, Malikhs pour la plupart, occupés à préparer de la nourriture. De la nourriture dans la salle commune ! Le cadi avait instantanément remarqué le regard désapprobateur de la mère et s'était confondu en explications interminables, explications interrompues par les doléances des Malikhs hébergés.

De ces ergoties, Ghada retirait à chaque fois les mêmes informations contradictoires, ces Khalimans avaient été dévalisés, agressés ou parfois pire par des bagnards échappés du pénitencier et ne craignant pas les crimes de sang, accompagnés d'un ifrit de feu, ou par un Khaliman à la force prodigieuse, ou par des furies avides de combat.

Chacun des réfugiés ajoutait à ses témoignages des rumeurs entendues sur la route de leur fuite ou des mensonges destinés à apitoyer leurs hôtes. Le cadi, généralement bienveillant, ne savait que faire de ces réfugiés et n'avait obtenu aucune réponse civile du califat ni militaire du mollah.

Sereinement, les Robes Lisses octroyaient le calme et la paix aux habitants comme aux réfugiés.

A ce rythme, il aurait fallu plus d'une semaine aux Robes Lisses pour atteindre l'embouchure du Nar Rabi et le port d'Abwad. Au troisième jour de leur voyage, Ghada décida de faire la synthèse des informations que ses sœurs avaient recueillies. L'ifrit semblait être partout à la fois, signalé le même jour dans les terres sèches de l'ouest et dans les champs fertiles du sud.

Il fallait se rendre à l'évidence, plusieurs groupes d'évadés faisaient régner la terreur dans la région et les forces du mollah étaient débordées. Mais Ghada n'osait exprimer l'horreur d'une autre évidence, elle n'avait aucune idée de l'endroit où avait disparu l'ifrit !

Les derniers témoignages étaient pourtant concordants sur un point. C'était sur la côté, au sud du Nar Rabi, que les plus gros dégâts avaient été provoqués.

Ghada réunit donc ses sœurs et les gardes Fadelas qui les accompagnaient. Elle leur déclara qu'elles allaient parcourir en une seule étape le chemin qui les séparait de Port-Bandar, en évitant les villages pour ne pas risquer de perdre encore du temps.

Port-Bandar, petit port de pêche, se situait à égale distance d'Abwad et de la péninsule des Etoiles, Lam Naj'm. Les Robes Lisses auraient donc à parcourir une marche d'une journée et demie en une seule étape, avec pour espoir de rejoindre le

groupe des évadés accompagnant l'ifrit. Et ceci, sans le secours de l'armée !

Elles prirent un bagage minimum, les Sorhnas se contentant de quelques pierres et les Fadelas d'une outre d'eau, et prièrent les villageois de leur faire traverser le fleuve. Sitôt sur la rive gauche, les Robes Lisses se mirent en route vers le sud.

Après plusieurs heures de marche, c'est Ghada elle-même qui demanda une halte alors qu'elles atteignaient l'orée de Haraj Fakiha. Toutes, Sorhnas comme Fadelas, étaient épuisées, mais aucune n'aurait osé se plaindre de la fatigue. La nuit était venue, Ghada déclara une pause d'une demi-heure, attendant le lever de Hannah pour bénéficier de sa lumière argentée. Sagement, elle enjoignit ses compagnes de ne pas pénétrer seules dans la forêt.

Il fallut peu de temps à Ghada pour s'assoupir, mais encore moins pour s'éveiller aux chuchotements qui lui parvenaient. Yhsaya était de nouveau entrée en crise !

« Des sourires édentés, des visages tordus, des yeux plissés et ce nom qui revient sur toutes les lèvres, silencieusement, Babo. La terre tremble à chaque pas de l'énorme Suleman et les Khalimans qui l'entourent ne peuvent s'empêcher de reculer d'un pas sur son passage. Il tourne la tête vers moi et les cris me parviennent de tous côtés. Des cris de rage, des cris de haine, des cris de frustration trop longtemps contenue. Les barbares, mâles et femelles confondus dans le même élan, se jettent sur le port toutes armes dehors.

« Les pêcheurs sont prêts et les attendent, armés de longues gaffes et de couteaux ébréchés. Derrière eux, je distingue, à l'abri des persiennes des volets rabattus, les femmes avec leurs filets, tremblantes mais résolues.

« Un éclair et les voilà confondus en une seule mêlée. Je sens la sueur me couler le long de l'échine et je me crispe, lequel va m'emmener ?

« Le crochet de ma gaffe vient de harponner une Malikh armée d'un pic. Elle a beau se débattre, je la tiens et l'enferre

plus profondément. Un souffle, la pointe d'un pic passe sur ma gauche et des griffes se plantent dans mon dos. Sous la douleur, je lâche ma gaffe et me retourne pour voir un autre Malikh se jeter sur moi et planter la lame de son couteau dans ma nuque.

« Mon esprit s'envole pour être sitôt repris. Deux Khalid se jettent sur moi et me voilà transpercée de quatre lames.

« Après les cris, se sont les odeurs qui m'arrivent enfin, je tourne la tête, c'est mon bateau qui brûle. Ces chiens vont le regretter. Une hache dans chaque main, je me jette dans la mêlée. Des terrasses dominant le port, les femmes ont jeté les filets sur les assaillants qui ont enfin cessé leur progression sanglante. Je sens plus que je ne vois mes marins avancer tout autour de moi et mes haches s'abattent. Chair et mailles se mêlent en un même amas rougeoyant, le carnage a changé de camp.

« J'ai dû abandonner mes haches, mais mes mains serrent des armes que je ne sais même pas nommer, d'où me sont elles venues ?

« Je sens les muscles de mes bras se raidir alors que le silence se fait. Je n'ai plus d'adversaire devant moi. Je lève lentement la tête, devinant une ombre, et je croise de nouveau le regard du Suleman.

« Il fait bien deux têtes de plus que moi et ses bras sont épais comme le mât de mon navire. Son sabre est levé bien haut, prêt à me pourfendre, mais d'un bond je lui entaille le biceps droit de ma lame crochue.

« Sa lame s'abat, c'est un gaucher. »

Ghada, aidée de plusieurs sœurs, réussit à sortir Yhsaya de sa transe. Dans les paroles qu'elle a laissé échapper bien peu étaient compréhensibles, mais la mère a compris qu'il était vain de rejoindre Port-Bandar. Ce n'est pas là qu'elle trouverait trace de l'ifrit.

Alors qu'elle tentait de lui faire avaler quelques gouttes de liqueur de Ach'Rach, Yhsaya lui glissa quelques mots supplémentaires.

En «revenant», elle avait eu une autre vision. Un membre du Singe des Brumes venait d'ouvrir plusieurs portes simultanément...

** _ **

Le soleil se levait derrière les dunes à l'horizon et faisait déjà briller le sol nu sous leurs pieds.

- Crrrr... cherchez-moi sorcières ... crrrr... ouvrez encore des portes pour m'atteindre ... crrrr... Qui sait ce qui vous rejoindra, vous ?

Péniblement, leurs pas avançaient vers l'ouest, vers les promesses du Canal.

Les Téléporteurs !
Par Nicoleblond

Pourquoi ai-je accepté cette mission ? Mais qu'est-ce qui m'a pris de m'engager dans cette folle aventure ? De plus, cohabiter avec les khalimans tous les jours, ça devient dur… Ca me démange de sortir l'épée et d'user le fer plutôt que les paroles, pour leur faire clouer le bec à ces beaux-parleurs… Même les khalimans de basse-couche embrigués dans de sombres missions se voient obligés d'employer un langage soutenu…

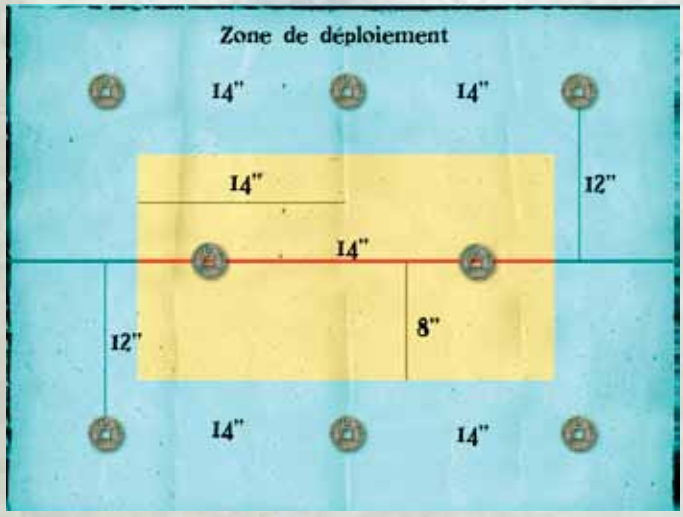
Mais bon… J'ai réellement besoin de ces compagnons de route, nous ne sommes qu'un petit groupe à la solde du Pacha, et nous ne sommes apparemment pas les seuls sur les traces d'Hakan et de l'Ifrit… Ces évadés sont des vrais fantômes, on en entend parler, on a des preuves mais impossible de pouvoir mettre la main dessus ou de pouvoir les rattraper…

Je me demande quelle va être la réaction d'Hakan lorsque nous allons le rencontrer ? Va t'il être d'accord pour nous suivre et rejoindre son frère ? C'est sûr qu'Omar Ibn Suleman pourra lui offrir une protection qu'il ne trouvera nul part ailleurs sur Mornéa. Est-ce que cet argument sera suffisant ? Maintenant, pas un de nous ne connaît ce qui lie désormais Hakan et l'ifrit, ainsi que leur groupe d'évadés… Quel est leur dessein ? Il semble en tout cas qu'ils se dirigent rapidement, qu'ils descendent vers le sud, mais dans quel but ?

Paradoxalement, il va peut-être falloir affronter les évadés pour extirper Hakan des griffes de l'ifrit, alors que c'est plutôt contre les autres groupes qu'il faudrait se battre pour protéger Hakan… Je suis prêt à faire couler le sang et à ramener Hakan par la force s'il le faut… Avec la récompense promise par le Pacha, je vais être tranquille pendant quelques silènes…

Des traces encore qui abondent dans cette clairière… Elles vont droit vers ce poteau… Plus rien ensuite… Incompréhensible… Comment autant de traces peuvent-elles disparaître ? Et pas une ne revient en arrière ou se poursuit, elles se sont volatilisées au pied de ce poteau… Ca sent encore l'alchimie là-dessous… ou bien serait-ce le poteau… Whoooooshhh !

Oh ! Incroyable ! Mais où suis-je ? Les traces ! Les voila de nouveau, devant moi, elles continuent le long de cette clairière… Je suis à un autre endroit, je ne comprend rien… C'est en touchant le poteau que je me suis senti porté, réduit, une drôle de sensation s'est emparé de mon corps… Ah mais il y a un autre poteau similaire au premier derrière moi… Serait-ce par celui-ci que je suis arrivé ici ? Whoooooshhh !



MISE EN PLACE DU CHAMP DE BATAILLE

1) Le scénario est optimisé pour une table de 48x36 pouces. Les joueurs placent 8 téléporteurs (diamètre 1 pouce - taille 2) (voir schéma).
2) Il y a une seule zone de déploiement pour les 2 joueurs (voir schéma).
3) Les joueurs doivent placer au minimum 8 éléments de décors en respectant les règles suivantes :
   - Les joueurs placent les décors à tour de rôle. Déterminez aléatoirement quel joueur commence à poser un décor.
   - Un décor doit être placé à plus de 3 pouces d'un bord de table, d'un objectif ou d'un autre décor.
4) Les joueurs placent ensuite leurs pions de composants en respectant les règles suivantes :
   - Les pions doivent être posés en contact d'un élément de décors à au moins 5 pouces d'un autre pion.
   - Les joueurs placent 1 pion dans chaque quart de table (en alternant la pose des pions entre les joueurs et en débutant par celui qui n'a pas commencé à poser les décors)
   - Les joueurs DOIVENT pouvoir poser tous leurs pions (si ce n'est pas le cas, modifiez le nombre et le placement des décors)

DEPLOIEMENT

Chaque joueur se déploie dans la zone définie lors de la mise en place du jeu, en commençant par celui qui possède le plus de cartes de profil. Si les joueurs possèdent le même nombre de cartes, le perdant d'un jet d'Esprit en opposition se déploie en premier. Les joueurs doivent placer impérativement leurs figurines à plus de 3 pouces d'un téléporteur et à plus d'un mouvement de charge d'une figurine ennemie (respecter aussi le mouvement de charge de la figurine ennemie)

CONDITIONS DE VICTOIRE

1) A la fin d'un tour, si un joueur possède 14 PV, il remporte la victoire. Si les deux joueurs possèdent 14 PV ou plus, si un joueur n'a plus de figurines en jeu, ou que le temps imparti est écoulé, c'est un match nul.
2) Nombre de PV Maximum à gagner : 21
3) A chaque fin de tour, les joueurs remportent 1 PV par téléporteur contrôlé.

REGLES SPECIALES

Les Téléporteurs peuvent être utilisés dès le 1er tour. Au début de chaque tour, ils redeviennent neutres et les marqueurs sont retirés.

Une figurine peut emprunter un Téléporteur «entrée» en se mettant à son contact au cours d'un mouvement de marche ou de course, en action ou en réaction.
S'il y a des marqueurs sur le Téléporteur «entrée», il doit dépenser 1 PA supplémentaire pour chaque marqueur.
Le joueur choisi un Téléporteur de «sortie» différent et y place la figurine à son contact, puis la figurine effectue la fin de sa marche/course avec le mouvement qui lui reste.
Une figurine ne peut jamais finir un mouvement au contact d'un Téléporteur. On déplace légèrement les figurines des Téléporteurs pour éviter toute confusion.

On place un marqueur sur le Téléporteur «entrée» et un sur le Téléporteur «sortie» et le joueur prend le contrôle du Téléporteur «entrée» (on peut utiliser des marqueurs de couleur pour s'en souvenir).
Une figurine qui vient de sortir par un Téléporteur ne peut pas l'emprunter jusqu'à la fin du tour.
Pour chaque niveau de concentration, les alchimistes ignorent 1 marqueur lorsqu'ils empruntent un Téléporteur.
Lorsque plusieurs figurines d'une même carte se déplacent simultanément pour emprunter des Téléporteurs, les dépenses de PA et ajouts de marqueurs sont effectués l'un après l'autre, dans l'ordre choisi par le joueur.

Scénario téléchargeable sur Architekt :
http://www.figurines-studio38.fr/alkemy/scenarios/

Feuille PDF des challenges :
http://alkemynicoleblond.free.fr/cm12-13/08-les-teleporteurs.pdf

Si tu l'écoutes, la dune t'indique la voie
Par Méhapito

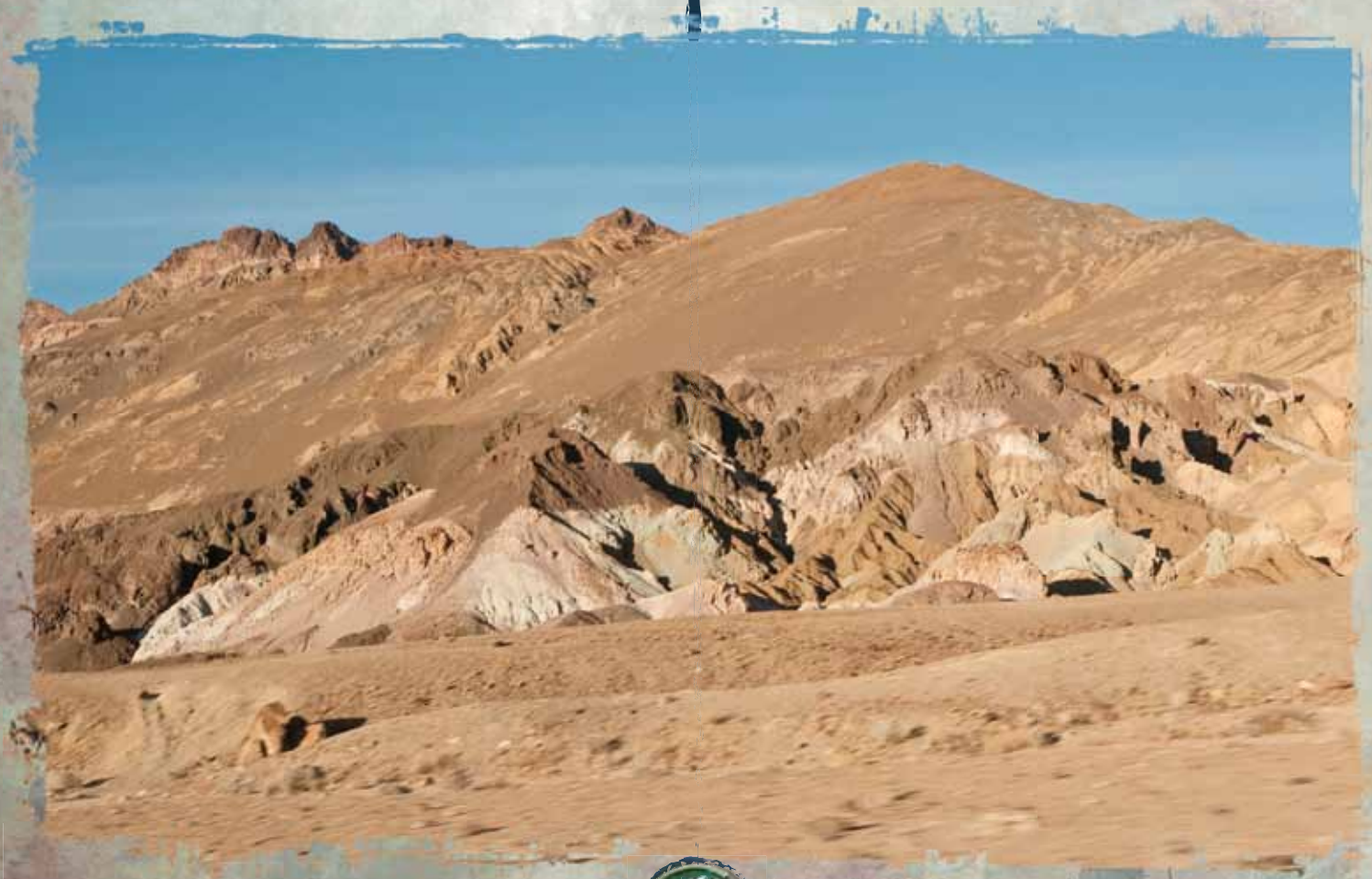
Oôoh, les événements semblaient se dérouler à folle allure, mais tout ça a duré plus qu'il ne semble. *« Petite est la feuille, longues en sont les nervures »* dit le proverbe.

Notre passage au Pénitencier n'avait apporté que des réponses partielles et contradictoires. Pourtant, nous n'en repartions pas sans avoir eu un aperçu de nos adversaires. J'étais dévoué corps et âme à mon sauveur et à son maître, le vénérable cheikh Agerzam ibn Malikh.
Ce très vieux cheikh était l'un des rares Malikhs à avoir tenu ce rôle. La sagesse et l'expérience acquises en plus de quarante cycles de diplomatie avaient donné à Agerzam son statut de maître, bien qu'il ne possédait pas le titre de kabircheikh. Parler avec lui était toujours un échange fructueux où l'interlocuteur se sentait grandi moralement.
Moi qui étais encore si jeune, j'avais l'impression à ses côtés d'être un adulte. Ses yeux qui pétillaient de malice laissaient même croire que c'était lui le plus jeune de nous deux !
« La goutte d'eau, parfois, revient à la fontaine »

Oôoh, ne soyez pas si impatients, la soirée commence juste. Restez assis ou allongez-vous, je vais continuer mon récit.
Toi là, petit crapaud, active un peu le feu de cette vasque.

Les Évadés avaient dérobé la réserve de pierres alchimiques du Pénitencier, il était évident que l'ifrit en avait besoin pour se maintenir. Il était non moins évident que les évadés avaient besoin de nourriture et d'eau. Il suffisait donc de garder les yeux et les oreilles ouverts pour savoir où nous diriger pour les retrouver.
Oôoh, il était hors de question pour notre maître de laisser l'armée poursuivre les évadés sans l'accompagner. Il était également impossible aux militaires de refuser sa protection à notre maître.

Nous faisions donc route vers le sud en compagnie d'une troupe menée par un ghulam du nom de Rayya ibn Suleman. Nombreux étaient les membres du Bouclier sous ses ordres, mais bien peu ceux de l'Œil et encore moins ceux du Sâaridan.
Oôoh, j'étais habitué à reconnaître les différents corps de l'armée. Les rues de Bab-el-Assad étaient remplies de soldats qui venaient profiter de leur solde.
« L'Architecte a créé le désert pour endurcir les corps et les ports pour les éprouver » était le dicton qui y était le plus répété.
En partant du Pénitencier, le raïs divisa ses hommes en plusieurs troupes. En nous voyant confiés au Bouclier, notre maître et nous avions compris que le raïs ne voulait pas de nous parmi ceux qui retrouveraient les Évadés.



Je comptais donc profiter du voyage vers le sud pour prendre quelques leçons auprès des soldats. Je n'étais pas mauvais avec un bâton et comptait en tirer profit pour impressionner les ghulams. Ainsi impressionnés, ils ne pourraient refuser de m'enseigner le maniement du Har'salim, leur lourde hallebarde.
Oôoh, *« L'ivresse de la jeunesse est plus forte que celle du vin »*.
Il n'y avait dans la troupe aucun méhariste et pourtant nous voyagions comme si nous en étions tous. Inutile de dire que lors des pauses j'étais tellement harassé, que manier la moindre baguette me semblait un exploit hors de portée…

Nous rencontrâmes les sœurs des Robes Lisses légèrement au sud de la forêt de Haraj Fakiha. Elles nous apprirent la présence de nombreux groupes de prisonniers dans la région et le massacre de Port-Bandar.
Oôoh, je n'avais plus besoin de me cacher pour épier ce qui se disait, le cheikh Agerzam me laissait écouter tant que j'arrivais à tenir ma langue.
Oui, tout comme toi petit !
Malgré leur nom, les robes des Sorhnas étaient loin d'être nettes. Les sœurs devaient être sur les routes depuis des jours et des jours. Tout en elles trahissait la fatigue et la désillusion. Qu'avaient-elles rencontré qui les mette dans cet état ?
Seule la vigueur de leur mère tenait encore la cohésion du groupe. Je n'avais encore jamais vu un tel abattement chez des sorcières !

Oôoh, je sais. C'est facile aujourd'hui de savoir pourquoi elles étaient si accablées. Mais au milieu des terres fertiles du califat des Larmes, alors qu'aucune information n'avait filtré d'Hammarat, il était bien surprenant de trouver les sœurs ainsi !
« L'aveugle n'a pas d'œil, mais il pleure quand même »

Il devenait évident pour le cheikh, mon maître, que l'ifrit se dirigeait vers une ville du canal. Le chemin qu'il allait prendre dépendrait surtout de la ville qu'il souhaitait atteindre.
Les richesses de Bab-el-Assad avaient tout pour attirer les Évadés. Mais les mouvements de population de ce port y attiraient trop de soldats, sans compter la chourta et les milices privées des guildes marchandes.
Les raretés de Joyau étaient peut-être moins intéressantes pour ces bandits. La cité comptait moins de soldats que sa voisine du nord, mais ses richesses étaient aussi bien protégées.
Quant aux alléchants filons de Crépuscule, Am'n Ayassarr est trop prudent pour s'approcher sans forces supplémentaires de ce repaire d'alchimistes de tout poil.
Acier était certainement le meilleur choix pour les Évadés. Proche du Jaabal Ifrit où ils pourraient se réfugier en cas de nécessité, la cité libre avait l'avantage d'accueillir les parias de toute sorte parmi les mercenaires du Cartel du Sabre.

Il fallut peu de temps à Agerzam pour convaincre Rayya de l'avantage de retrouver Hakan, l'ambition du capitaine y eut suffit.
Nous repartîmes donc rapidement en direction du sud, laissant croire à Ghada, la Sorhna qui menait les Robes Lisses, que notre but était Bab-el-Assad. Les récents événements étaient tout sauf clairs et la méfiance de l'armée envers la Sororité s'en était accrue.
Oôoh, si j'avais cru que nous nous étions déplacés jusqu'alors à la vitesse de méharistes, cette fois c'était à la vitesse du vent que nous avancions. Huit jours de marche nous séparaient encore d'Acier, le capitaine Rayya avait décrété que nous y arriverions en cinq jours.
« Si tu l'écoutes, la dune t'indique la voie », disent les touaregs de l'Asfar. Les guides de l'Œil, malgré leur formation, restaient perplexes sur les signes mais nous conduisaient vers Acier avec toute l'assurance de pisteurs aguerris.

Le quatrième jour de notre rapide progression vers Acier, j'obtins du capitaine Rayya l'autorisation d'accompagner un groupe de pisteurs. Nous étions encore à plus d'une journée de notre but et j'avais montré que j'étais finalement capable d'avancer comme les soldats, sans me plaindre malgré les crevasses de mes coussinets qui m'élançaient.

Si tu l'écoutes, la dune t'indique la voie
Par Méhapito

Devant une ligne de pierres sèches, l'un des éclaireurs compris enfin. Un groupe avait laissé des traces de son passage, utilisant une forme particulière des marques des contrebandiers de l'Asfar. Cette ligne était récente et indiquait un regroupement à l'ouest. Acier était au sud !

Un des éclaireurs me prit par la main et nous partîmes rejoindre le groupe principal.
Oôoh, bien sûr que je voulais rester avec les pisteurs, rien n'avait calmé ma curiosité. Mais l'éclaireur qui m'entraînait me serrait de près…
Il me fallut une bonne heure pour réussir à me dégager de son étreinte. Trois fois, quatre fois, je tentais de m'échapper et il me rattrapa sans mal. La cinquième fois, il m'annonça qu'il avait perdu assez de temps avec moi et que si je ne le suivais pas, il me laisserait me perdre dans ce désert.
« Si tu l'écoutes, la dune t'indique la voie », lui répondis-je en souriant. Il me lança sa gourde et ma course reprit, solitaire, vers l'ouest.

Il me fallait rejoindre les autres éclaireurs. Ma propre piste était facile à suivre, je l'avais préparée. Mais lorsque je rejoignis la ligne de pierres sèches, il me fallut choisir la direction à suivre et la trace était orientée vers le nord.
Oôoh, les bandits sont rusés. *« Si l'illusionniste te montre sa main droite, surveille son pied. »*
Deux pierres étaient mal alignées et formaient une petite pointe vers le nord ouest. Même si j'avais l'impression de revenir en arrière, je décidais d'aller dans cette direction. Que pouvait-il y avoir au nord-ouest ? Le canal, c'est sûr, mais à quel endroit du canal allais-je arriver ?

Effet de mon imagination, ou réalité, je trouvais régulièrement d'autres pierres qui me semblaient être des signes que je ne comprenais pas. Thébus approchait de son coucher et je n'avais encore rejoint personne. La gourde que m'avait lancée le pisteur ne contenait plus que quelques gouttes que je conservais pour la nuit.

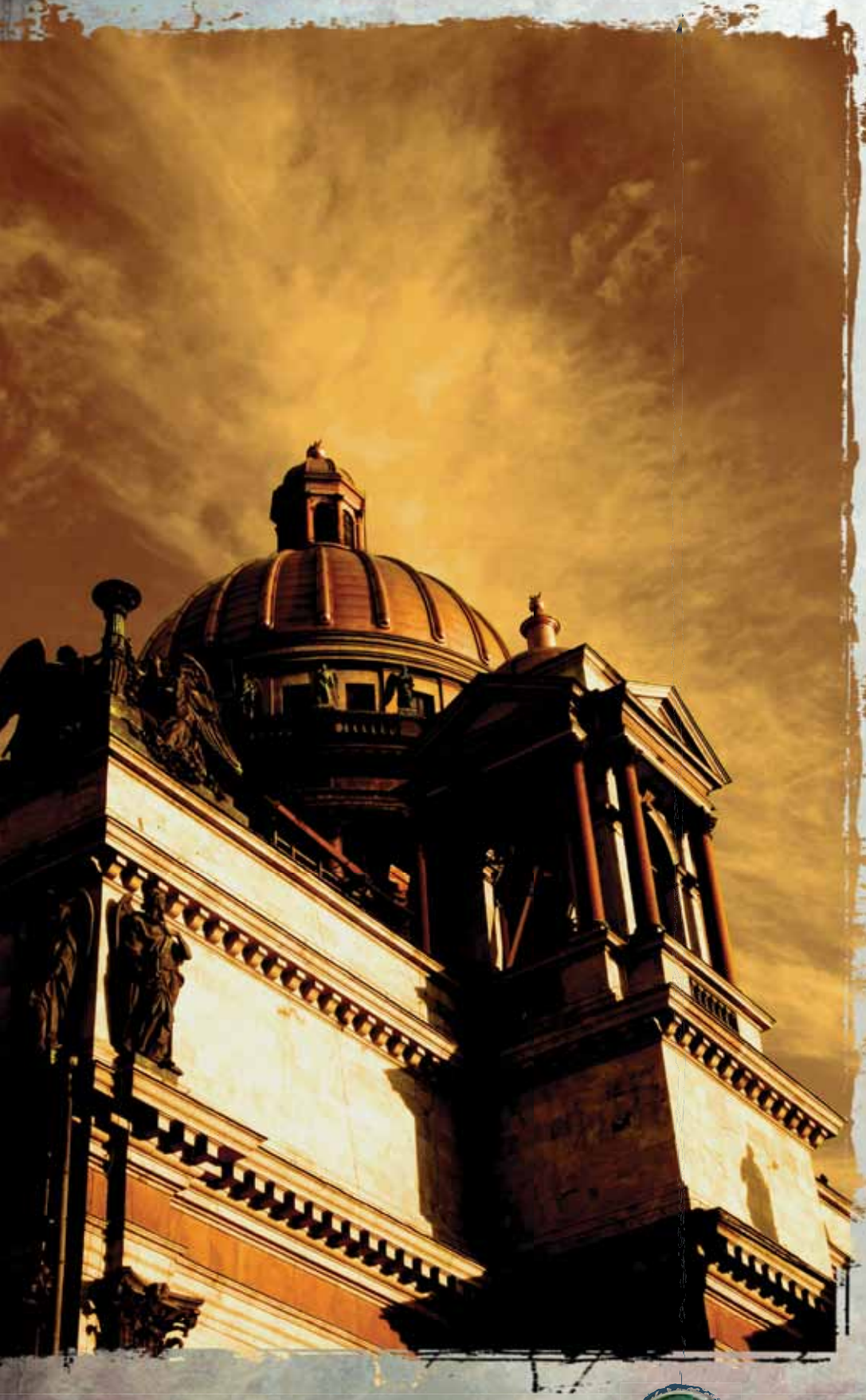
Sa fraîcheur ne me faisait pas peur après les nuits glaciales en Tahub Abid, mais je n'étais pas à l'abri d'une attaque de khergars.
Je m'installai pour faire une pause et observai le coucher de Thébus. La lumière qui venait de l'astre couchant éclairait étrangement le désert de pierre. Son halo lumineux s'étirait sur l'horizon au-delà de sa forme.
Non, ce n'était pas le soleil qui donnait cette brillance à l'horizon, ni une illusion due à la fatigue. Une ville était là devant moi, une ville bien plus brillante que Bab-el-Assad, ma cité.
Je n'allais finalement pas dormir dans le désert.

Au loin, je voyais les hautes palmes faire clignoter les lumières des terrasses de cette calme soirée. Une légère odeur de cuisson aux épices mêlées me parvenait et rappelait à mon estomac que le repas du matin avait été frugal et datait de plus d'une dizaine d'heures. Mon pas s'accéléra de lui-même et mes yeux s'arrondirent à mesure de mon avancée.
Oôoh, la faim me passa rapidement.

Oui petit Djalilide, tu connais bien l'histoire de ta famille, je parle de Joyau.

C'est la clameur qui éveilla mes sens et me fit prendre conscience de quelque chose d'anormal. Les lumières étaient bien trop vives et leur clignotement n'était pas provoqué par le balancement des palmiers. De hautes flammes embrasaient les terrasses et illuminaient la nuit. L'odeur de bois brûlé avait remplacé celle des épices. Un incendie ravageait tout un quartier de la ville, un quartier riche aux toits pointus caractéristiques de la Triade dont je voyais les sculptures faîtières s'abattre.

Si tu l'écoutes, la dune t'indique la voie
Par Méhapito



Oôoh, je fus bien trop vite dans les rues de la ville. L'agitation régnait de toute part. J'avais compris où j'étais et ne pouvais imaginer qu'aucune autorité, la chourta, les cheikhs ni la milice de l'Once ne maintienne l'ordre.
Tout à coup, un énorme fracas retentit, qui parvint à éteindre le bourdonnement de la ville. Je me précipitai dans sa direction, cherchant à éviter les fuyards qui s'en éloignaient.
Sur une grande place que l'incendie n'avait pas atteinte, la gigantesque coupole d'un palais de plusieurs étages aux colonnes verdâtres venait de s'effondrer. Je voyais des flammes danser à travers les vitres décorées du bâtiment, elles se déplaçaient lentement, comme mues d'une volonté propre.

Une bousculade me fit me retourner, un homme venait de s'écrouler à mes pieds, sans tête. Je n'eus que le temps de me jeter au sol, un cimeterre venait de frôler mon épaule. Le Suleman qui le tenait tenta de m'attraper la queue, celle-ci était bien trop raccourcie pour qu'il y parvienne. La hallebarde d'un garde triadique ne lui laissa pas le temps d'une nouvelle tentative.
Un groupe de khalimans s'en prenait aux gardes du palais. Ghulams et gardes triadiques, côte à côte, affrontaient les lames de ceux qui ne pouvaient être que des évadés. Etaient-ce ceux que nous cherchions ?
Hallebardes et har'salims tenaient à distance les sabres acérés et les chaînes de leurs agresseurs. Pour chaque blessure qu'un ghulam recevait, trois évadés roulaient au sol. Malgré leur nombre, les évadés ne parviendraient pas à faire tomber les gardes du palais.

Ivres de rage et d'impuissance, deux femelles filiformes armées de crochets se jetèrent sur la ligne de défense. Malgré la lame qui leur traversait le corps, elles continuaient à faire danser leurs crocs en direction des soldats. Le sang coula, mais la vie quitta les femelles avant que les plaies des gardes ne soient réellement profondes.

Un grand suleman apparut alors, il portait aisément une machine que d'autres n'auraient pu que traîner derrière eux et la tendit vers les combattants. Un pieu en fut projeté qui empala en même temps un garde et son agresseur. Les assaillants eurent alors un regain d'énergie et réussirent à déborder les gardes qui reculèrent sous l'assaut.

Lentement, la porte du palais s'ouvrit sur un vieil homme barbu. Il fit quelques gestes emprunts de grâce et l'air se mit à s'agiter autour de ses bras. Deux moulinets supplémentaires suffirent à faire jaillir une bourrasque qui coucha tous les assaillants.
Les gardes reprirent leur position autour du vieil homme en kimono, les anciens prisonniers reculaient. Un rire résonna alors, venant de l'intérieur du palais. Il s'amplifia jusqu'à remplir la place.
- *Crrrr… crrrr… tu aimes jouer avec le vent ? crrrr… …*
L'ifrit apparut derrière un pan de façade qui s'écroulait. Il était d'une taille démesurée, bien plus grand que ce qu'on nous avait décrit, et semblait grandir encore à mesure qu'il ingurgitait les pierres qu'il tenait.
- *Crrrr… et jouer avec le feu, tu apprécies ?* tonna-t-il alors que l'alchimiste s'enflammait. *Crrrr… ce qui reste est à toi Hakan, à toi et à celui qui nous a rejoint. Fais de la ville ce que bon te semble crrrr… J'ai à faire au nord maintenant crrrr…. crrrr…*
Alors que l'ifrit se tournait et s'apprêtait à partir, son rire stoppa net. Il était entouré de cinq de ces chasseurs que l'on voit quelquefois aux abords de Bab-el-Assad, les ifrit'qaniss. La crinière du plus grand d'entre eux resplendissait sous les feux de l'ifrit et l'éclat de son regard était plus froid que l'acier de sa gigantesque lame.
- *Crrrr, tu arrives bien tard. C'est une habitude avec toi crrrr…*
Les cinq chasseurs se jetèrent d'un seul élan sur l'ifrit qui les entraîna dans un tourbillon de feu. La flamme monta, monta et se perdit dans le ciel enflammé de Joyau.
- *Toi, tu viens avec moi, il est temps de s'éloigner du palais de l'Once,* me dit le khaliman qui m'avait saisi à la cheville. Son visage semblait empli d'une perversité et d'une cruauté peu commune, mais ses yeux trahissaient autre chose, comme un regret.

Oôoh, oui petit, c'est bien de ton arrière grand-père dont je parle. Mais ta grand-mère ne l'avait pas encore retrouvé. Et puis, il est trop tard ce soir pour que je commence l'histoire de ta famille.
« Goûte le plat de demain, mais ne le mange pas aujourd'hui » dit le proverbe.

Joyau
Par Nicoleblond

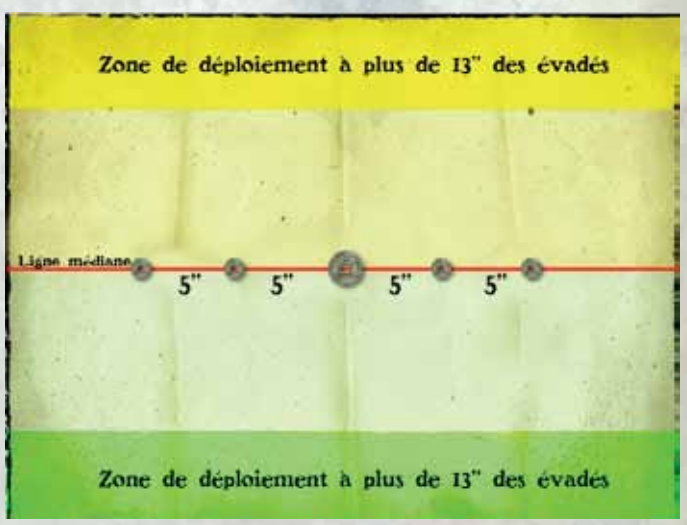
Nous avons fini par les retrouver... Enfin... Le périple a été long... Cet évasion a provoqué un grand bruit dans les plaines de Mornéa. J'ai l'impression qu'on en a entendu parler de Hammarat à Nan Yi, en passant par les territoires avaloniens et aurloks... Cependant, cet événement exceptionnel a eu de quoi faire froid dans le dos. Juste penser que l'on puisse croiser cette bande de meurtrier au hasard d'une route, il y a de quoi prendre des informations, se renseigner et essayer de savoir quels sont les chemins à éviter.

Jamais je n'aurais cru que mon poste de simple soldat affecté au Pénitencier de la Dent m'amène jusqu'au Canal de la Concorde, et me donne la possibilité de voir Bab-El-Assad et Joyau. J'ai encore en mémoire l'attaque de cet effroyable Ifrit, ses salves de feu, son irruption dans l'enceinte, le chaos qu'il a provoqué, mes camarades qu'il a tué, ainsi que la violence des prisonniers se réjouissant de cette situation, emmené par l'ignoble Hakan Le Borgne.

Durant tous ces jours, c'est un sentiment de vengeance qui m'a envahi. J'avais hâte de retrouver les évadés, et de les punir pour ce qu'ils ont fait. Mais notre mission est claire... Nous devons capturer les évadés et les ramener au pénitencier. Pour ce qui est de l'ifrit, c'est une autre affaire... Je ne pense pas qu'il fera parti du voyage de retour... Aucune cage ne pourrait enfermer ce démon.

Au cours de notre poursuite, nous avons compris que nous n'étions pas les seuls sur les traces des évadés. Nous avons croisé des groupes appartenant très certainement à la Sororité Sorhna, et plusieurs d'entre nous avons aperçu le célèbre Ibrahim Ibn Suleman qui était certainement lancé sur la trace de l'ifrit Pyrithin. A plusieurs moments, nous avons repéré d'autres groupes sur des chemins où l'on ne rencontre personne logiquement. Toute cette agitation autour des évadés est suspecte...

C'est maintenant... Nous sommes dans la cité de Joyau, et la ville semble à feu et à sang, cette odeur particulière, ces couleurs, cette ambiance de mort me rappellent terriblement l'attaque du pénitencier... C'est sûr, l'ifrit et les évadés ne sont pas loins, le combat va être sanglant... Mais encore une fois, nous ne sommes pas seuls à avoir retrouvé les évadés...



Mise en place du champ de bataille

1) Le scénario est optimisé pour une table de 48x36 pouces. Les joueurs placent les 5 évadés, l'ifrit taille 3 au centre de la ligne médiane et 2 figurines (placement aléatoire) de chaque côté, espacées de 5 pouces (voir schéma).

2) Les joueurs déterminent leur côté de table. Chaque zone de déploiement se trouve derrière une ligne à plus de 13 pouces des évadés.

3) Les joueurs doivent placer au minimum 8 éléments de décors en respectant les règles suivantes :
- Les joueurs placent les décors à tour de rôle. Déterminez aléatoirement quel joueur commence à poser un décor.
- Un décor doit être placé à plus de 3 pouces d'un bord de table, d'un objectif ou d'un autre décor.

4) Les joueurs placent ensuite leurs pions de composants en respectant les règles suivantes :
- Les pions doivent être posés en contact d'un élément de décors à au moins 5 pouces d'un autre pion.
- Les joueurs placent 2 pions dans leur moitié de table et 2 dans la moitié de table adverse (en alternant la pose des pions entre les joueurs et en débutant par celui qui n'a pas commencé à poser les décors)
- Les joueurs DOIVENT pouvoir poser tous leurs pions (si ce n'est pas le cas, modifiez le nombre et le placement des décors)

Deploiement

Chaque joueur se déploie dans la zone définie lors de la mise en place du jeu, en commençant par celui qui possède le plus de cartes de profil. Si les joueurs possèdent le même nombre de cartes, le perdant d'un jet d'Esprit en opposition se déploie en premier.

CONDITIONS DE VICTOIRE

1) A la fin d'un tour, si un joueur possède 10 PV, il remporte la victoire. Si les deux joueurs possèdent 10 PV ou plus, si un joueur n'a plus de figurines en jeu, ou que le temps imparti est écoulé, c'est un match nul.
2) Nombre de PV Maximum à gagner : 15

REGLES SPECIALES

Les joueurs ont des objectifs différents suivant l'équipe dans laquelle ils sont. Il n'est pas possible de charger ou prendre pour cible les évadés au 1er tour. Les évadés ne sont pas joués durant le 1er tour.

LES EVADES
Chaque figurine évadé possède son nombre de PA par tour. Utilisez les cartes de profil ou la liste architekt en téléchargement. Les évadés sont joués par les 2 joueurs. Les évadés ne se chargent pas entre eux.
Le Joueur A joue une de ses figurines, puis il joue 1PA des évadés. Le joueur B joue une de ses figurines, puis 1PA des évadés. Quand un joueur attaque un évadé, une CC est tirée au hasard parmi les CC autorisées. Un joueur ne peut pas jouer consécutivement 2 fois le même évadé.
Les étrangleurs peuvent utiliser leur chaines et jouer une CC contre la figurine en cas de succès (en cas d'échec, ils perdent leur action).

LA SORORITE SORHNA veut capturer l'ifrit.
L'ifrit doit être en rouge, le joueur doit placer une figurine au contact de l'ifrit et la figurine doit pouvoir le ramener dans sa zone de déploiement. L'objectif est rempli si à la fin d'un tour, l'ifrit est dans la zone de déploiement du joueur et au contact d'une figurine du joueur.
- ifrit en rouge et capturé dans sa zone de déploiement = 6 PV
- mettre en rouge Hakan le borgne = 2 PV
- mettre en rouge l'étrangleur = 2 PV
- mettre en rouge l'écorcheuse = 2 PV
- mettre en rouge le bagnard = 2 PV

L'ARMEE REPUBLIQUE KHALIMANE veut remettre tout ce beau monde au pénitencier.
L'évadé doit être en rouge, une figurine doit être au contact d'un évadé et dépenser 1 PA. L'objectif est rempli si à la fin d'un tour, la figurine qui a dépensé 1 PA pour capturer l'évadé est à son contact.
- ifrit en rouge et capturé = 4 PV
- hakan en rouge et capturé = 3 PV
- étrangleur en rouge et capturé = 2 PV
- écorcheuse en rouge et capturé = 2 PV
- bagnard en rouge et capturé = 2 PV

IBRAHIM IBN SULEMAN veut tuer l'ifrit.
Le joueur doit être celui qui retire le dernier point de vie pour remporter les PV.
- éliminer l'ifrit = 6 PV
- éliminer hakan = 3 PV
- éliminer étrangleur = 3 PV
- éliminer écorcheuse = 2 PV
- éliminer bagnard = 2 PV

LE SCORPION ROUGE veut s'allier avec les évadés.
Une figurine doit être au contact d'un évadé et dépenser 2 PA pour le soudoyer. L'objectif est rempli si à la fin d'un tour, la figurine qui a dépensé 2 PA pour soudoyer l'évadé est à son contact.
- ifrit = 3 PV
- hakan = 3 PV
- étrangleur = 2 PV
- écorcheuse = 2 PV
- bagnard = 2 PV

LE PACHA OMAR IBN SULEMAN veut ramener Hakan.
Une figurine doit être au contact d'Hakan et elle doit le ramener dans sa zone de déploiement. L'objectif est rempli si à la fin d'un tour, Hakan est dans la zone de déploiement du joueur et au contact d'une figurine du joueur.
- éliminer l'ifrit = 3 PV
- ramener hakan dans la zone de déploiement = 6 PV
- éliminer l'étrangleur = 2 PV
- éliminer l'écorcheuse = 2 PV
- éliminer le bagnard = 2 PV

Scénario téléchargeable sur Architekt :
http://www.figurines-studio38.fr/alkemy/scenarios/

Feuille PDF des challenges :
http://alkemynicoleblond.free.fr/cm12-13/09-joyau.pdf

Ton existence prend fin cette nuit
Par Joss

Des cris parviennent de toutes les directions. Des enfants, de femmes : humains, aurloks et khalimans confondus. Tous unis dans la peur. Tous fuient en hurlant le centre de la ville qui se consume incroyablement rapidement.
Ilhem, reste figée, comme hypnotisée par ces flammes à la hauteur fantastique qui semblent vouloir embraser la nuit et engloutir Hannah elle-même.
Les flammes dansent devant elle, la narguant, sifflant, crépitant un chant funèbre aux notes de terreur, au rythme lancinant de mort.
Elle est au milieu d'une foule en panique fuyant ce brasier à la chaleur insoutenable. Elle se tient là, comme un rocher au milieu d'une rivière rugissante de visages apeurés.

Au milieu du tumulte, elle sent une main familière se poser sur son épaule qui la tire de son absence passagère.
« Viens ma fille, nous avons beaucoup à faire pour retrouver l'Ifrit.
- Le feu ne semble pas vouloir s'éteindre. Les habitants de Joyau ne pourront jamais venir à bout de cet incendie surnaturel.
- Cet incendie n'a rien de surnaturel. l'Ifrit n'est pas surnaturel ma fille. Toi mieux que quiconque devrait le savoir. C'est la puissance de l'évocation qui est à l'origine de cette créature.
- Mais comment pourraient-ils maîtriser une telle puissance ?
- Viens, suis-moi. »

Malika bint Sorhna attrape sa filleule par la manche de sa tunique et l'entraîne dans les ruelles de Joyau. Elles marchent prestement à travers des rues encombrées de coffres, caisses, carrioles et autres babioles en tout genre abandonnés dans la précipitation par leurs propriétaires en fuite.
A aucun moment leur cécité ne semble les gêner et leurs foulées sont rapides, agiles, évitant et se faufilant à travers le dédale de rues mieux que si leurs yeux ne les avaient guidé.
Les deux khalimans terminent leur parcours en débouchant dans le port de Joyau.
Là une troupe de Khalimanes vêtues de longues tuniques brodées de grandes arabesques et de lunes dorées se tient en cercle, proche du bord du quai.

« Les reconnais-tu ?
- Ghada bint Sorhna. Les robes lisses ? Que font-elles ici, en dehors de la République ?
- Elles réparent nos erreurs. Nul ne sait aujourd'hui que l'Ifrit est de notre fait. Mais si cela devait se savoir, leurs actions pourraient bien nous racheter aux yeux de Mornea.
- Que fait la Doyenne ?
- Regarde donc. Apprend. Et que Mornea voit aussi. »

Ilhem les regarde, la doyenne, dressée au centre du cercle formé par les Robes Lisses. Elle entend à présent un long murmure qui

monte du cercle. Les khalimans ont entonné un chant. Il ne s'agit pas d'un simple chant. Elle a déjà entendu parler de ces chants : un Nabbawiya. Un puissant rituel réalisé de concert entre plusieurs Sorhna.
Ilhem n'en revient pas. Elle est sur le point d'assister à l'une des formes les plus puissantes d'évocation alchimique.

« Une forme de pouvoir qui n'a plus été pratiquée depuis plus de cinq cent cycles… une forme de pouvoir qui n'a plus été utilisée depuis… depuis la Guerre Alchimique !
- C'est exact ma fille, lui répond gravement la doyenne qui se tient à côté d'elle. »
Ilhem se tourne vers elle et devine une larme couler le long de la joue de sa tutrice.

« Mère ? Que… pourquoi pleur… ». Elle se tait brusquement alors que lui reviennent en mémoire les écrits qu'elle a parcouru sur la Guerre.
« Elle va mourir n'est-ce pas ? C'est pour cela que les Nabbawiya ont été proscrits.

Car leur puissance se déchaîne au travers de l'évocatrice. Car leur énergie provient directement de l'essence de vie de l'évocatrice qui l'appelle.
- Tu as bien retenu ce qui t'a été conté Ilhem, répond Malika en réprimant un sanglot.
L'attention de la jeune évocatrice est alors attirée par un grondement derrière la doyenne des Robes Lisses. Elle perçoit l'eau du Canal qui se met à remuer, doucement, comme si le vent se levait. Les bateaux amarrés au quai se mettent à tanguer. Puis plus fortement, des vagues se forment alors que l'air est calme.
Ilhem ressent une puissante vibration émanant de Ghada. Cette dernière s'est d'ailleurs animée et semble bouger au rythme des chants conjoints des khalimanes du cercle.
L'eau du Canal gronde de plus en plus, devenant furieuse. Les quelques bateaux encore amarrés sont jetés contre le quai tels de vulgaire ballots de paille.
Le chant des évocatrices se fait plus puissant, plus grave. Alors que leur voix se font plus profondes, elles se mettent chacune à battre des pieds sur le pavé détrempé du port.
Ilhem est stupéfaite par la force qui se dégage à présent de Ghada. Elle pourrait balayer des régiments entiers de fantassins avec une telle énergie à disposition.

D'un coup, le Canal semble alors surgir de son lit en un tourbillon immense, une colonne d'eau de plusieurs dizaines de mètres de diamètre s'élève depuis le Canal, lentement. Ghada bint Sorhna semble en transe. Ses pieds touchent à peine le sol

et Ilhem sent au plus profond d'elle la vie s'échapper du corps de la doyenne et alimenter la colonne d'eau. La jeune khaliman tombe à genoux.
Les Robes Lisses frappent alors du pied à l'unisson pour conclure leur chant, leur mère termine les notes du Nabbawiya sur une longue note puissante. La colonne se projette alors dans la nuit ardente, puis une déflagration sourde se produit, haut dans le ciel, et quelques instants plus tard une pluie abondante survient sur la ville. Pendant de longues minutes la ville est baignée sans discontinuer par cette ondée alchimique.
La puissance de l'évocation khalimane dans toute sa splendeur, et dans tout son malheur.
Alors que l'averse arrose Joyau sans faiblir, parvenant à contenir, puis à maîtriser le feu initié par l'ifrit, Ghada bint Sorhna expire son dernier souffle, un sourire dessiné son visage.

Ilhem tente de s'élancer vers la doyenne mais sa tutrice la retient.
« Non. A nous de faire en sorte que son sacrifice n'est pas été vain. Nous devons retrouver Amn'Ayassar. Focalise-toi ma fille. Trouve-le.
- *Sa présence me perturbe Mère. Je… il est en moi… il me regarde… je…*
- *Concentre-toi Ilhem ! lui crie sa tutrice. Nous ne pouvons laisser cette créature en liberté !*
- *oui Mère, je… arggggg ! Oui… je… il… il a quitté Joyau, parvient à dire Ilhem en serrant les dents. Je le sens sur le sable. Il m'appelle.*
- *Le désert. Il a pris la porte Est.*
- *Allez ! En route !*

Les deux khalimanes se mettent en chemin promptement et sont rapidement rejointes par d'autres khalimanes ainsi que quatre des Fadelas qui ont accompagné les Robes Lisses.
Les évocatrices parcourent la ville, sauvée des flammes au travers d'une brume opaque, intense aux relents âcres de chair brûlée. Les khalimans peinent à supporter cette atmosphère macabre.

Ils parviennent toutefois jusqu'à la porte Est. La trace de l'ifrit est simple à retrouver. La débauche de chaleur dont il a fait l'usage a perduré après son terrible méfait ; le sable a ainsi fondu sous ses pas et une piste de verre se détache sous l'éclat d'Hannah.
Les khalimans se lancent prestement sur la trace de la créature de feu.

Au bout d'une heure, l'escorte khaliman finit par rejoindre l'ifrit pyritin. Celui se trouve au creux d'une dune complètement vitrifiée. Les pierres alchimiques dérobées à Joyau sont posées devant lui, formant un monticule aux reflets multicolores.

« Crrrr… ahhh… te voilà enfin petite créature… crrrr… je t'attendais. »

A la vue de l'ifrit, Ilhem sent son estomac se nouer. Un frisson le parcourt toute l'échine et son poil se dresse. Elle resserre ses doigts sur son miroir, prête à affronter la créature qu'elle a évoqué.

« Ton existence prend fin cette nuit immonde créature ! » lache-t'elle violemment.
Elle se sent animée d'une fureur peu commune, décuplée par la peur qu'elle ne peut réfréner.

« Crrrr… tu sens petites créature ? Crrrr… tu sens ce lien qui nous unit ? Crrrr… Ce soir je t'apporte de quoi appeler… crrrr…. mes frères. Nous avons été… crrrr… séparés trop longtemps. Crrrr… et il me tarde de leur montrer le terrain de jeu… crrrr… que j'ai découvert…
Aller… crrrr… vient. Apporte ton précieux miroir… crrrr… »

Amn Ayassar initie un pas en avant. En réponse, les gardes Fadelas bondissent alors que l'ifrit n'a pas posé le pied au sol. Mais ils sont cueillis en plein vol par une vague de flammes qui les carbonise dans l'instant. Seule la dune garde un stigmate de verre de cette attaque ; les khalimans ont été consumés en un instant, complètement réduits en poussière par l'intensité et la virulence de la chaleur de l'attaque ignée.

Horrifiée, Ilhem brandit son miroir devant elle, saisissant toutes les marines qu'elles a à portée dans sa besace.
« Ça suffit ! hurle-t-elle en pleurs. *Tu n'as que trop tué Pyritin ! Ton existence est un affront à la vie. Tu n'as pas le droit d'exister. Je n'ai pas voulu que tu existes ! Tu dois mourir !!*
- Allons petite créature… crrrr… que peux-tu contre moi… crrrr… tu es si insignifiante… crrrr… tu es… »

Les paroles de l'ifrit se perdent dans la nuit. Il fixe à présent la jeune khaliman en colère qui commence à réciter des incantations. Son miroir bouillonne, des vagues régulières viennent en troubler la surface.

« Crrrr… que… que se passe-t-il ? »
La voix de la bête de feu se fait plus hésitante.

« Continue ma fille. Focalise-toi. Bannis ce monstre ! » s'écrie la doyenne qui plonge la main dans sa besace, attrape ses marines et vient les faire pleurer au-dessus de celles de sa filleule. Le miroir de cette dernière se met à vibrer, de plus en plus intensément.

« Crrrr… Non… ce… n'est… pas… possible. Tu ne peux… crrrr… Nous sommes liés !

Ilhem est comme en transe, sa détermination ne faiblit pas malgré la force qui lui est nécessaire pour maintenir son miroir qui vibre de plus en plus fort dans sa main.
Ses autres sœurs imitent la doyenne et viennent alimenter Ilhem en marines. L'énergie contenue dans le miroir se décuple et une multitude d'ondins en surgissent pour fondre sur l'ifrit, pris au dépourvu. Les esprits d'eau viennent tourbillonner autour du monstre incandescent. Plusieurs s'évaporent au contact de l'ifrit qui se débat. Les créatures évoquées par Ilhem viennent entourer l'ifrit, le contiennent puis soudainement l'arrachent au sable, le soulèvent dans les airs. Les ondins et leur captif se retournent alors et filent vers le miroir d'Ilhem.
Surprise par la réaction des ondins, Ilhem voit fondre sur elle les ondins et l'ifrit capturé.

Le choc est violent, le miroir explose, et il se produit une furieuse déflagration qui projette à terre tous les khalimans.

La doyenne est la première à reprendre ses esprits. L'ifrit n'est plus. Les ondins ont disparu, de même que toutes les pierres alchimiques. Et sa filleule est inanimée. Elle se précipite vers elle. Elle lui soulève délicatement la tête.
« Ilhem, ma fille, comment vas-tu, réponds-moi ! S'il-te-plait réponds moi… réponds-moi » sa voix se fait murmure.

La jeune khaliman bouge légèrement.
« Ahhh… j'ai mal… je… que s'est-il passé ? Mère… arrrr. J'ai mal partout et… j'ai… j'ai chaud. »
La doyenne pose la main sur le front de sa filleule. Brûlante oui. Elle doit être soignée au plus tôt.
Et elle aussi par la même occasion. Le choc a été violent. Un instant elle a cru percevoir des iris couleur rubis dans les yeux de la jeune khaliman. Le choc a été violent oui…

9 mois de chroniques

Débutées le 1er septembre 2012 jusqu'à fin mai 2013, les chroniques ont duré 9 mois, découpées sur 3 saisons. 80 joueurs ont participé, chaque joueur étant réparti dans une des 5 équipes. A travers leur participation, les joueurs ont influencé le destin des Evadés du Pénitencier de la Dent !

La Sororité Sorhna : 9610 points
L'armée khalimane : 7380 points
Ibrahim Ibn Suleman : 6915 points
Le Scorpion Rouge : 8270 points
Pacha Omar Ibn Suleman : 8545 points

Les participants :
• Adanedhel (CdR) : 720 + 1300 = 2020
• Eorl (TBJ) : 770 + 865 + 305 = 1940
• lsmassa (SFJ) : 475 + 760 + 630 = 1865
• Capt'ain Caverne (TBJ) : 455 + 855 + 295 = 1605
• Kurlem (MLF) : 605 + 485 + 490 = 1580
• Elethorn (bernay) : 80 + 615 + 855 = 1550
• Benoit (SFJ) : 475 + 685 + 375 = 1535
• Nicoleblond (SFJ) : 335 + 480 + 545 = 1360
• Olivier.B (EL) : 370 + 535 + 435 = 1340
• Uzu (Bernay) : 965 + 375 = 1340
• Mehapito (TBJ) : 340 + 160 + 795 = 1295
• Camthalion (SFJ) : 90 + 370 + 770 = 1230
• Barbouille (SFJ) : 230 + 270 + 710 = 1210
• Baloo : 280 + 340 + 500 = 1120
• Dewi : 590 + 390 = 980
• Figo95 (Marines) : 270 + 370 + 325 = 965
• Silverpaint68 (Cdr) : 180 + 715 = 895
• Letchaï (MLF) : 475 + 10 + 385 = 870
• Echtelion : 260 + 235 + 355 = 850
• Amakiir (Bernay) : 75 + 410 + 365 = 850
• Roybean (AD'or) : 250 + 205 + 345 = 800
• Shikary (AI Dreux) : 800
• Caillou : 65 + 245 + 470 = 780
• Mailman (CdR) : 35 + 615 + 85 = 735
• Perno (DGV) : 170 + 490 = 660
• Trolland (SFJ) : 615
• Drelin : 30 + 230 + 345 = 605
• Maloutou (TBJ) : 125 + 125 + 350 = 600
• El_ludo (LBO) : 25 + 570 = 595
• Faernarwen (Bernay) : 330 + 255 = 585
• Mélanie : 80 + 455 = 535
• Sebby (Cdr) : 240 + 270 = 510
• Greenblade (LBO) : 295 + 210 = 505
• Oberon (PJ Meaux) : 270 + 235 = 505
• Sama Jon (AI Dreux) : 505
• Echo (TBJ) : 485
• Pomulo : 285 + 175 = 460
• LaurB : 410 + 45 = 455
• Cuirrassier : 15 + 80 + 310 = 405
• DrZork (Bernay) : 260 + 120 = 380
• Dogma (LBO) : 25 + 320 = 345
• Mjof (Champ) : 330 + 10 = 340
• Telrunya (SFJ) : 325
• Chris0308 (MLF) : 210 + 80 = 290
• Ruthyam (SFJ) : 235
• Dunadan (SFJ) : 230
• Alex (SFJ) : 220
• Lixa (Guild) : 170
• Shinji (MLF) : 65 + 85 = 150
• Aigle4 (SFJ) : 55 + 90 = 145
• Tween (EL) : 5 + 140
• Targin (Cdr) : 130
• Sylberan (AFVJ) : 115
• Paul : 110
• Flokr (SFJ) : 55 + 35 = 90
• Thrysth : 90
• CedTheKing (SFJ) : 80
• Blackspear (Bernay) : 80
• Ptitmenir (SFJ) : 65 + 10 = 75
• Christophe (SFJ) : 30 + 40 = 70
• laerthis (Champ) : 60 + 10 = 70
• Kamelott (SFJ) : 70
• Tristsoalaire (PJ Meaux) : 30 + 30 = 60
• Idellaux (CdR) : 55
• Mumak : 45
• Théodore (MLF) : 30
• Murdoc (SFJ) : 30
• Smaug74 : 30
• BTB : 30
• Oliv' (TBJ) : 30
• Superdrestoyer (Ad'or) : 20
• JP (MLF) : 20
• Le maître des dés : 20
• K-sandre (PJ Meaux) : 25
• Pollux (AI Dreux) : 25
• Seb : 25
• Zarrack (Bernay) : 0 + 10
• Shinji (MLF) : 10
• Bidule : 10

Crédits

Les chroniques n'auraient pu exister sans le concours des membres de l'équipe Galleon, à travers la création et test des 9 scénarios originaux, de l'écriture des textes, des tests des profils des évadés, et de toute l'implication que les chroniques ont demandé...

- Amakiir
- Barbouille
- Baloo
- Ben95
- Boombo
- Camthalion
- Capt'ain Caverne
- Echtelion
- El_ludo
- Elethorn
- Joss
- Kurlem
- LaurB
- Letchaï
- Lsmassa
- Mehapito
- Nicoleblond
- Olivier.B
- Telrunya
- Tween