

**NEWSLETTER N°2**

*Avril 2014 – Mai 2014*



◆ <b>Editorial</b>	Les nouvelles de la Conf'Fédération du Dragon Rouge.	Page 2
◆ <b>Informations</b>	Liens – Calendrier – Diffusion/Contact.	Page 3
◆ <b>News</b>	Mise à jour des règles	Page 5
◆ <b>Conf'Fédé</b>	Les nouveaux profils.	Page 10
◆ <b>Evènements/Tournois</b>	- Compte-rendu du tournoi à Lyon. - Compte-rendu du tournoi des JFJ	Page 19 Page 24
◆ <b>Concours de peinture</b>	- Résultats du 7° concours de peinture	Page 31
◆ <b>Tutoriaux</b>	- Tutorial de peinture - Tutorial d'armée	Page 33 Page 35
◆ <b>Background</b>		Page 41
◆ <b>Lexique</b>		Page 42
◆ <b>Histoire</b>	L'évasion de la nécromancienne.	Page 48

# Editorial

## Les nouvelles de la Conf'Fédération du Dragon Rouge

Salut tout le monde.

Encore une fois à l'heure, pas évident de tenir les délais mais on s'y colle. Le programme habituel est là, on y rajoute même un immense article de Fingo sur sa façon de jouer son armée préférée : les lions d'Alahan.

Du background, du tournoi, du CR, de la peinture, le récapitulatif des nouveaux profils, nos rubriques habituelles sont là, comme toujours.

Un joli tuto de décors pour faire de votre salon un nouveau Cadwallon, à compléter sur la newsletter suivante (comme l'article stratégique de Fingo, d'ailleurs).

Les mises à jour des règles sont là aussi, avec cette fois un gros morceau : la magie. Gros déséquilibre du jeu depuis des éons, nous avons enfin réussi (après plus d'un an de tâtonnements) à trouver un compromis qui fasse l'unanimité. On va maintenant pouvoir se pencher au cas par cas sur les sorts problématiques.

Sur ce je vous laisse, à vos dés, à vos cartes & à vos pinceaux. On se revoit dans 2 mois.

SuperTaze

# Informations

## Liens



Le forum Confrontation a été créé afin de tenter de reformer une communauté de joueur autour du jeu de figurine Confrontation. Il est accessible à l'adresse suivante :

<http://confrontation.vraiforum.com/index.php>

Tous les anciens et nouveaux joueurs de ce jeu, ainsi que tous les fans des figurines et de l'univers créé par Rackham sont les bienvenus !

Certains sites proposent de plus de nombreuses informations complémentaires :



<http://www.librevent.com/confrontation/index.php>

Ce portail est lié au forum et contient de nombreuses ressources sur le jeu. Il permet de créer ses listes d'armées et de gérer sa collection de figurines.

<http://confokaz.soforums.com/index.php>

Forum dédié à la vente de figurines Confrontation



<http://confront2.cdl76.com/-Confrontation-.html>

Un site très complet sur toutes les figurines Rackham.

<http://www.rackscan.net/rackscan/>

Enormément de ressources sur l'univers Rackham, ainsi qu'un générateur de cartes.



<http://thecount.canalblog.com/>

Tout ce qui touche le background, ainsi qu'une liste exhaustive des figurines Rackham.

<http://croiseechimeres.blogspot.fr/>

Blog généraliste contenant des articles très intéressants sur l'univers Confrontation



# Informations

## Calendrier

Tournoi en Lorraine les 26 et 27 avril : <http://confrontation.vraiforum.com/t1545-tournoi-3-5-modif-en-lorraine-le-26-27-avril.htm#p25980>

Tournoi à Versailles le 24 mai 2014 : <http://confrontation.vraiforum.com/t1478-Tournois-sc-naris-le-24-Mai-2014-Versailles.htm>

Tournoi à Lyon (Octogones) en Octobre 2014 :

Si vous organisez un tournoi dans votre région, n'hésitez pas à nous contacter pour qu'on le rajoute dans cette liste.

## Sondage :

Un sondage est en cours pour savoir quels scénarios seront retenus pour finaliser un pack Confédération. Merci de voter ici :

<http://confrontation.vraiforum.com/t1367-Quels-sc-narios-voulez-vous-pour-le-pack-de-sc-narios.htm>

<http://confrontation.vraiforum.com/t1368-Quels-sc-narios-voulez-vous-pour-le-pack-de-sc-narios-bis.htm>

<http://confrontation.vraiforum.com/t1369-Quels-sc-narios-voulez-vous-pour-le-pack-de-sc-narios-ter.htm>

La liste complète des scénarii se trouve là :

<http://www.librevent.com/confrontation/listescenarios.php>

## Recherche de joueurs :

Si vous recherchez des partenaires de jeu dans un département ou une région, consultez les topics :

<http://confrontation.vraiforum.com/t1185-O-trouver-des-joueurs.htm>

Si vous connaissez des joueurs inscrits sur le forum qui ne sont pas dans cette liste, merci de nous le signaler.

<http://confrontation.vraiforum.com/t118-Clubs-ou-l-on-joue-a-Confrontation.htm>

N'hésitez pas à nous indiquer d'autres lieux que vous connaissez.

N'hésitez pas à faire connaître le forum autour de vous.

**Saurdak**

## Diffusion/Contact

Cette Newsletter a pour vocation d'être diffusée le plus largement possible afin de reformer une communauté autour du jeu Confrontation. Si vous connaissez des personnes susceptibles d'être intéressées, n'hésitez pas à leur transmettre.

La Newsletter sera envoyée essentiellement par mail. Elle sera aussi imprimée afin d'être placée dans quelques boutiques spécialisées dans le jeu.

Si vous désirez nous contacter, rendez-vous sur le forum du jeu Confrontation à l'adresse :

<http://confrontation.vraiforum.com/index.php> ou envoyez nous un mail à [conf.fd@gmail.com](mailto:conf.fd@gmail.com)

Les précédentes newsletters se trouvent là :

<http://www.librevent.com/confrontation/newsletter/>

Egalement, n'hésitez pas à demander aux joueurs que vous connaissez de s'inscrire sur le forum : [confrontation.vraiforum.com](http://confrontation.vraiforum.com). Cela permettra à la communauté de s'élargir et de continuer à la faire vivre.

**L'équipe de rédaction de la Newsletter**

# Nouveautés

## Mise à jour des règles :

Coucou les gens.

Une assez grosse mise à jour ce mois, avec plusieurs choses au programme.

Chaque paragraphe comprend ici un petit paragraphe en bleu, qui ne sera pas dans le GBN, expliquant pourquoi ou comment on a procédé à une modification. N'hésitez pas à les lire si vous n'avez pas suivi les divers débats du forum.

Au-delà des légers correctifs d'imprécisions, quelques modifications importantes de détails mineurs du jeu ont été effectuées :

- Comme les règles interdisaient de facto l'essentiel des combos sur Hypérien & que l'esprit des règles les empêchait clairement, autant simplifier la chose en allant au-delà : cette compétence est désormais affublée d'un /X permettant d'en fixer la valeur clairement & d'évacuer toutes les problématiques de boost de COU créant une forte PEUR.
- Suppression des machines de guerre. Les canons & autres balistes formeront désormais un profil unique avec leurs servants, dans l'idéal les joueurs peuvent socler tout cela sur un unique socle pour éviter toute confusion.
- Là aussi, les règles étant honteusement compliquées pour rendre caduque l'effet de toutes les combos basées sur une utilisation abusive de l'équipage, autant faire simple en supprimant cette possibilité. On y perd à peine en richesse (de toute façon à part payer plus cher pour la même chose, ça ne faisait rien de mieux) pour un gain immense en complexité.

Mais le gros point de cette NL n'est pas là, car Hypérien ou un canon, ça peut être révolutionné dans tous les sens sans changer quoi que ce soit au jeu, tant ces points sont anecdotiques. Le gros point, c'est la **MAGIE**, dont la réforme va avancer très très sérieusement.

Un mage pur pourra donc bouger de tout son MOUx1 durant le tour & lancer des sorts tout le tour. Avec le double corollaire que s'il bouge de plus de MOUx1 il ne peut plus du tout lancer de sort & qu'il s'il a lancé le moindre sort avant son mouvement il lui est interdit de dépasser MOUx1. Cela lui permettra donc de lancer un assaut (uniquement en engagement, il ne faut pas pousser) & de faire de la magie.

Bien entendu, un Guerrier-mage ne sera pas le moins du monde soumis à cette contrainte & peut bouger & lancer des sorts comme il le souhaite.

PS : les curés sont mis au même régime, on s'en doutera.

Autre point important, la puissance d'un sortilège appartient désormais au passé & les mages prennent les sorts comme les curés prennent leurs miracles, en fonction de leur rang & de leur type (pur ou GM).

## III-A-5. Alliés.

Je corrige ici une coquille je j'avais par mégarde glissée lord de la précédente mise à jour, oubliant la négation dans la phrase. Nous sommes bien d'accord que d'éventuels champions alliés **ne comptent pas** dans le minimum de champions obligatoires.

Le pourcentage de **Champions** Alliés n'est pas limité au sein de leur propre contingent. Leur valeur stratégique (voir

**Mise à jour des règles :**, page 17) **n'est en revanche pas** comptabilisée dans le pourcentage minimal imposé pour l'armée entière.

Exemple : Une armée à 300PA doit comporter 60PA de Champions et au maximum 90PA d'Alliés. Ces 90PA d'Alliés peuvent être alloués dans leur totalité à des Champions Alliés. Ils ne sont alors pas décomptés des 60PA de Champions obligatoires dans l'armée.

## XIII-A-4. Calcul de la difficulté.

Léger correctif pour que l'exemple ne puisse plus induire personne en erreur.

Exemple : Les portées d'un arc sont notées comme suit: 20-40-60. Cela signifie que jusqu'à 20cm, la cible est considérée comme étant à portée courte. Si elle se trouve entre **20,1** et 40cm, elle est à portée moyenne et si elle est située entre **40,1** et 60cm, elle est à portée longue. Cela signifie également qu'avec un tel arc, il est impossible de toucher une figurine située à plus de 60cm.

## XIII-A-7. Tir immobile.

Ce léger correctif est destiné à ôter toute incompréhension ou problème lié à l'utilisation des mouvements se faisant en-dehors de l'activation du combattant (au hasard, le sort Marche forcée).

Si le tireur ne s'est pas déplacé **durant son activation**, la blessure est lue un cran plus bas sur le tableau de Blessure. Un tireur qui se déplace **durant son activation** (avant ou après le tir) perd l'usage de ce bonus.

## XX-B-61. Hypérien/X (passive).

Comme je l'ai dit plus haut, ce changement a pour but de fixer définitivement tous les combattants possibles avec cette compétence. Pour faire simple, la compétence a été réécrite de A à Z. Les rares profils, artefacts ou sorts/miracles concernés seront modifiés immédiatement sur le portail.

Un Hypérien est doté des compétences « Alliance/Cynwälls » et « Immunité/Peur ».

Un Hypérien est considéré comme ayant Peur=X par tous les combattants ci-dessous. La compétence « Immunité/Peur » de ces combattants est sans effet face à un Hypérien.

Si un combattant est soumis simultanément à la compétence « Hypérien/X » et à une peur d'une autre origine, il ne teste son courage que contre la valeur la plus élevée des deux.

Les combattants ci-dessous ne peuvent jamais bénéficier de cette compétence, quel que soit l'effet de jeu qui leur permettrait de l'acquérir.

- Combattant issu des méandres des Ténèbres.
- Immortel des Ténèbres.
- Élémentaire des Ténèbres.
- Combattant doté de la compétence « Mort-vivant ».

Si un combattant est doté de cette compétence en doublon, seule la plus forte valeur de X est prise en compte.

## Ch.17 Machines de guerre.

Ce chapitre est intégralement supprimé, ce qui va induire des modifications un peu partout pour dispatcher à droite à gauche ce qui doit être conservé. Essentiellement dans les compétences, d'ailleurs.

Le sous-chapitre XX-E est lui aussi supprimé, les compétences étant basculées avec les compétences "normales".

Difficile (& surtout très long) de lister tous les changements mineurs, mais les principaux sont ici.

Liste des paragraphes supprimés, purement & simplement :

- Ch.17 : Machines de guerre.
- I-E-4. Machines de guerre.
- XX-E. Liste des compétences de machines de guerre.
- XX-B-73. Maître archer/pistolier...

Liste des paragraphes déplacés, & nouvelle localisation :

- XX-E-1. Fauchage/X (passive) : XIX-B-49.
- XX-E-2. Impact/X (passive) : XIX-B-68.
- XX-E-3. Inaltérable (passive) : XIX-B-70.
- XX-E-4. Irrépressible (passive) : XIX-B-76.
- XX-E-5. Rempart/X (passive) : XIX-B-101.
- XX-E-6. Tir supplémentaire/X (active) : XIX-B-114.
- XX-E-7. Transport/X (active) : XIX-B-117.

## I-E-4. Rangs.

Comme on a supprimé le type de combattant, autant créer le rang, c'est au final plus simple.

- *Machine de guerre (2)* : Ces étranges machines répandent la mort sur de larges zones du champs de bataille.

## ~~XX-B-73. Maître arbalétrier/archer/arquebusier/pistolier/... (passive).~~

Avec le passage de Tir supplémentaire/X dans la liste des compétences, ça fait doublon, donc autant supprimer. Bien entendu les combattants avec Maître trucmuque gagneront un Tir supplémentaire/1 à la place, je vais corriger les profils/sorts/artefacts rapidement.

~~Les combattants dotés d'une de ces compétences peuvent effectuer un tir supplémentaire lors de leur activation.~~

## XIX-B-64. Immobile/X (passive).

Comme vu sur le forum, cette compétence remplace trait pour trait les restrictions & équipages des machines de guerre immobiles.

Le combattant est doté de la compétence « Inébranlable ».

Un combattant doté de cette compétence ne peut pas se déplacer et tirer durant son activation. Il peut cependant être réorienté mais gagne TIR-1 jusqu'à la fin du tour.

Un combattant doté de cette compétence ne peut jamais effectuer ni action exclusive, ni désengagement, ni mouvement de fuite, ni mouvement de poursuite.

Tant que ce combattant est en contact avec au moins un combattant adverse, il gagne TIR-1.

Tant que la puissance totale des combattants adverses au contact de ce combattant est strictement inférieure à X, celui-ci peut tout de même tirer

(même sur un combattant à son contact).

Si un combattant est doté de cette compétence en doublon, seule la plus forte valeur de X est prise en compte.

### **XIX-B-92. Poids/X (passive).**

Comme vu sur le forum, cette compétence remplace trait pour trait le Poids des machines de guerre mobiles.

Ce combattant ne gagne pas le malus normal de TIR-1 s'il se déplace et tire avec une arme d'artillerie.

Ce combattant peut effectuer une course ou un assaut puis un tir (ou l'inverse) mais il gagne alors TIR-1 jusqu'à la fin du tour.

Ce combattant ne peut pas se désengager en utilisant son INI, il doit pour cela utiliser la règle de désengagement en force (voir VII-B).

Un combattant doté de cette compétence ne peut jamais effectuer de mouvement de fuite.

Le déplacement du combattant s'effectue essentiellement en ligne droite et vers l'avant ; il ne peut pas faire de marche arrière, mais demeure capable d'effectuer des virages pour changer de trajectoire.

Ce combattant peut faire un virage après chaque tranche complète de X cm parcourus.

Lorsqu'il effectue un virage, ce combattant peut se réorienter selon un angle maximal de 45°.

Ces restrictions sont valables aussi lors d'un mouvement de poursuite. Ce combattant peut renoncer à un mouvement de poursuite afin de se réorienter librement.

Si un combattant est doté de cette compétence en doublon, seule la plus forte valeur de X est prise en compte.

### **XIX-B-110. Structure/X (passive).**

Comme vu sur le forum, cette compétence remplace trait pour trait les PS des machines de guerre mobiles ou immobiles.

Le combattant est doté de la compétence « Immunité/Sonné » et ne subit pas les blessures comme un combattant normal. Il dispose de X points de Structure (PS).

Les localisations en fonction des parties du corps n'existent pas pour ces combattants. Les effets de jeu qui interviennent en fonction de ce type de localisation sont donc inopérants sur ces combattants.

Lorsque ce combattant subit un jet de Blessures ou une Blessure directe, la perte de points de structure est gérée de la façon suivante :

- Blessure légère : L'engin perd 1 PS.
- Blessure grave : L'engin perd 2 PS.
- Blessure critique : L'engin perd 3 PS.
- Tué net : L'engin perd 4 PS.

Selon les PS perdus, ce combattant subit les pénalités de blessure suivantes :

- S'il a perdu un quart (ou plus) de ses PS, il est considéré comme étant en blessure Légère.
- S'il a perdu la moitié (ou plus) de ses PS, il est considéré comme étant en blessure Grave.
- S'il a perdu les trois-quarts (ou plus) de ses PS, il est considéré comme étant en blessure Critique.
- S'il perd son dernier PS, il est retiré de la partie.

Si un combattant est doté de cette compétence en doublon, seule la plus forte valeur de X est prise en compte.

### **V-B-4. Cumul exceptionnel d'une action exclusive avec des actions cumulatives.**

Correctif nécessaire, voir plus bas.

~~Certains combattants mystiques (Moines guerriers et Guerriers mages.~~ Les magiciens, les fidèles et les tireurs peuvent parfois cumuler une action exclusive (charge, engagement ou course) avec une ou plusieurs actions cumulatives.

Cela est décrit dans les chapitres concernant le Tir (voir XIII-A-8, page 72), l'Incantation (voir XIV-K, page 85) et la Divination (voir XV-H, page 92).

### **XIV-C-3. Puissance des sortilèges.**

Dans le cadre de la réforme de la magie, la notion de puissance d'un sort est purement & simplement supprimée. En remplacement, les mages prendront leurs sorts comme les curés prennent leurs miracles.

### **XIV-C-3. Nombre maximal de sortilèges par magicien.**

Un mage pur peut posséder un nombre maximal de sortilèges égal à  $(rang + 1) \times 2$ .

Un Guerrier-mage peut posséder un nombre maximal de sortilèges égal à  $rang + 1$ .

Exemples : Un maître des poupées est un initié Guerrier-mage (rang 1). Il peut donc posséder  $1 + 1 = 2$  sortilèges.

S'Ygma est un adepte (rang 2). Il peut donc posséder  $(2 + 1) \times 2 = 6$  sortilèges.

Attention : Si un sortilège possède une Voie de type « Réservé à XXX », il est comptabilisé dans le nombre maximal de sortilèges autorisé, comme

tout autre sortilège.

### XV-C-3. Nombre maximal de miracles par fidèle.

Pour s'aligner sur la magie, les miracles réservés sont désormais comptés normalement dans le nombre de miracles autorisés.

*Si un miracle possède un Culte de type « Réservé à XXX » où XXX est un Champion précis (pas une catégorie de combattants), il n'est pas comptabilisé dans le nombre maximal de miracles autorisé.*

*Exemples : Le miracle « Invocation de Na'Goth » a le culte suivant : « Réservé à Ardokath ». Ardokath (zélote Moine guerrier) peut donc prendre 3 miracles plus l'Invocation de Na'Goth. Ce qui lui fait un total de 4 miracles. Il ne peut pas cependant prendre 4 miracles s'il ne prend pas l'Invocation de Na'Goth.*

*Le miracle « Vérité blessante » a le culte suivant : « Réservé aux Guerriers équanimes ». Il ne s'agit pas d'un Champion, mais d'une catégorie de combattants, il sera donc comptabilisé normalement dans le nombre de miracles maximal autorisé.*

### XIV-D. Actions et lancement de sortilèges.

L'autre gros changement avec la suppression de la puissance. Aujourd'hui nombre de sorts contournent l'impossibilité d'incanter & de bouger en même temps en se lançant en dehors de la phase d'activation. & l'impossibilité de lancer un assaut empêche trop les mystiques de participer aux débats. En modifiant le texte pour autoriser le lancement dans toute condition tant que le mouvement ne dépasse pas MOU, on rend caduques les combos à base de lancement hors-phase & on simplifie l'ensemble. Bien entendu, les GM ont la possibilité de monter à MOUx2.

Incanter un sortilège est une action cumulative, même si certains sortilèges doivent être incantés en-dehors de la phase d'Activation (phase Stratégique, phase de Combat...). Quel que soit le moment où un sortilège doit être incanté, il est pris en compte lors de l'activation avec l'exception suivante :

Un magicien peut effectuer un engagement (mais pas une charge) sur un combattant ennemi, à condition de ne pas dépasser MOU cm, et incanter des sortilèges avant et/ou après son engagement. Si un test de Courage est nécessaire pour pouvoir assaillir sa cible, il doit être effectué avant toute incantation.

Note : cela signifie qu'un magicien est dans la situation suivante :

- A partir du moment où il a déjà incanté un (ou plusieurs) sortilège, un magicien ne peut pas effectuer de déplacement de plus de MOU cm, ni de déplacement à couvert.
- Si le magicien s'est déplacé de plus de MOU cm durant son activation ou s'il a effectué une charge ou un déplacement à couvert, il ne peut plus incanter aucun sortilège jusqu'à la fin du tour (mais peut continuer à faire de la contre-magie normalement).

### XV-D. Actions et lancement de miracles.

Pour s'aligner sur la magie.

Appeler un miracle est une action cumulative, même si certains miracles doivent être appelés en-dehors de la phase d'Activation (phase Stratégique, phase de Combat...). Quel que soit le moment où un miracle doit être appelé, il est pris en compte lors de l'activation avec l'exception suivante :

Un fidèle peut effectuer un engagement (mais pas une charge) sur un combattant ennemi, à condition de ne pas dépasser MOU cm, et appeler des miracles avant et/ou après son engagement. Si un test de Courage est nécessaire pour pouvoir assaillir sa cible, il doit être effectué avant tout appel.

Note : cela signifie qu'un magicien est dans la situation suivante :

- 1A partir du moment où il a déjà appelé un (ou plusieurs) miracle, un fidèle ne peut pas effectuer de déplacement de plus de MOU cm, ni de déplacement à couvert.
- Si le fidèle s'est déplacé de plus de MOU cm durant son activation ou s'il a effectué une charge ou un déplacement à couvert, il ne peut plus appeler aucun miracle jusqu'à la fin du tour (mais peut continuer à faire de la censure normalement).

### XIV-L. Guerrier-mage et différences avec un Magicien pur.

Les 2 sous-chapitres sont fusionnés, vu qu'un mage pur peut aussi lancer un assaut il n'était plus nécessaire d'avoir un chapitre dédié à cette question.

Le nombre de sortilèges accessibles est différent :

- $(rang + 1) \times 2$  pour les magiciens purs.
- rang + 1 pour les Guerriers mages.

Un Guerrier-mage peut incanter un sortilège après/avant une course ou une charge.

Note : tant qu'il n'effectue pas de déplacement à couvert, un Guerrier-mage peut donc se déplacer librement au-delà de MOU cm et continuer à incanter des sortilèges.

Si le magicien est un Guerrier-mage, l'assaut est considéré comme une charge si les conditions nécessaires sont remplies (voir V-C-1, page 34).

Un magicien pur ne peut pas effectuer de charge, seulement un engagement.

Si le Guerrier-mage n'est pas un Champion, l'assaut est considéré comme un engagement, même si les conditions d'une charge sont remplies.



Un magicien pur gagne POU-1 pour incanter ou contrer un sortilège en corps à corps.  
Un Guerrier-mage n'est pas soumis à ce malus.

Un magicien pur subit un malus de -1 gemme à la récupération du Mana en corps à corps.  
Un Guerrier-mage n'est pas soumis à ce malus.

## **XV-I. Moine-guerrier et différences avec un Fidèle pur.**

Pour s'aligner sur la magie.

Le nombre de miracles accessibles est différent :

- (rang + 1) x 2 pour les fidèle purs.
- rang + 1 pour les Moine-guerrier.

Un Moine-guerrier peut appeler un miracle après/avant une course ou une charge.

Note : tant qu'il n'effectue pas de déplacement à couvert, un Moine-guerrier peut donc se déplacer librement au-delà de MOU cm et continuer à appeler des miracles.

Si le fidèle est un Moine-guerrier, l'assaut est considéré comme une charge si les conditions nécessaires sont remplies (voir V-C-1, page 34).  
Un fidèle pur ne peut pas effectuer de charge, seulement un engagement.

~~Si le Moine-guerrier n'est pas un Champion, l'assaut est considéré comme un engagement, même si les conditions d'une charge sont remplies.~~

Un fidèle pur gagne FOI-1 pour appeler ou censurer un miracle en corps à corps.  
Un Moine-guerrier n'est pas soumis à ce malus.

Un fidèle pur subit un malus de -1 FT à la récupération de Foi temporaire en corps à corps.  
Un Moine-guerrier n'est pas soumis à ce malus.

# Conf' Fédé

## Les nouveaux profils

Je continue donc ce qui a été entamé lors de la newsletter précédente.

Cette fois, je vous propose donc de passer en revue ce qui a été adapté des différents Army book officiels parus pour Confrontation IV : l'âge du Rag'Narok : Créature de Très Grande taille & Cadwallon.

Attention, la liste est longue !

2 petites précisions pour vous faciliter la lecture de ce qui suit. Primo, afin de se conformer au futur design des nouvelles cartes, le Courage & la Discipline sont groupées sous la forme COU/DIS. En cas de Peur, un signe '- ' est placée devant. Le Tir est lui supprimé des profils normaux, & placé en dernier quand il est présent.

Un nouveau point sur un paquet de figurines qui ont été ajoutées ces derniers trimestres, & nous ferons cette fois-ci la part belle à la Cité des voleurs, le joyau de Lanever, Cadwallon.

Tout d'abord nous avons une petite liste de toutes les figurines ajoutées par Legacy Miniatures (où on aime beaucoup Cadwallon), que vous pouvez vous procurer ici : <https://www.coolminiornot.com/shop/miniatures/confrontation-miniatures>

Ensuite vient une fournée de champions fournie dans La cité des voleurs, le jeu de plateau se déroulant à Cadwallon. Certains ont été biclassés dans d'autres armées mais tous sont liés à Cadwallon.

Après vient une série de profils tirée d'Arcana, le jeu de cartes basé sur l'univers d'Aarklash, ainsi qu'une poignée d'artefacts issue du même jeu destinés à booster l'armée de la Cité des voleurs. Il faut avouer que ces profils ne sont pas liés à des figurines & que ce n'était pas l'idée du siècle, depuis a été instaurée la règle qui impose qu'un nouveau profil soit lié à une figurine, mais à ce moment-là la communauté était au plus bas & les news se faisaient rarissimes.

Pour finir un truc très particulier (mais qui sera je l'espère amené à être fait de nouveau), une nouvelle affiliation qui a été créée pour représenter l'ambassade du Griffon à Cadwallon.

### Golem de chair (Bélier).



12,5 - 3 - 6/13 - 5/11 - -9/-  
Mort-vivant, Charge bestiale, Construct, Énorme, Implacable/1,  
Régénération/5.  
(Immunité/Peur, Immunité/Toxique).  
Créature d'Achéron. Très grande taille.  
98 PA

### Golem de chair (Cerf).



12,5 - 3 - 6/13 - 5/11 - -9/-  
Acharné, Charge bestiale, Construct, Énorme, Implacable/1,  
Régénération/5.  
(Immunité/Peur, Immunité/Toxique).  
Créature keltoise du clan des Druines. Très grande taille.  
101 PA

### Golem de chair (Scorpion).



12,5 - 3 - 6/13 - 5/11 - -9/-  
Mutagène/2, Charge bestiale, Construct, Énorme, Implacable/1,  
Régénération/5.  
(Immunité/Peur, Immunité/Toxique).  
Créature de Dirz. Très grande taille.  
106 PA

### Golem de chair (Hydre).



12,5 - 3 - 6/13 - 5/11 - -9/-  
Possédé, Charge bestiale, Construct, Énorme, Implacable/1,  
Régénération/5.  
(Immunité/Peur, Immunité/Toxique).  
Créature de Mid-Nor. Très grande taille.  
99 PA

### Golem de chair (Hyène).



12,5 - 3 - 6/13 - 5/11 - -9/-  
Tueur né, Charge bestiale, Construct, Énorme, Implacable/1, Régénération/5.  
(Immunité/Peur, Immunité/Toxique).  
Créature Dévoreur. Très grande taille.  
85 PA

### Golem de chair (Ténèbres).



12,5 - 3 - 6/13 - 5/11 - -9/-  
Acharné, Tueur né, Charge bestiale, Construct, Énorme, Implacable/1, Régénération/5.  
(Immunité/Peur, Immunité/Toxique).  
Créature de Dun-Scaith. Très grande taille.  
112 PA

### Golem de chair (Serpent).



12,5 - 3 - 6/13 - 5/11 - -9/-  
Toxique/2, Charge bestiale, Construct, Énorme, Implacable/1, Régénération/5.  
(Immunité/Peur, Immunité/Toxique).  
Créature Ophidienne. Très grande taille.  
80 PA

### Hydre.



20 - 3 - 7/17 - 6/16 - -10/3  
Possédé, Être des Ténèbres, Force en charge/20, Gigantesque, Implacable/3, Régénération/4, Tueur né  
(Immunité/Peur, Immunité/Toxique).  
Créature de Mid-Nor, Immortel des Ténèbres. Très grande taille.  
**Charge titanesque/10, Queues de l'Hydre, Rugissement, Têtes de l'Hydre.**  
800 PA

#### Queues de l'Hydre.

Orientation: Arrière.

Tout combattant adverse engagé sur la face arrière de l'Hydre doit placer au moins un dé de combat en défense.

Après la résolution d'une attaque de corps à corps (si celle-ci n'a pas été défendue) contre l'Hydre, le combattant qui a causé cette attaque ainsi que les 2 combattants adverses les plus proches de lui (en contact avec l'Hydre) subissent immédiatement une attaque de l'Hydre. S'il y a moins de 3 combattants adverses en contact avec l'Hydre, les attaques surnuméraires sont perdues.

#### Têtes de l'Hydre.

Orientation: Spécial.

L'Hydre bénéficie des compétences « Conscience » et « Immunité/Feinte » jusqu'à la fin du tour.

L'Hydre gagne un dé de combat supplémentaire, qui doit obligatoirement être placé en attaque.

### Dragon Dirz.



15/20 - 4 - 6/12 - 5/12 - -8/-  
TIR=3, Souffle fétide : FOR9, 15/25/35 ; artillerie lourde à effet de zone.  
Mutagène/1, Construct, Énorme, Implacable/1, Vol.  
(Immunité/Peur, Immunité/Toxique).  
Créature de Dirz. Très grande taille.  
**Souffle fétide.**  
130 PA

#### Souffle fétide.

Chaque fois qu'un combattant est Tué net suite à une attaque de Souffle fétide, tout combattant de l'armée de la victime à 5cm effectue immédiatement un test de Courage/Peur (difficulté=8) et est immédiatement mis en déroute en cas d'échec.

## Golem d'acier.



12,5 - 0 - 5/11 - 3/13 - 7/6

7 PS ; poids=5.

Chaudière, Bras mécaniques/FOR, Jambes mécaniques/MOU.

TIR=2, Canon à vapeur : FOR10, 20/40/80, Artillerie lourde perforante.

Bravoure, Impact/2, Implacable/1, Inaltérable, Irrépressible.

Machine de guerre Nain. Très grande taille.

**Géant de métal.**

123 PA

**Géant de métal.**

Une armée ne peut déployer qu'un golem par tranche (même incomplète) de 500 PA.

Le golem d'acier compte pour deux combattants pour le calcul de la Foi Temporaire des Fidèles.

Le canon a un arc de tir de 90° vers l'avant de la figurine.

Le golem d'acier doit acheter un (et un seul) des bonus suivants :

- Gorgerin blindé pour +7PA, le combattant gagne la compétence « Réparation/5 ».
- Gorgerin ouvragé pour +18PA, le combattant gagne la compétence « Chance ».

Le golem d'acier doit acheter un (et un seul) des bonus suivants :

- Protection allégée pour +7PA, le combattant gagne INI+2.
- Protection blindée pour +12PA, le combattant gagne RES+2.

Le golem d'acier doit acheter un (et un seul) des bonus suivants :

- Épaulette d'Uren pour +5PA, le combattant peut relancer ses jets de pression.
- Épaulette d'Odnir pour +10PA, le combattant gagne la compétence « Immunité/Incidents de chaudière ».

Le golem d'acier doit acheter un (et un seul) des bonus suivants :

- Masque à vapeur pour +5PA, le combattant gagne un Masque à vapeur/PEUR.
- Viseur multi-cible pour +25PA, le combattant gagne TIR+2 et la compétence « Tir supplémentaire/1 ».

Le golem d'acier doit acheter un (et un seul) des bonus suivants :

- Gantelet mécanique pour +5PA, le combattant gagne DEF+1 et la compétence « Contre-attaque » ; si le combattant possède une paire de gantelets, il gagne aussi FOR+2 et la compétence « Enchaînement/1 ».
- Marteau à vapeur pour +16PA, le combattant les compétences « Charge bestiale » et « Assassin ».

Le golem d'acier doit acheter un (et un seul) des bonus suivants :

- Gantelet mécanique pour +5PA, le combattant gagne DEF+1 et la compétence « Contre-attaque » ; si le combattant possède une paire de gantelets, il gagne aussi FOR+2 et la compétence « Enchaînement/1 ».

- Flamberge pour +14PA, le combattant gagne la compétence « Tueur né ».

S'il est équipé d'au moins un Gantelet mécanique, le golem d'acier peut acheter une scie circulaire pour +8PA, le combattant gagne les compétences « Féroce » et « Arme sacrée/Combat ».

## Mendigots.

10 - 2 - 2/4 - 3/3 - 3/1

Désespéré, Renfort.

Irrégulier de Cadwallon. Taille moyenne.

**Les traînes-savates.**

9 PA

**Les traînes-savates.**

Avant le jet de Tactique, chaque Mendigot peut désigner un combattant ennemi au contact et lancer 1d6 :

- '1', la cible gagne INI-1 jusqu'à la fin du tour.
- '2' ou '3', la cible gagne ATT-1 jusqu'à la fin du tour.
- '4' ou '5', la cible gagne DEF-1 jusqu'à la fin du tour.
- '6', la cible perd un dé de combat jusqu'à la fin du tour.

## Fossoyeur (1).



7,5 - 3 - 3/6 - 3/7 - -4/1

Alliance/Achéron, Féroce.

Spécial de Cadwallon. Taille moyenne.

**Les fossoyeurs de Cadwallon.**

21 PA

## Fossoyeur (2).



7,5 - 4 - 3/5 - 3/5 - 4/1

Féroce, Instinct de survie/6.

Spécial de Cadwallon. Petite taille.

**Les fossoyeurs de Cadwallon.**

19 PA

**Les fossoyeurs de Cadwallon.**

Chaque fois qu'un fossoyeur tue net un combattant adverse, il peut

choisir un combattant ami à 10cm qui gagne la compétence « Régénération/5 » jusqu'à la fin du tour.

### Le Bossu.



7,5 - 2 - 3/6 - 3/7 - -5/1

Dur à cuire, Féroce, Possédé, Alliance/Achéron, Mid-Nor.  
(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2).  
Champion spécial de Cadwallon. Petite taille.

#### **Le Bossu.**

49 PA

#### **Le Bossu.**

Chaque fois qu'un combattant ennemi est tué à 25cm du Bossu, ce dernier reçoit un marqueur cadavre. Ces marqueurs peuvent être dépensés de la façon suivante :

- 2 : un magicien ami à 15cm maîtrisant la Nécromancie peut lancer gratuitement le sort 'Invocation de pantins morbides'.
- 3 : un magicien ami à 15cm maîtrisant la magie Chthonienne ou la Corruption gagne immédiatement 3 gemmes de Ténèbres.
- X : un combattant ami à 15cm est soigné de X niveaux de Blessure. La cible gagne la compétence « Paria » jusqu'à la fin de la partie, sauf si elle possède la compétence « Mort-vivant » ou « Possédé ».

### Darehvan.



7,5 - 1 - 3/6 - 4/7 - 7/7

POU=6

Commandement/15, Dur à cuire, Fléau/Construct, Mutagène/-1, Possédé.

Adeptes de la Terre, de la Lumière & des Ténèbres/Forge, Chthonienne, Chronomancie, Technomancie.

(Artefact/2, Enchaînement/1, Maîtrise des arcanes)

Champion adepte de Cadwallon. Petite taille.

#### **Maître horloger.**

108PA

#### **Maître horloger.**

Darehvan peut utiliser la ligne de vue de tout construct ami à 15cm et réciproquement. Cela implique que tout construct ami à 15cm de Darehvan peut utiliser la ligne de vue d'un autre construct ami à 15cm de Darehvan.

Darehvan peut être équipé d'une (et d'une seule) Poupée (normalement réservées aux combattants de Mid-Nor) en s'acquittant du coût normal+5PA.

Si Lineth est présent sur la table de jeu, Darehvan gagne la compétence « Prévisible » jusqu'à ce que l'un des 2 soit retiré de la partie.

#### **Épée alchimique de contrebande (12).**

Le porteur peut déclarer l'utilisation de cet artefact au moment de jeter son dé de Mutagène. Le dé n'est pas lancé. A la place, le porteur gagne FOR+1d3 et RES+1d3, le dé est à relancer à chaque utilisation de la caractéristique.

S'il utilise l'artefact, le porteur gagne alors les compétences « Guerrier-mage », « Contre-attaque », « Enchaînement/2 » et « Coup de maître/0 » mais perd la compétence « Maîtrise des arcanes » jusqu'à la fin du tour.

**Réservé à Darehvan.**

#### **Conscience des rouages.**

Neutre=1 ; Voie : réservé à Darehvan ; Puissance=0 ; Fréquence=Illimité.

Difficulté=8 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : un Construct ami ; Durée : jusqu'à la fin du tour.

Le magicien peut tenter de lancer un sortilège (et un seul, dont la portée n'est pas Personnel) comme s'il se trouvait à l'emplacement de la cible, tant que cette dernière reste à 15cm de lui.

### Lineth, agitateur.



10 - 4 - 4/7 - 4/7 - 6/5

Brutal, Cri de guerre/7, Dur à cuire, Feinte, Instinct de survie/6.

(Artefact/2, Enchaînement/2, Contre-attaque, Coup de maître/0)  
Champion spécial de Cadwallon. Taille moyenne.

#### **Les agitateurs cadwës.**

##### **Némésis cachée.**

73PA

##### **Némésis cachée.**

Si Lineth est présent sur la table de jeu, Darehvan gagne la compétence « Prévisible » jusqu'à ce que l'un des 2 soit retiré de la partie.

Au début de la phase de Corps à corps, avant le choix du premier combat, Lineth peut immédiatement inverser sa position avec celle de tout combattant de la Milice à 10cm (uniquement si les socles peuvent être manipulés sans bouger d'autre figurine ni rompre de contact).

## L'Omniscient.



12,5 - 4 - 5/8 - 5/7 - -7/-  
POU=5

Ambidextre, Conscience, Construct, Guerrier-mage.  
Adeptes des Ténèbres/Nécromancie, Noire.  
(Artefact/2, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Immunité/Peur, Immunité/Poison).  
Champion adepte de Cadwallon. Taille moyenne.

### **Lanterne noire.**

91 PA

### **Lanterne noire.**

Aucun combattant (même allié) à 5cm de l'Omniscient ne peut effectuer de mouvement de poursuite.  
Les Constructs et les Morts-vivants sont immunisés à cet effet de jeu.

### **Marchand de sable.**

Ténèbres=2 ; Voie : Noire ; Puissance=2 ; Fréquence=1.  
Difficulté=7 ; Portée : 30cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ;  
Durée : Spécial.

La cible est immédiatement déplacée de MOU/2 dans la direction du magicien. Elle s'arrête immédiatement si elle rentre en contact avec un obstacle quelconque (y compris un combattant, ce qui peut provoquer un engagement).

Ce déplacement ne compte pas comme un mouvement pour tout ce qui concerne une éventuelle activation future de la cible durant ce tour.

Si la cible a une taille plus grande que le magicien, la difficulté du sort est augmentée de +1.

Les Constructs ne sont pas affectés par ce sort.

### **Sangsue des âmes.**

Ténèbres=3 ; Voie : Noire ; Puissance=2 ; Fréquence=1.  
Difficulté=8 ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Spécial.

Tout combattant (ami ou ennemi) à 10cm du magicien bénéficie de la compétence « Ephémère/6 » et doit faire immédiatement un jet pour cette compétence.

Pour chaque niveau de blessure infligé, le magicien peut se soigner d'un cran de blessure, ou soigner un combattant ami dans l'aire d'effet d'un cran de blessure.

Tout combattant blessé par ce sortilège ne peut pas être soigné avant la fin du tour, quelque soit l'effet de jeu pris en compte.

## Anays, de Vanth.



10 - 6 - 6/5 - 6/5 - -6/4

FOI=1/2/1

Arme noire.

Furie guerrière, Iconoclaste, Juste, Moine-guerrier, Fidèle de Salaüel/17,5.

(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Immunité/Peur).

Champion zélate de Cadwallon/Achéron. Taille moyenne.  
85 PA

### **Téléportation.**

0/0/0 ; Culte : réservé à Anays.

Ferveur=2 ; Difficulté=7 ; Portée : Personnel.

Aire d'effet : Personnel.

Durée : Instantané.

Anays est immédiatement déplacée de 30cm maximum. Ce déplacement ne nécessite aucun désengagement & n'est soumis à aucune pénalité ou restriction de mouvement quelconque. Ce déplacement ne permet pas d'engager un combattant ennemi.

## Davitto, officier d'artillerie.



7,5 - 1 - 3/4 - 4/7 - 5/7

TIR=4, Pistolet à vapeur : FOR6, 15/30/45.

Chaudière, Arme à vapeur/FOR.

Artificier/2, Cible/+1, Cri de ralliement, Dur à cuire, Fléau/Machine de guerre, Instinct de survie/6, Mécanicien/4.

(Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Rechargement rapide/1, Tir d'assaut, Visée).

Champion vétéran de Cadwallon. Petite taille.

### **Expert recherché.**

### **Servant universel.**

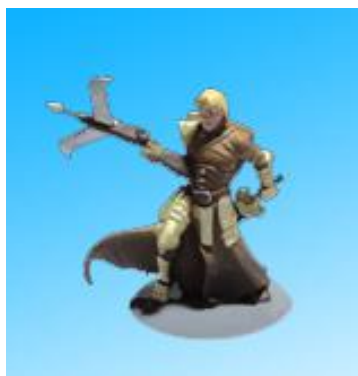
70 PA

**Den Azhir**, duc de Cadwallon.



10 - 11 - 12/9 - 12/10 - 10/10  
Brutal, Aguerri, Autorité, Bretteur, Chance, Commandement/25,  
Enchaînement/5, Feinte, Inébranlable, Insensible/4, Parade.  
(Artefact/3, Contre-attaque, Coup de maître/0).  
Champion légende vivante de Cadwallon. Taille moyenne.  
386 PA

**Dorak**, arbalétrier déserteur.



10 - 4 - 4/5 - 5/6 - 5/4  
TIR=4, Arbalète : FOR6, 15/30/45.  
Acharné, Autorité, Brutal, Dur à cuire, Mercenaire, Tir instinctif.  
(Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2,  
Rechargement rapide/1, Tir d'assaut, Visée).  
Champion vétéran de Cadwallon. Taille moyenne.  
62 PA

**Drokan**.



10 - 5 - 6/10 - 5/10 - 6/2  
Ambidextre, Brute épaisse, Enchaînement/3, Insensible/4, Paria,  
Possédé.

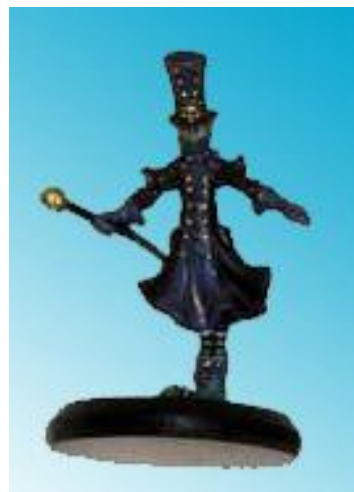
(Artefact/2, Coup de maître/0).  
Champion élite de Cadwallon. Taille moyenne.  
141 PA

**Elise**, voleuse arcanique.



10 - 5 - 6/7 - 6/6 - 6/4  
TIR=4, Arbalète : FOR5, 15/30/45.  
Assassin, Bravoure, Cible/+2, Harcèlement, Toxique/3.  
(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2,  
Rechargement rapide/1, Tir d'assaut, Visée).  
Champion spécial de Cadwallon. Taille moyenne.  
**Onde de perturbation.**  
**Tueuse de Mana.**  
104 PA

**Faras**, pilleur de tombes.



10 - 4 - 4/7 - 4/6 - 5/2  
POU=2  
Éclaireur, Guerrier-mage, Immunité/Terrain encombré, Implacable/1.  
Initié des Ténèbres/Nécromancie.  
(Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2).  
Champion initié de Cadwallon. Taille moyenne.  
45 PA

**Harid**, mage cartomancien.



10 - 6 - 5/5 - 5/5 - 6/4

POU=4

Assassin, Chance, Coup de maître/2, Guerrier-mage, Maîtrise des arcanes.

Initié de l'Eau/Cartomancie.

(Artefact/1, Contre-attaque, Enchaînement/2).

Champion initié de Cadwallon. Taille moyenne.

**Les mages cartomanciens.**

70PA

**Iris**, valkyrie.



10 - 7 - 6/6 - 6/7 - 7/5

Bravoure, Bretteur, Coup de maître/3, Fine lame, Parade, Paria.

(Artefact/2, Contre-attaque, Enchaînement/2).

Champion spécial de Cadwallon/Alahan. Taille moyenne.

76 PA

**Jehlan**.



10 - 4 - 5/8 - 4/7 - 5/5

Mutagène/2, Brute épaisse, Endurance, Fine lame, Inébranlable,

Instinct de survie/6.

(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2).

Champion spécial de Cadwallon/Scorpion. Taille moyenne.

66 PA

**Kaldern**.



10 - 4 - 5/8 - 5/8 - 7/4

Bravoure, Brutal, Commandement/10, Contre-attaque, Coup de maître/2, Esquive, Instinct de survie/6.

(Artefact/2, Contre-attaque, Enchaînement/2).

Champion spécial de Cadwallon. Taille moyenne.

83 PA

**Leona**, duelliste.



10 - 5 - 6/5 - 6/5 - 6/6

Fanatisme, Ambidextre, Commandement/10, Feinte.

(Artefact/1, Coup de maître/0, Enchaînement/2).

Champion vétérane de Cadwallon/Griffon. Taille moyenne.

62 PA

**Sanaris**.



12,5 - 5 - 6/8 - 6/7 - 6/1

Ambidextre, Assassin, Eclaireur, Furie guerrière, Instinct de survie/5, Paria.

(Artefact/2, Coup de maître/0, Enchaînement/2).

Champion élite de Cadwallon. Taille moyenne.

93 PA



**Sarys**, mangeur d'âmes.



10 - 4 - 4/6 - 4/7 - 5/3

POU=4

Armure noire.

Contre-attaque, Possédé.

Initié des Ténèbres & d'1 Élément au choix (hors Lumière)/Shamanisme, Supplices.

(Artefact/1, 1 Enchaînement/1, Maîtrise des arcanes).

Champion initié de Cadwallon/keltois du clan des Drunes. Taille moyenne.

**Vaudou.**

59 PA

**Vaudou.**

Une fois par tour, au terme de n'importe quelle phase, Sarys peut cibler un combattant à 10cm ou moins de lui. Il n'est pas nécessaire qu'elle dispose d'une ligne de vue sur celui-ci. Une gemme de n'importe quel Élément est retirée de la réserve de Sarys et 1d6 est lancé.

Si le combattant ciblé est un combattant ami, sur un résultat de '5' ou '6', la cible est soignée d'un cran de Blessures. Si le combattant ciblé est un mort-vivant, alors un résultat de '4' le soigne aussi d'un cran de Blessures.

Si le combattant ciblé est un combattant ennemi, sur un résultat '6', la cible subit une Blessure légère. Si le combattant ciblé est un mort-vivant, alors un résultat de '5' lui inflige aussi une Blessure légère.

Quel que soit le résultat de ce jet, le combattant ciblé ne pourra plus utiliser la compétence « Régénération/X » ce tour-ci. Un combattant ne peut pas être ciblé par cette capacité s'il a été tué, même s'il dispose de la compétence « Acharné ».

**Torham**, croisé des gouffres.



7,5 - 4 - 6/9 - 4/9 - -7/4

Possédé, Abominable, Contre-attaque, Farouche/10, Membre supplémentaire.

(Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2).

Champion élite de Cadwallon/Mid-Nor. Petite taille.

72 PA

**Tortok**, traqueur chacal.



10 - 3 - 6/11 - 6/9 - 5/4

Brute épaisse, Charge bestiale, Fanatisme, Paria.

(Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2).

Champion vétéran de Cadwallon/Orque. Taille moyenne.

63 PA

**Valdur.**



10 - 5 - 5/6 - 6/5 - 7/5

TIR=4, Pistolet : FOR6, 10/15/20.

Aguéri, Coup de maître/4, Infiltration/15, Maître pistoletier.

(Artefact/2, Contre-attaque, Enchaînement/2, Rechargement rapide/1, Tir d'assaut, Visée).

Champion spécial de Cadwallon. Taille moyenne.

84 PA

**Noc-Atlalt**, sibir, Élémentaire de l'Air.

15/20 - 10 - 8/10 - 8/10 - -9/5

TIR=5, Projection Élémentaire: FOR10, 20/40/60, artillerie légère perforante.

Ambidextre, Fléau/Elémentaire de la Terre et des Ténèbres, Immunité/Air, Immunité/Terrain encombré, Instinct de survie/5, Vol.

(Artefact/3, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Rechargement rapide/1, Tir d'assaut, Visée).

Champion légende vivante Élémentaire. Grande taille.

**Les Élémentaires d'Air.**

**Seigneur céleste.**

220 PA

### **Collecteur de dettes.**

10 - 3 - 5/4 - 4/5 - 6/4  
TIR=3, Pistolet : FOR6, 10/15/20.  
Désengagement/6, Feinte, Féroce.  
Spécial de Cadwallon. Taille moyenne.  
31 PA

### **Courtisane.**

10 - 4 - 2/3 - 4/3 - 5/4  
FOI=1/1/1  
Réflexes, Fidèle de Désir/10.  
Dévôt de Cadwallon. Taille moyenne.  
27 PA

### **Mage tarot.**

10 - 4 - 2/3 - 4/3 - 5/4  
POU=4  
Réflexes, Initié d'un Elément au choix/Cartomancie.  
Initié de Cadwallon. Taille moyenne.  
27 PA

### **Officier d'artillerie.**

7,5 - 0 - 2/3 - 3/6 - 4/6  
TIR=3, Tromblon expérimental : FOR8, 15/30/45, artillerie légère à effet de zone.  
Cri de ralliement, Dur à cuire, Mécanicien/5.  
Vétéran de Cadwallon. Petite taille.  
Servant universel.  
31 PA

### **Dernier souffle, officier mercenaire.**

10 - 5 - 5/7 - 5/7 - 6/5  
TIR=3, Pistolet : FOR6-10/15/20.  
Acharné, Aguerri, Brutal, Commandement/10, Mercenaire.  
(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Rechargement rapide/1, Tir d'assaut, Visée).  
Champion élite de Cadwallon. Taille moyenne.  
95 PA

### **Elvan d'Astrevent, ingénieur de siège.**

10 - 4 - 4/5 - 4/6 - 7/6  
TIR=4  
Artificier/2, Bravoure, Instinct de survie/6, Mécanicien/4.  
(Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Rechargement rapide/1, Tir d'assaut, Visée).  
Champion vétéran de Cadwallon. Taille moyenne.  
**Arsenal ambulant.**  
**Expert recherché.**  
**Servant universel.**  
79 PA

### **Arsenal ambulant.**

Le porteur doit choisir, lors de son activation, de gagner l'un des bonus suivants :  
Pistolet : FOR6, 10/15/20 et les compétences "Maître pistolier" & "Tireur d'élite".  
Fusil : FOR6, 25/50/75 et les compétences "Précision" & "Réorientation".

### **Marcenius, milicien nain.**

7,5 - 1 - 4/6 - 4/8 - 5/4  
Brutal, Commandement/10, Désespéré, Soir/5.  
(Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2).  
Champion régulier de Cadwallon. Petite taille.  
**Ivrogne.**  
47 PA

### **Ivrogne.**

Tous les miliciens nains dans l'aura de commandement de Marcenius bénéficient de la compétence « Désespéré ».

### **Clef majeure (5).**

Le porteur gagne DEF+1 et la compétence « Insensible/5 ». S'il appartient à la guilde des Voleurs, le porteur gagne la compétence « Instinct de survie/6 ».  
**Réservé à Cadwallon.**

### **Code de Vanius (10).**

Le porteur gagne les compétences « Acharné » et « Immunité/Peur ».  
**Réservé à Cadwallon.**

### **Passe-partout (11).**

Le porteur gagne les compétences « Bond » et « Rapidité ». S'il appartient à la guilde des Voleurs, le porteur gagne MOU+2,5.  
**Réservé à Cadwallon.**

### **Pistolet à silex (15).**

Le porteur gagne TIR=3, un Pistolet à silex : FOR5, 10/15/20 et les compétences « Arme sacrée/Tir », « Rechargement rapide/1 », « Tir d'assaut » et « Visée ».  
**Réservé aux Champions de Cadwallon sans TIR.**

### **Tromblon (15).**

Le porteur gagne TIR=3, un Tromblon : FOR6, 10/25/50 et les compétences « Rechargement rapide/2 », « Tir d'assaut » et « Visée ».  
**Réservé aux Champions de Cadwallon sans TIR.**

# Evènements / Tournois

## Compte-rendu du tournoi à Lyon le 08 février 2014

Classement :

- 1... (Griffons), 25 PA +1018 GA
- 2 Librevent (Gobelins), 23 PA +251 GA
- 3 Jones (Mid-Nor), 16 PV -236 GA
- 4 Gunm (Cynwäll), 13 PV +14 GA
- 5 Saurdak (Nains TNB), 12 PV +185 GA
- 6 Fumble/Taze (Dirz), 12 PV -3 GA
- 7 Nico (Drunes), 12 PV -34 GA.
- 8 Parlorage (Griffons), 11 PV -301 GA
- 9 Azzoth (Gobelins), 7 PV +208 GA
- 10 Naud (Achéron), 4 PV -521 GA

Listes d'armée :

... :

Abel II + rune de volonté suprême  
Musicien (2)  
Porte étendard  
Couleuvrine  
Officier artilleur  
Servant du canon (1)  
2 fusiliers vétérans  
2 Gardes prétoriens  
3 soeurs de l'inquisition  
3 lanciers

**Librevent :**

Goreth  
Troll rouge  
Daï-Bakemono  
2 nobles (7)  
1 ninja  
3 archers  
3 ashigarûs (masse)  
3 matelots  
3 maraudeurs

**Jones :**

Torham  
Tour démoniaque  
2 rôdeurs des abîmes  
3 sentinelles  
2 guerriers des gouffres (pic)  
6 moissonneurs

**Gunm :**

Meneräm  
Quasar  
Khidarÿm  
2 guerriers construct  
3 chasseurs d'azur  
3 selsÿms

### Saurdak :

Kahinir II + rune de volonté suprême + rune de soin suprême  
2 fils d'Uren  
2 météores de l'Aegis (1)  
4 bougres sur Razorback  
2 arbalétriers

### Fumble :

Vargas II + rune de volonté suprême  
Musicien (2)  
Porte-étendard (2)  
Clone dasyatis  
Clone Némésis  
2 guerriers kératis (1)  
2 clones (masse)  
3 arbalétriers (1)  
3 pestes de chair

### Nico :

Aleyna  
4 séides Formor(2)  
Chien de Scathâch  
Minotaure des plaines  
3 guerriers keltois (2)

### Parlorage :

Abel II + rune de volonté majeure  
Cavalier de la rédemption  
2 gardes prétoriens  
3 frères templiers  
2 fusiliers vétérans  
2 vétérans des croisades (masse)

### Azzoth :

Becbunzen (I) + rune de volonté suprême + couronne du stratège  
Musicien et gniards  
Porte-étendard  
Troll rouge  
2 nobles (7)  
2 souffleurs tatouages de l'inconscient  
2 animaux sylvestres  
6 maraudeurs

### Naud :

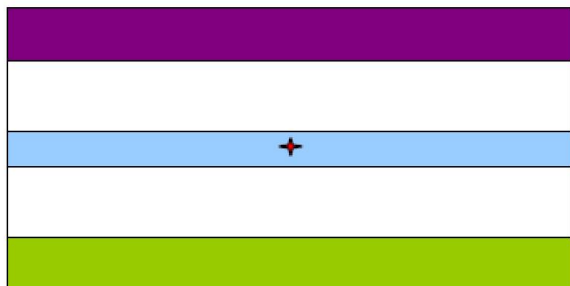
Chagall (I) + armure maudite + arme des abysses  
Loup noir  
Paladin noir (5)  
2 paladins noirs (3)  
3 wamphyrs  
Squelette en armure  
3 guerriers squelettes

Les scénarios joués ont été :

## La fontaine de jouvence.

*Alors qu'Abre'el et ses guerriers traversaient le fourré, ils découvrirent une étrange rivière. Abe'el savait qu'en cet instant, il avait trouvé la mythique fontaine de Jouvence. Cette rivière a été cherchée à maintes reprises, mais aucun aventurier n'a été capable de la trouver. L'eau de cette fontaine est réputée pour redonner vigueur et vitalité à quiconque s'y abreuve. A'abrel avait toujours su que la mystérieuse carte qu'il avait volée au vieux druide lui apporterait gloire et richesse. Tandis qu'il réfléchissait à toutes les femmes qu'il pourrait s'offrir avec toutes les richesses qu'il tirerait de sa découverte, un second groupe de combattants émergea de l'autre coté du fourré.*

*Pour Abre'el, il était clair que la possession de la fontaine de jouvence s'obtiendrait uniquement après un bang de sang.*



### Situation.

#### Décors de scénario :

Une rivière (8,6 cm de large) est placée sur la ligne médiane. Elle est considérée comme du terrain Encombré.

#### Eléments mobiles :

3 fioles sont placées en 200 PA, plus 2 par tranche (même incomplète) par tranche de 200 PA. La première fiole est placée au centre de la table, les 2 autres sont placées alternativement par les deux joueurs en commençant par le joueur ayant gagné le jet de tactique.

#### Règle spéciale :

Les fioles suivent les règles de prise (« Prise/1 »).

#### Déploiement :

15 cm ou moins du grand bord de table.

#### Objectif :

Chaque joueur doit s'emparer du plus grand nombre possible de fioles et les protéger.

#### Conditions de victoire (3 PV).

1 PV pour le premier joueur qui élimine un porteur de fioles adverse. Le joueur remporte ce PV si son adverse ne ramasse pas la moindre fiole durant toute la durée de la partie.

1 PV pour le joueur qui porte le plus grand nombre de fioles dans la rivière à la fin de la partie.

1 PV pour le joueur qui porte 2 fioles (ou plus) dans la zone de déploiement adverse lors d'une phase d'entretien. Personne ne remporte ce PV si les 2 joueurs remplissent cette condition lors du même tour.

#### Bonus (100 max).

100 PA pour le joueur qui contrôle la rivière (zone) à la fin de la partie.

## Les dormeurs.

*Aarklash est ancien, au-delà de ce qui est imaginable. Les civilisations se succèdent les unes après les autres. Que sont ces mystérieuses statues qu'on appelle les Dormeurs ? On les trouve dans une région inhabitée dans les plaines d'Avaggdu, comme si elles étaient gelées depuis des siècles. Calmes et stoïques, . Un groupe d'archéologues cynwälls a enfin découvert le secret de ces Dormeurs. Ce sont des constructs de guerre du Sphinx ! Mais le temps presse, parce que tout le monde sur Aarklash va vouloir s'emparer de ces prestigieux vestiges d'une culture passée. Le principal problème semblait résider dans le fait qu'on ne pouvait pas les transformer tant ils étaient ancrés dans le sol. Ce problème semble avoir été réglé par les Cynwälls. La rumeur parle de clefs qui, maniées correctement, peuvent réveiller les géants et les libérer du sol. Qui va libérer les Dormeurs et les amener dans son laboratoire ?*



### Situation.

**Éléments mobiles :** Dans chaque moitié droite du terrain, 6 clés (3 neutres et 3 numérotées 1, 2 et 3) sont placées aléatoirement face cachée comme indiqué sur le plan.

Sur la ligne médiane sont placés 3 Dormeurs, numérotés 1, 2 et 3. Le premier est placé au centre de la table, les deux autres à 20cm du centre de chaque côté. Chacun d'eux est sur socle d'infanterie.

### Règles spéciales :

Les clés obéissent aux règles (« Prise :2 »).

Le joueur doit ramasser les clés et activer le Dormeur associé en posant sur lui la bonne clé (celle avec le même numéro) lors de la phase d'entretien. Chaque camp dispose d'une clef pour chaque Dormeur. Le porteur de clef qui active un Dormeur pour la première fois est son activateur.

Si l'activateur est un mystique, le Dormeur se réveille avec le sentiment d'avoir retrouvé un maître respectable. C'est désormais un combattant ami qui est activé avec la carte du mystique.

Si l'activateur n'est pas un mystique, alors il n'a pas forcément les connaissances nécessaires pour contrôler un mystique. Lancer alors 1d6 :

- 1 : le Dormeur s'éveille et tue l'activateur. Certainement une fausse manœuvre ! Le Dormeur est considéré comme un combattant neutre jusqu'à la fin de la partie.

- 2 à 5 : Tout va bien, c'est votre homme ! Le Dormeur est désormais un combattant ami qui est activé avec la carte de son activateur.

- 6 : un éclair de Lumière part du Dormeur vers la tête de l'activateur. Le Dormeur est désormais un combattant ami qui est activé avec la carte de son activateur. De plus, l'activateur est soigné de toutes ses blessures et gagne la compétence « Chance »... Mystérieux, mais puissant !

Lorsqu'un dormeur est éliminé, il est remplacé par un marqueur inactif. Il peut être alors ramassé selon les règles de prise (« Prise :1 »). Un Dormeur désactivé ne peut en aucun cas être activé de nouveau.

### Dormeur.

12,5

5

5 : 7

5 : 8

-

-5

-

PA : 91

Construct, Dur à Cuire, Implacable :3, Furie guerrière

Spécial, Indépendant

Socle d'infanterie, Taille normale.

**Attention : un Dormeur n'est pas un personnage !**

## Déploiement.

15cm ou moins du grand bord de table, mais seulement dans la moitié gauche de la zone.

## Objectifs.

Le joueur doit contrôler le plus grand nombre de Dormeurs.

## Conditions de victoire (3PV).

1 PV pour chaque dormeur contrôlé, qu'il ait été détruit et ramassé (quel que soit le joueur qui l'ait activé) ou qu'il soit en fonctionnement en tant que combattant allié.

## Bonus (max=100).

10 PA pour chaque combattant ennemi éliminé par un Dormeur sous votre contrôle. (max 100).

# Embuscade.



*Encore quelques instants. Le jeune Wolfen avait du mal à garder son calme : il lui semblait que l'embuscade était parfaite & il ne voyait pas pourquoi les anciens attendaient encore, les nains allaient bientôt sortir de la forêt sacrée mais il ne le permettrait pas, même s'il devait charger le convoi tout seul...*

## Situation :

Décors : 6/8.

Ce scénario comporte un attaquant & un défenseur.

Tant que l'attaquant n'a pas subi de pertes, les règles suivantes s'appliquent :

- l'attaquant remporte automatiquement le jet de tactique.
- le chef des attaquants dispose de la compétence autorité.
- le défenseur ne peut pas utiliser les compétences autorité, commandement/X & cri de ralliement.

## Déploiement :

- le défenseur se déploie dans une zone centrale de 30cm de large.
- L'attaquant se répartit sur les côtés.
- Aucune figurine ne peut être déployée à portée de MOU d'un adversaire.

**Objectif :** le défenseur doit survivre, l'attaquant doit lui faire passer le goût de se balader sur ses terres.

**Conditions de victoire (3 PV) :** à la fin de la partie, le joueur qui a éliminé la moitié des figurines adverses (en effectif) ou plus remporte 1PV (si les 2 joueurs sont ce cas, personne ne remporte ce PV).

Si l'attaquant élimine au moins 150PA de figurine adverses au premier tour, il remporte 1PS. Si le défenseur possède moins de 50PA de figurines sur la table à l'issue de la partie, l'attaquant remporte 1PV.

Si l'attaquant élimine moins de 50PA de figurines adverses au premier tour, le défenseur remporte 1PV. Si le défenseur possède plus de 150PA de figurines sur la table à l'issue de la partie, il remporte 1PV.

**Prime (max = 100 pour le défenseur, 25 pour l'attaquant) :** 25PA pour avoir « tué net » le chef adverse. 25PA pour le défenseur si son chef termine la partie en vie. Le défenseur ajoute la valeur des figurines tuées lors du premier tour (50PA au maximum).

# Evènements / Tournois

Compte-rendu du tournoi des JFJ du 8 mars 2014.



- 1 Stylnox 26 PV +1117 GA
- 2 Saurdak 21 PV +196 GA
- 3 Docteur Hareng 18 PV +537 GA
- 4 The Red Eye 18 PV +368
- 5 Brice82 17PV +46 GA
- 6 Pelayo 17 PV -401 GA
- 7 Fureur d'Ynkaro 14 PV + 596 GA
- 8 Belial33 14 PV +508 GA
- 9 Natachoukette 10 PV +78 GA
- 10 Desru 10 PV -226 GA
- 11 Khan Did 8 PV -1007 GA
- 12 Dragosth 7 PV + 308 GA
- 13 Luidgi 2 PV -125 GA
- 14 Varek 2 PV -364 GA

Listes d'armée :

## Stylnox :

Ophyr le gardien +course tempête + entraves aquatiques + mortification + murmure des douleurs + volonté d'Yllia + astrolabe du destin + sceptre de sacrifice nocturne  
Rôdeur  
2 traqueurs  
2 traqueurs d'ombre  
3 arbalétriers (1)



### Saurdak :

Pilzenbir I + Arme tellurique + Anneau de bravoure  
Fils d'Uren  
Thermo prêtre sur Razorback + fer de l'esprit  
2 météores (1)  
2 fusiliers  
2 bougres sur Razorback

### Docteur HARENG :

Janos II le banni + feu du mont damné + invocation de pantin morbide + dévotion des morts + rage du guerrier + galvanisation mystique + marche forcée + emprise du nécromant + sceau d'obsidienne + crâne d'obsidienne  
2 Wolfens zombies  
2 centaures lourds  
Centaure de Dracynran  
Danseuse du vice + envoûtement de Salaüel + absolution de Salaüel + ruine + prière du guerrier  
3 squelettes en armure  
2 anges morbides  
2 pantins morbides (3)

### The Red Eye :

Vargas II + code parfait  
Clone Dasyatis + traitement Antiome  
Tigre de Shamir + traitement Atlas  
1 skorize + traitement Atlas  
1 skorize  
2 arbalétriers  
6 pestes

### Brice82 :

Kal-Shadar (1) + le fer + rune de volonté suprême  
Shaman animiste sur brontops + baiser de la terre + esprit des batailles + maître des esprits  
Chevaucheur de brontops + maître des esprits  
Rapace  
2 incendiaires orques  
3 cogneurs  
3 cogneurs tribaux

### Pelayo :

Karnyrax + invocation d'animae sylvestre + vertu mineure : vénération + vertu majeure : volonté + dépouille du sanguinaire + bannière d'Yllia (avec rapidité)  
Migail le sélénite + ange gardien + eaux troubles + attaque primaire de lumière + entrave aquatique + robes célestes  
2 sentinelles  
3 rôdeurs

### Fureur d'Ynkaro :

Méliador le céleste (1) + tempête de lumière + ange gardien + marche forcée + fléau céleste + soin mineur + force de la vertu + lueur apaisante + châtimeur de la lumière + jeu de prismes cristallins + grimoire hermétique  
La lionne rousse (1) + cuirasse d'Alliance + rune de volonté majeure  
2 gardes royaux (2)  
2 thallions d griffon  
2 paladins (2)  
2 gardes avec lance

### Belial33 :

Zeiren 2  
2 veneurs de Vile-Tis  
Maraudeur de Vile-Tis (1)  
3 crocs de Vile-Tis  
Archer Ophidien

### Natachoukette :

S'érum + 18  
2 archers  
Apostat (2)  
Guerrier  
3 esclaves avec épée  
Peste de chair  
4 pantin morbides (2)

### Desru :

Isakar, le Veilleur II + Hurlement : le chasseur est là + Hurlement : tu n'iras pas loin !  
2 prédateurs sanglants  
2 traqueurs d'ombre  
2 chasseurs (4)  
2 guerriers croc

### Khan Did :

Le Veilleur II, Isakar  
Prédateur (2)  
Grand croc  
2 vestales  
3 guerriers croc  
3 chasseurs

### Dragosth :

Ysis II + code parfait + traitement endocrinien  
Clone dasyatis ++ traitement endocrinien  
4 guerrier kératis + traitement endocrinien  
Clone

### Luidgi :

Abel II le colérique + inspiration céleste + invocation d'ange de lumière + châtement + vertu majeure : persévérance  
Musicien du temple  
Porte étendard du temple  
Chapelain + arme de anges + invocation d'ange de lumière  
Magistrat + brûlure des infidèles + sentence du condamné  
2 frères templiers  
2 thallions  
2 fusiliers vétérans  
3 étincelants

### Varek :

Scrupule + piété  
2 éventreurs  
2 chasseurs de Vile-Tis  
2 crocs de Vile-Tis  
3 guerriers de sang

Les scénarios joués ont été :

## Escorte.

*Peu de créatures peuvent se vanter d'avoir subi un interrogatoire & d'avoir gardé le silence Les méthodes diffèrent selon les peuples d'Aarklash, mais la torture est devenue un art et un moyen bien plus rapide & bien moins onéreux que les espions grassement payés Un simple prisonnier peut devenir une menace, & de nombreux chefs ordonnent à leurs troupes de se supprimer plutôt que d'être capturées.*



### Situation.

**Éléments mobiles :** Chaque joueur a besoin de 2 figurines sur socle d'infanterie pour représenter les otages.

**Règles spéciales :** Chaque joueur contrôle 2 otages Leur carte de référence n'est pas utilisée dans la séquence d'activation Ils ne comptent pas dans le nombre maximum de figurines de l'armée

Avant le déploiement, chaque joueur choisit 2 cartes qui seront les Escortes Chaque Otage est associé à une carte d'Escorte La valeur stratégique totale des escortes doit être au minimum de 60PA Les Personnages ne peuvent pas faire partie de l'Escorte (sauf si aucun autre non-Personnage n'est disponible) Les membres de l'Escorte ne peuvent pas quitter volontairement le palier 0.

**Attention ! Les seuls sorts/miracles/effets de jeu ... pouvant affecter un Otage sont ceux occasionnant une blessure ou un jet de blessure, tout autre effet de jeu est inefficace contre un otage.**

Les Escortes doivent rester en groupe. A chaque tour de parole elles doivent respecter les règles suivantes :

-1 L'otage est activé avant l'Escorte. Il ne peut pas déclarer d'assaut S'il réussit à atteindre le grand bord de table opposé à sa zone de déploiement, il peut quitter la table

*Note : L'otage appartient à la même carte que son Escorte & peut donc de ce fait traverser les membres de l'Escorte lorsqu'il se déplace.*

-2 Tant que l'Otage est sur la table, les membres de son Escorte sont soumis aux restrictions suivantes :

- Ils ne peuvent déclarer un assaut que sur combattant situé à 10cm ou moins de l'Otage Une fois l'assaut déclaré, il est annulé & transformé en course si on constate que la cible est à plus de 10cm de l'Otage
- S'ils sont engagés au corps à corps & à plus de 10cm de l'Otage, ils doivent tenter un désengagement
- S'ils ne font pas d'assaut, ils doivent terminer leur mouvement à 10cm ou moins de l'Otage
- S'ils sont trop loin pour se placer à 10cm ou moins de l'Otage, ils doivent s'en rapprocher au maximum (ce qui peut les amener à changer le type de mouvement déclaré)

*Exemple : Un combattant qui déclare une marche & qui se retrouve à plus de 10cm de l'Otage doit la transformer en course*

-3 Un membre d'Escorte en déroute n'est pas soumis à ces restrictions, mais il le redevient dès qu'il a réussi son test de ralliement Si l'Otage est mort ou a quitté la table, les membres de son Escorte ne subissent plus aucune de ces restrictions de mouvement.

Otage	
	10
	2
	1-3
	3-4
	-
	6
	*
Compétences	Bravoure, Instinct de survie, Mercenaire, Cible/+2. Régulier. Indépendant. Taille normale. Socle d'infanterie. 10PA.

### Déploiement.

10cm ou moins du grand bord de table.

## Objectif.

Le joueur doit faire sortir ses otages par le bord de table opposé tout en affaiblissant l'escorte adverse.

## Conditions de victoire (3 PV).

1 PV pour le premier joueur qui fait sortir un de ses Otages sans que son adversaire le fasse lors du même tour (un Otage qui fuit en dehors de la table n'est pas pris en compte pour ce PV)

1 PV pour le joueur qui a fait sortir le plus d'Otages

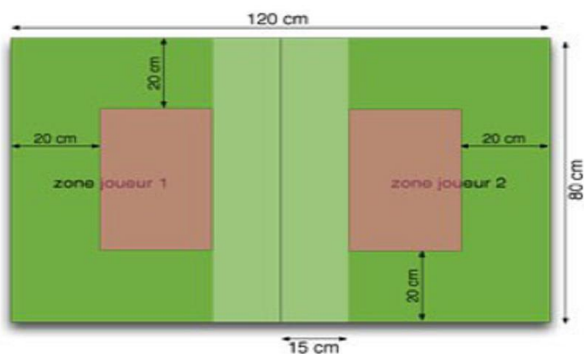
1 PV pour le joueur qui possède le plus de PA d'Escorte à la fin de la partie (les combattants en déroute ne sont pas prises en compte).

## Bonus (max = 100).

50PA pour chaque Otage adverse tué ou en déroute à la fin de la partie.

## Les prisonniers.

*Chaque armée s'est fait capturer un de ses espions et est retenu en otage. Il faut le récupérer à tout prix.*



## Déploiement.

À l'issue du jet Tactique les espions sont placés dans le camp adverse à un minimum de 20 cm d'un bord de table (et ce par les soins de l'adversaire). L'espion doit avoir trois de ses cotés de socle libre de tout élément de décor. Les éclaireurs ne peuvent se placer à distance de charge de leur espion.

## Durée & décors.

6 tours, 10 décors dont une bonne moitié de petits décors (arbres, haies, murets).

## Situation et objectifs.

Les espions sont en blessure légère (non soignable et non régénérable) et attachés. Le but est de libérer son propre espion tout en empêchant que votre prisonnier ne s'échappe. Pour libérer un prisonnier, il faut avoir une figurine à son contact libre de tout adversaire à la fin de la phase de Corps à Corps.

Otage	
	10
	2
	1-3
	3-4
	-
	6
	*
Compétences	Bravoure, Instinct de survie, Mercenaire, Cible/+2. Régulier. Indépendant. Taille normale. Socle d'infanterie. 10PA.

## Conditions de victoire (3 PV).

1 PV pour le premier à avoir libéré son espion.

1 PV s'il a survécu après sa libération.

1 PV si l'espion adverse est toujours captif en fin de la partie.

## Prime.

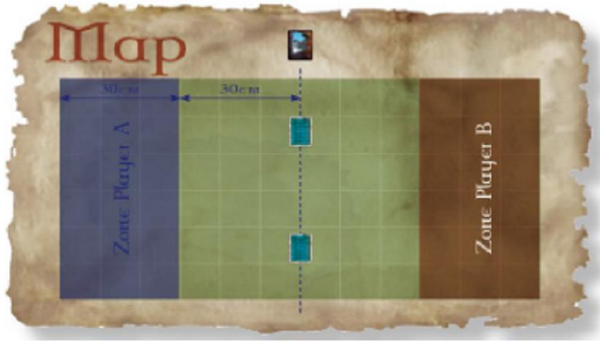
100 PA pour avoir tué le commandeur adverse.

## Note.

Les prisonniers sont considérés comme des éléments de décor indestructibles tant qu'ils n'ont pas été libérés.

## Fontaines mystiques.

*En certains endroits où d'anciens artefacts ont été enterrés puis oubliés, l'eau recèle des aptitudes magiques & les donne à quiconque est assez fou pour s'aventurer assez près.*



## Situation.

**Décors de scénario :** Deux fontaines sont placées sur la ligne médiane, à 10cm du petit bord de table. Elles sont représentées par 1 carte de Confrontation (chacune), sont infranchissables & ne bloquent pas les lignes de vue.

**Règle spéciale :** Durant la phase d'entretien, tout combattant blessé en contact avec une fontaine peut tenter de se soigner en buvant son eau. Le joueur lance alors 1d6 :

- 1 : le niveau de Blessure du combattant est aggravé d'un cran (cela peut le tuer)
- 2 à 4 : rien ne se passe
- 5 & 6 : le niveau de Blessure du combattant est diminué d'un cran.

## Déploiement.

30cm ou moins du petit bord de table.

## Objectif.

Le joueur doit contrôler le maximum de fontaines & tuer le Commandeur adverse.

## Conditions de victoire (3 PV).

1 PV par fontaine contrôlée (contact)  
1 PV si le Commandeur adverse est mort, a fui hors de la table ou est en déroute à la fin de la partie **et** que votre propre Commandeur est vivant (& pas en déroute) à la fin de la partie.

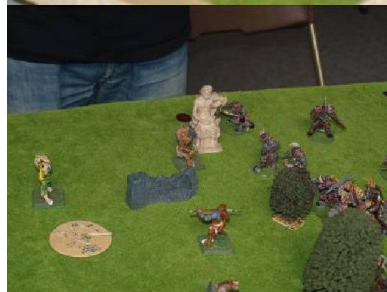
## Bonus (max = 100).

20PA chaque fois qu'un combattant se soigne d'un cran de blessure en buvant à l'eau d'une fontaine.

## Quelques photos :

Vous pouvez en consulter aussi là :

<https://drive.google.com/folderview?id=0B2hebKupg175RFRmQjNTWmt4ck0&usp=sharing>



# Peinture / Sculpture

Résultats du 7<sup>ème</sup> concours de peinture - Catégorie Expert

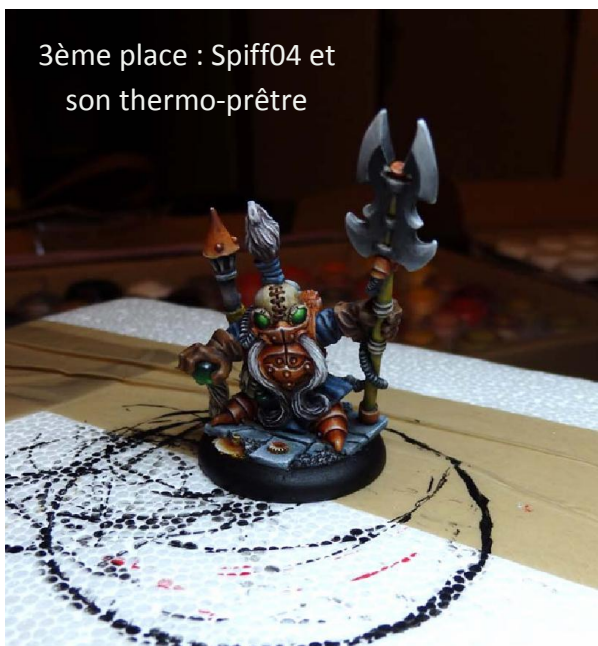
1<sup>ère</sup> place : Mirvillis  
le shaman noir avec Bysra



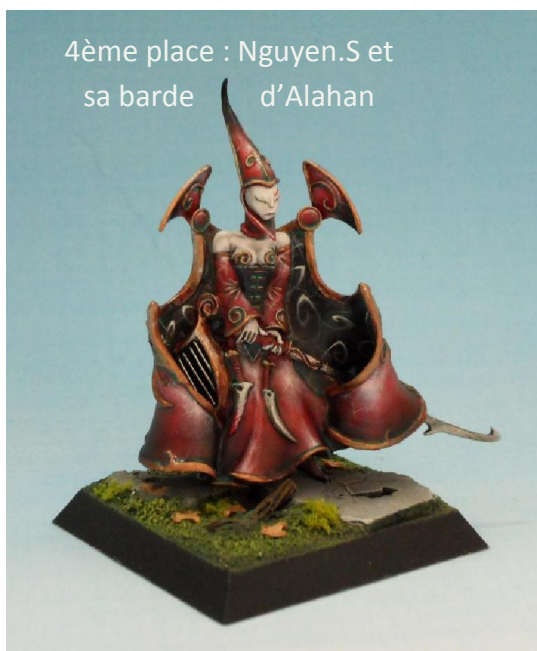
2<sup>ème</sup> place : Clairette et son  
solitaire Wolfen



3<sup>ème</sup> place : Spiff04 et  
son thermo-prêtre

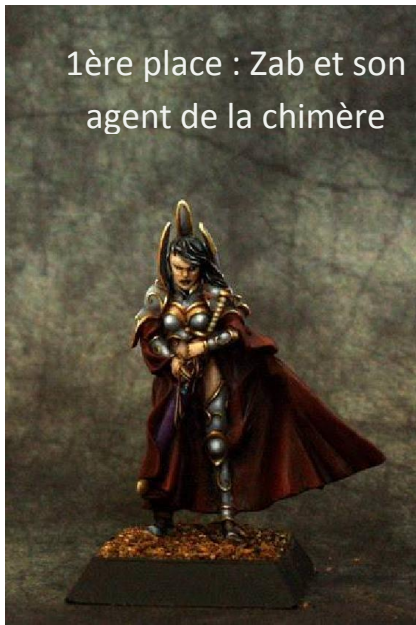


4<sup>ème</sup> place : Nguyen.S et  
sa barde d'Alahan



## Résultats du 7<sup>ème</sup> concours de peinture - Catégorie Challenger

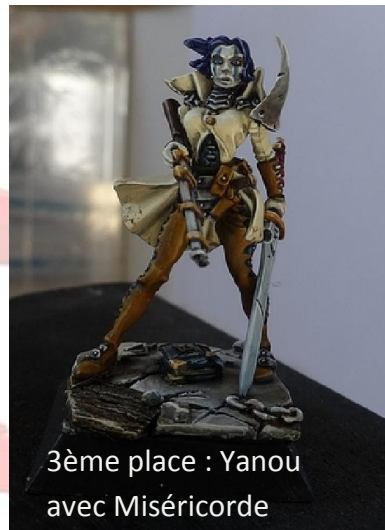
1<sup>ère</sup> place : Zab et son agent de la chimère



2<sup>ème</sup> place : Stylnox avec Ophyr le gardien



3<sup>ème</sup> place : Yanou avec Miséricorde



4<sup>ème</sup> place : Cyttorak avec Tork l'Animal



5<sup>ème</sup> place : Pulpum avec Ejin de Vanth et Fumble avec le Coryphée



7<sup>ème</sup> place : Samko avec Xherus et Kyro avec Kelen

Félicitations à Zab qui passe en catégorie « Experts ». Pour le prochain concours le thème sera « L'agressivité ». Inscrivez-vous nombreux !

Librevent



# Conf'Fédé

## Tutorial de peinture

### Fabrication d'une façade de « Caserne Milicienne à Cadwallon »

Nous allons commencer tout simplement en énumérant les matériaux et le matériel à posséder pour ce type de réalisation.

Matériaux :

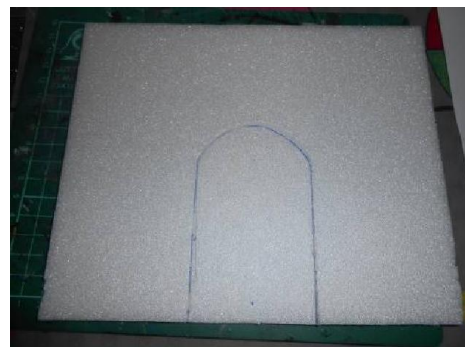
- Plaques de polystyrène extrudées (type dépron)
- Plaquette et tiges de Balsa
- Cure dent
- Colle à bois
- Peintures
- Allumettes (tailles moyennes)
- Poils de balais (hé oui !!!)
- Epingles (espèce de petits clous)



Je vous rassure il n'y a rien de compliquer la dedans, il faut juste un peu de patience et de temps. Tout d'abord je me choisis la taille de la bâtisse. A cause de ma vitrine je ne peux monter à plus de 16 cm de haut. Donc je choisis de faire une façade de 16 cm de haut sur 20 cm de long. Je découpe donc dans ma planche de polystyrène épaisseur les dimensions choisies.

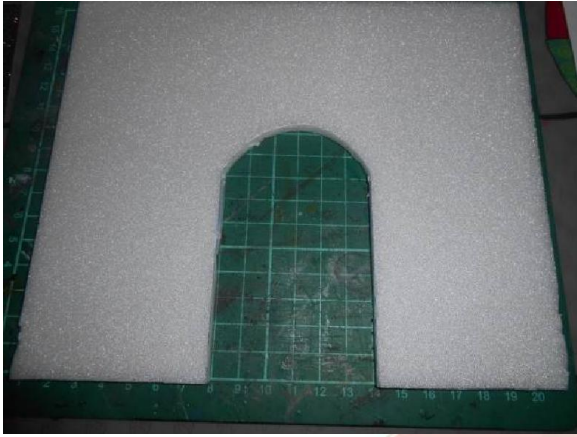


Je place un point à mon centre, donc à 10 cm du bord et je pointe à 3 cm de chaque côté pour créer une porte de 6cm de large. Niveau hauteur, je choisis 8cm, et je trace ma porte. Je choisis de faire un arc de cercle, je fais ceci à main levée, puis je découpe cela au cutter.



Matériels :

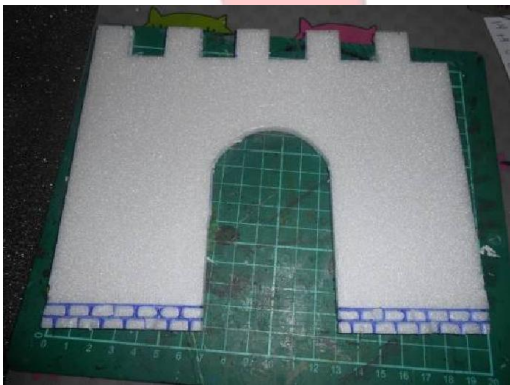
- Pinceaux de différentes tailles (brossage et peinture)
- Cutters, scalpels
- Ciseaux
- Règle
- Crayon bille



Je trace mon tour de garde, 2 cm / 2cm et de nouveau découpe.



Une fois cela effectué, je passe à la partie traçage des briques (pierres). Vous êtes bien sûr libre de choisir la taille de vos pierres, moi j'ai opté pour du 1cm de long sur 0,5 de haut. Je trace en bas 6 rangées de briques et je retire à certains endroits quelques bouts avec la pointe de mon cutter pour avoir un aspect de « vécu ».



Je prends cette fois ma planche de polystyrène de d'épaisseur et je découpe dedans :

- 2 bandes de 3 cm de haut sur 7cm de long.
- 2 bandes de 2,6 cm de haut sur 7cm de long.
- 2 bandes de 2,2 cm de haut sur 7cm de long.
- 2 bandes de 1,8 cm de haut sur 7cm de long.
- 2 bandes de 1,4 cm de haut sur 7cm de long.
- 2 bandes de 1 cm de haut sur 7cm de long.
- 2 bandes de 0,6 cm de haut sur 7cm de long.

Je mets cela de côté, et je trace 4 « fenêtres » qui feront chacune 1cm de long sur 3 cm de haut, bien sûr le haut sera arrondi comme pour la porte et je les découpe.

Je reprends mes bandes, je colle la première bande au-dessus des 4 lignes de briques que j'ai déjà tracé (à droite et à gauche de la porte) et

j'empile les suivantes ( je pense que là, la photo est la bienvenue) :



Et maintenant arrive la partie la plus pénible, le traçage de toutes les pierres de la bâtisse.(et encore là c'est du petit, j'ai fait cela pour une table de 120/120cm)



La suite au prochain numéro.

**Fazek Gob**

## Tutorial d'armée

### Comment jouer l'armée du Lion ? (Volume 1)

Je ne parlerai ici que de ce qui concerne les formats classiques à savoir entre 200 et 600PA, en me concentrant sur l'analyse des formats principaux que sont le 300 et le 400PA.

Je passerai rapidement sur les rares profils qui me semblent injouables et n'aborderai pas les champions de rang supérieur ou égal à trois, trop gros de l'escarmouche classique.

Ce premier volume présentera rapidement les caractéristiques globales de l'armée et consistera surtout en une revue complète des troupes excepté les états-majors et les mystiques. Le ou les prochains volumes présenteront chaque champion du royaume, les éventuels états-majors qui peuvent accompagner les champions commandants, les troupes mystiques, puis entreront plus en détail dans le maniement de l'armée, avec des exemples de listes d'armées et une ou plusieurs façons de les jouer.

#### Ossature de l'armée :

Le royaume d'Alahan peut compter sur une bonne variété de troupes :

- combattants réguliers : lanciers et gardes
- tireurs réguliers : archers
- vétérans : joueurs d'épée et vétérans de Kaïber
- combattants spécialisés : faucheurs, vengeurs, fauconniers, Valkyries, Disciple d'Azël
- élites intermédiaires : paladins
- élites supérieures : gardes royaux
- cavalerie légère : barde sur destrier (biclassé mystique guerrier rang 1)
- cavalerie lourde : chevaliers errants ou sur destrier
- mystique guerrier (rang 1) : pytie, bardes à pied et agent de la chimère
- mystiques purs (rang 1) : serviteur de la chimère et Hérauld d'Arin
- artillerie : balistes
- membres d'états-majors : on en trouve dans 5 corps d'armée différents, d'infanterie régulière (2), d'élite (2) ou de cavalerie (1).

A toutes ces troupes il faut bien entendu ajouter les champions, l'âme même de l'armée, dont je parlerai dans le prochain volet. La plupart des troupes disposent d'un champion dont la valeur est en général de l'ordre de 3 à 4 fois la valeur de la troupe correspondante. Il existe aussi quelques personnages ne correspondant à aucun type de troupe en particulier, en général il s'agit des mystiques, magiciens et fidèles. Nous reviendrons plus en détail sur ces héros du royaume d'Alahan.

#### Caractéristiques globales de l'armée :

Il ne manque aucun type de troupe à cette armée, ce qui permet de varier les listes d'armées et donc les expériences de jeu.

L'existence de troupes bon marché pas extraordinaires mais non plus trop mauvaises permet de jouer du nombre pour compenser les prix des combattants les plus chers, ce qui fait qu'une armée du Lion classique comptera souvent au moins autant de combattants que son adversaire (de l'ordre de 12 à 15 en 400PA, et de 10 à 12 en 300PA)

Cependant, le Lion n'excelle pas dans tous les domaines. Son infanterie régulière et ses vétérans sont plutôt médiocres au corps à corps comme au tir. Ses troupes spéciales ne sont pas extraordinaires non plus bien que les faucheurs soient très utiles en tant qu'éclaireurs et les fauconniers intéressants bien qu'un peu chers.

L'armée est en revanche puissamment dotée en grosses élites, en cavalerie lourde et en magie : ce sont là trois piliers sur lesquels on peut s'appuyer

pour composer une liste d'armée Lion, même si ces piliers ne sont ni nécessaires ni suffisants pour composer une liste équilibrée : on peut faire une liste qui tient la route en jouant uniquement des troupes très moyennes voir médiocres, mais il faudra la jouer de main de maître !

Enfin l'aspect disciplinaire des Lions est très variable et atypique : les champions n'apportent pas plus de 6 en DIS en général, souvent 4, ce qui est médiocre à faible pour une armée sensée être civilisée et ordonnée. La haute discipline des Lions vient en fait de cas particuliers comme le musicien sur destrier ou un état-major avec Kelgar, sinon on doit se contenter de 4 ou 6, ou de 7 si on joue un chevalier ou un barde sur destrier.

#### Revue des troupes du Lion :

Troupiers de base :

Lancier :

10 2 3/3 2/6 4/2 Bravoure 9PA



Troupe de base aux premiers temps du jeu (il y a presque 20 ans!), le lancier a depuis été largement supplanté par le garde d'Alahan.

Le lancier est inoffensif avec sa FOR 3 et ne sais pas bien défendre avec sa DEF 2, mais il a une RES 6, un haut courage de 4+bravoure, et ne coûte que 9PA. Il constitue donc une alternative possible au garde si vous voulez plus de nombre et ne ressentez pas le besoin de taper avec vos troupes de base que vous concevez juste comme des ralentisseurs de l'ennemi.

#### Garde d'Alahan avec épée :



10 3 3/3 2/6 5/2 Bravoure 11PA

Pour le combat ce profil gagne un point d'INI par rapport au lancier, mais pour faire quoi exactement ? Frapper avant avec une FOR de 3 ? Dépenser plus de 20 % de plus que le prix du lancier pour essentiellement gagner un point de courage ne me semble pas raisonnable. Ce profil ne me semble donc présenter aucun intérêt pour le jeu.

Garde d'Alahan avec lance : 10 2 3/3 3/6 5/2 Bravoure 11PA

Sa DEF 3 combinée à RES 6 peut aider à tenir un tout petit peu, mais dès la première blessure on retombe dans le néant défensif. Offensivement, la FOR 3 n'apportera rien non plus. Quitte à jouer de la masse inoffensive, autant jouer un lancier à 9PA. Là encore peu d'intérêt par rapport au lancier même si on peut le jouer à la rigueur pour boucher un trou de 11PA dans une compo, sa DEF 3 n'étant pas forcément inutile. On préférera le garde avec pic en règle générale.

*Garde d'Alahan avec pic :*



10 2 3/5 2/6 5/2 Bravoure 12PA

Décidément, les troupes de base chez les Lion sont assez médiocre. La meilleure d'entre elles est ce garde avec pic.

Très courageux, il est à peu près autonome, ce qui constitue sa vraie valeur ajoutée par rapport aux troupes de base des autres armées.

Son INI est modeste, mais offensivement il est très correct pour un humain : 3/5 seulement me direz-vous, mais en mettant tous les dés en attaque on monte à 4/5. Après défensivement c'est pas brillant, DEF 2 qui ne sert jamais, en revanche

RES 6 c'est pas mal : ça vole contre les gros certes, mais contre des petites troupes adverses déjà affaiblies par vos frappes FOR 5, ça peut tenir un minimum.

J'en joue quasiment toujours au moins 3 pour avoir de la masse à moins que je ne joue des lanciers à la place pour reporter la différence sur mes élites ou mes objets magiques.

*Tireurs longue portée :*

*Archers d'Alahan :*



10 2 2/2 2/4 4/2 TIR=3 Bravoure, arc long FOR3 20/40/60

Pour 10PA on ne peut pas demander beaucoup à l'archer. Son tir ne constituera pas une menace sauf pour les combattants chers et fragiles, et restera assez aléatoire : 50% en portée moyenne, et un tir en portée courte minoritaire étant donné que 20 cm est la distance de charge standard.

Pour seulement un point de plus qu'un lancier il est sensiblement moins solide et encore plus inoffensif en combat, mais il a son tir. Soucieux d'avoir un minimum de masse pour le contact on ne pourra donc

pas jouer beaucoup d'archers, 1 ou 2, 3 à la rigueur dans une compo à thème suffisent largement.

Le déploiement sera très important, vous pouvez les déployer tôt pour rendre hostile une zone aux combattants adverses fragiles quand vous savez qu'il y en a, ou alors attendre que ces derniers soient déployés pour déployer vos archers afin de les atteindre, selon que vous jouez plutôt terrain ou agression. Il faudra veiller à ne pas les déployer trop loin de l'adversaire, mais pas non plus trop près pour éviter la cavalerie tour 1 et l'infanterie tour 2, afin de continuer à être menaçants aux tours suivants, avec même éventuellement un tir d'assaut pour bloquer si besoin.

Puisqu'en petit format les RES sont tendanciellement inférieures, et que les combattants chers et fragiles disposent de moins de copains pour se cacher derrière, les archers seront sensiblement plus efficaces en 200PA qu'en 400PA.

A jouer avec modération dans tous les cas.

*Archers d'Icquor :*

10 2 2/2 2/4 4 2 TIR=3 Bravoure, rechargement rapide, arc d'Icquor FOR4 25/45/65

Pour 3PA (30%) de plus que l'archer classique, l'archer d'Icquor peut tirer deux fois lorsqu'il est immobile mais en subissant un malus de 1 en tir :

- cela double ses chances en portée longue, mais doubler des chances déjà très faibles n'est pas transcendant

- le gain est faible en portée moyenne

- le gain est par contre énorme en portée courte

Le vrai avantage de l'archer d'Icquor cependant, c'est son arme : une portée supérieure de 5 cm, très appréciable en courte et moyenne, et une FOR légèrement améliorée même si elle reste relativement faible.

Les 3PA supplémentaires sont donc largement mérités, mais cet archer n'en est pas pour autant transcendant compte tenu de sa faible force, et donc de la menace relativement faible qu'il constitue. A jouer encore une fois avec modération, en 2 exemplaires maximum, 3 à la rigueur, dans une compo à thème.

Les archers d'Icquor se jouent comme des archers classiques.



*Vétérans :*

*Joueurs d'épée :*

10 3 3/4 3/6 5/3 Bravoure 13PA  
Sur le papier, le joueur d'épée paraît meilleur que le garde avec pic en rapport qualité prix. Mais concrètement, comme la DEF 3 reste très modeste et qu'on gagne de toutes façons ATT+1 en plaçant tous les dés en attaque, le joueur d'épée n'a plus qu'un échange INI/FOR à faire valoir en prenant 1PA au passage : ce n'est pas convaincant et du coup le garde avec pic est largement

privilegié.

Pourtant, dans certaines compo le joueur d'épée peut avoir sa place, surtout si vous avez des PA en rab dont vous ne savez que faire, mais pas que :

- si vous jouez des fauconniers et/ou des dégâts directs, un adversaire affaibli pourra être maîtrisable grâce à la DEF du joueur d'épée.
  - si vous préférez la polyvalence des joueurs d'épées.
  - si vous jouez un état-major joueur d'épée pour bénéficier de la feinte (cf. le prochain volume)
  - si vous préférez de loin les magnifiques figurines de joueurs d'épée.
- J'aurais tendance à jouer le joueur d'épée dans une compo à surnombre, avec joueurs d'épée et lanciers en ralentisseurs, Valkyries pour impacter, archers pour mettre des malus avant les combats, fidèles pour soutenir.

*Vétéran de Kaïber avec épée :*



10 3 3/4 3/6 5/3 Bravoure, instinct de survie 15PA

C'est un joueur d'épée avec instinct de survie pour 2PA de plus. Déjà que l'intérêt du joueur d'épée est limité, lui ajouter une compétence ultra aléatoire en augmentant son prix de près de 20%, je ne suis pas trop preneur.

*Vétéran de Kaïber avec lance ou masse :*



10 2 3/4 4/6 5/3 Bravoure, instinct de survie 16PA

Celui-ci troque un point d'INI pour un point de DEF : 4 en DEF+RES 6+instinct de survie pour 16PA, ça fait un défenseur presque honnête pour un Lion, déjà plus intéressant que l'autre profil mais dans une optique très particulière. A essayer, un petit pôle défensif pas cher dans la compo, même si je reste sceptique sur le prix.

*Vétéran de Kaïber avec pic :*

10 2 3/6 3/6 5/3 Bravoure, instinct de survie 17PA  
Là on a 4/6 en full attaque offensif au lieu des 4/5 du garde à 12PA, et on a instinct de survie, pour 5PA de différence et surtout plus de 40 % d'augmentation, c'est forcément trop cher. On peut toujours ajouter la DEF 3 mais ce gain mineur ne permet pas de combler l'écart d'autant que défendre fait perdre l'avantage offensif, avec une DEF franchement médiocre pour espérer défendre des attaques significatives. Trop cher.

*Troupes spéciales :*

*Valkyrie 1 :*



10 3 4/3 4/4 5/3 Bravoure, bretteur 13PA

La compétence bretteur n'a aucun intérêt sur un tel profil puisque l'adversaire se moque bien de ce que fait de ses dés une inoffensive Valkyrie. Très sensible aux dégâts directs, elle devient inutile une fois blessée ou sonnée, et avec sa RES faible elle passe très vite dans un état qui rend son seul intérêt inexistant : sa DEF 4. Elle paye cher une ATT qui ne sert à rien vu sa FOR 3, cette Valkyrie n'a donc aucun intérêt.

*Valkyrie 2 :*



10 3 4/3 4/4 5/3 Bravoure, coup de maître 15PA

Sur le papier c'est pas mal, dans les faits c'est compliqué. La Valkyrie a une INI trop moyenne et tape donc souvent en deuxième, trop souvent pour pouvoir profiter de son coup de maître (ATT 5 FOR 11 grâce à la bravoure !), qui l'oblige à tout mettre en attaque, et comme elle a une RES de 4, elle se fait déchirer trop souvent avant de taper.

De plus elle doit trouver un moyen de

se protéger des tirs car sinon elle arrive au combat tellement éclatée qu'elle ne sert plus à rien. Jouer de la masse de lanciers pourra donc être salutaire pour les protéger des tirs. La Valkyrie n'a qu'une seule attaque pour faire mouche, donc sera plus efficace contre des adversaires à la DEF modeste ou affaiblie (charge, fauconnier, soutien d'un lancier pour sonner, tirs antérieurs...), elle vole aussi à la première baffe donc il faudra veiller à gagner l'initiative (disciple d'Azël, flux de nullité, inspiration céleste, prière du guerrier, surnombre), on peut aussi jouer 3 Valkyries comme un unique combattant à 45PA, chargeant à 3 (malus de charge+INI 6+3 touches ATT 5 FOR 11, RES 4, 12 points de vie), mais c'est plus facile à dire qu'à faire...

*Disciple d'Azël :*

10 5 4/5 5/7 5/4 bravoure, bretteur, coup de maître/3, enchaînement/1 Confère enchaînement/1 à toutes les Valkyries à 10 cm.

Je n'ai jamais joué ce profil pourtant intéressant sur le papier, en tous cas très polyvalent et utile si on joue des Valkyries, pour l'enchaînement mais surtout pour l'INI considérable du disciple, le record absolu des troupes du Lion, très pratique pour passer un coup de maître. Le courage laisse cependant à désirer pour un Lion dans cette gamme de prix.

*Faucheur :*



10 4 4/3 2/3 5/2 TIR=4 Bravoure, éclaireur, pistolet FOR 6 10/15/20 18PA

Sans la compétence éclaireur ce profil serait sans intérêt, avec il prend toute sa dimension dans la mesure où les éclaireurs sont trop utiles tactiquement pour pouvoir raisonnablement s'en passer, et les faucheurs sont la seule troupe du Lion à bénéficier de cette compétence : en plus n'étant pas chers on peut facilement en jouer 2 ou 3 en 400PA. En termes de dégâts, le faucheur ne fera souvent rien de

plus que ce que provoquera son tir d'assaut, qui a deux chances sur trois de réussir, cinq sur six contre les adversaires de grande taille.

Deux façons de les utiliser : soit en agressant l'adversaire tour 1, soit en temporisant pour intercepter en milieu de table histoire d'avoir du soutien, tout dépend de ce que vous affrontez.

- contre des magiciens, les faucheurs bien placés pourront infliger des dégâts très intéressants en tir d'assaut car un mystique blessé, chargé et engagé est très amoindri : au pire il devra dépenser de l'énergie et du temps pour se soigner ou éliminer le faucheur, ce qui sera toujours ça de pris. Bien entendu, le magicien, à moins que vous n'ayez réussi à le charger en fin de tour, recevra le soutien de ses amis et donc votre faucheur périra probablement, mais il aura ralenti/blessé le magicien et occupé un soutien. Si vous faites une triple charge de faucheur, les tirs peuvent carrément éliminer le magicien avec un peu de réussite.

- contre des champions ou de grosses créatures, son COU 5+bravoure lui permet de charger tout seul comme un grand et éventuellement de blesser sur le tir d'assaut mais l'essentiel n'est pas là : il fait perdre un tour à une créature pendant que vous gérez le reste de la compo adverse et que vous vous occupez du scénario. La survie est alors un bonus extraordinaire, mais elle est rare.

- contre une armée nettement moins disciplinée que vous, vous pouvez tenter la double dose : déploiement en milieu de table, un tir en reculant au tour 1 (commencez par mettre votre carte de faucheur en réserve pour reculer au bon moment, mais attention aux adversaires avec conscience !) puis un tir d'assaut au tour 2, l'avantage étant que vous tirez deux fois mais qu'en plus vous avez

plus de chances de recevoir le soutien de votre éventuelle cavalerie, et donc... de survivre avec vos faucheurs, et de continuer à tirer aux tours suivants. Technique assez difficile cependant.

Bref, les faucheurs, c'est que du bonheur.

*Fauconnier :*



10 4 4/3 4/3 5/2 TIR=3 Bravoure, fléau/éclaireurs, pistolet FOR 6 10/15/20 25PA

Aucun éclaireur ennemi ne peut se déployer à moins de 25 cm d'un fauconnier.

Une fois par activation avant ou après son déplacement le fauconnier peut envoyer son faucon à 20 cm, soit sur un ami pour lui donner conscience, soit sur un ennemi pour lui infliger ATT/DEF/TIR/POU/FOI-1.

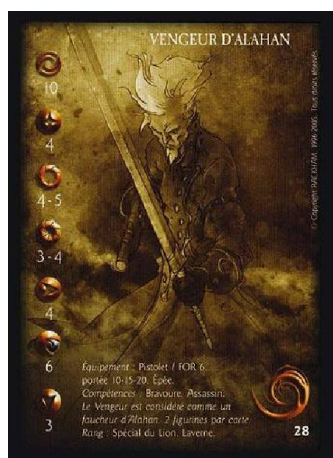
Le profil très faible du fauconnier paraît cher cependant il a des atouts à faire valoir :

- sa capacité anti-déploiement permet de gêner les éclaireurs adverses, utile si vous jouez des troupes vulnérables comme des mystiques purs, ou si vous voulez protéger votre cavalerie d'éventuels bloqueurs.
- conscience : idéal pour démasquer les éclaireurs et faire parler la poudre dans la foulée (les fauconniers ont fléau/éclaireur), ou pour permettre à votre magicien de cibler sans voir à 20 cm.
- les malus à un adversaire, idéal pour aider un ami (ou le fauconnier lui-même) au combat, ou même pour affaiblir un magicien adverse.
- son tir en harcèlement qui permet au fauconnier de se replacer derrière un décor ou derrière ses copains. Cependant les faibles portées du pistolet font qu'il ne faut pas en attendre des miracles. Si vous jouez un magicien c'est le moment de jouer un mur élémentaire derrière lequel votre fauconnier pourra se replier à défaut de décor naturel.
- enfin le fauconnier est très agréable à jouer même s'il meurt en général assez vite.

Il s'agit donc d'un investissement précieux et fragile dont il ne faut pas abuser. En 400PA on peut à la grande rigueur jouer 2 fauconniers, mais 1 me paraît plus raisonnable, et suffisant pour la fonction. En 300PA et moins, 1 fauconnier est largement suffisant.

Je conseille de faire très attention à son déploiement et à ses placements, mais aussi de jouer de quoi gérer les tireurs adverses (cavalerie, faucheurs, étincelants, sorts anti-lignes de vue...)

*Vengeur d'Alahan :*



10 4 4/5 3/4 6/3 TIR=4 Bravoure, assassin 23PA

Un profil qui pour 23PA devient presque tentant. Très fragile donc à jouer avec doigté dans une liste d'armée adaptée, le vengeur est taillé pour assassiner des ennemis fragiles compte tenu de sa FOR médiocre et de son ATT moyenne à correcte en full attaque.

A partir d'une RES inférieure à 7, le malus de charge+le tir d'assaut plus la bonne initiative et l'ATT 5 en full attaque, la frappe assassin, le rendent relativement dangereux, en particulier pour les mystiques adverses. Un

joueur Wolfen pourrait facilement le détester, car le tir d'assaut passe encore plus facilement et sachant que le Wolfen n'a pas d'armure...

A mon avis il faut en complément :

- des éclaireurs (donc des faucheurs) pour neutraliser les tireurs, le fléau

des vengeurs.

- de la cavalerie pour couvrir les vengeurs et empêcher l'adversaire de les charger : les vengeurs DOIVENT charger !

- du tir/dégât direct pour affaiblir l'ennemi que le vengeur viendra achever, ce qui lui permettra de survivre donc d'être à nouveau une menace au tour suivant.

- du boost magique pour la FOR, genre force de la vertu, chant de blessure, et éventuellement une marche forcée

Reste qu'un assassin avec MOU 10 FOR 5 qui n'est pas éclaireur et qui a une RES aussi faible, c'est souvent compliqué à rentabiliser : le MOU 10 qui n'est pas supérieur à celui de l'infanterie classique rend en effet la charge très compliquée à assurer à moins d'avoir une énorme assurance sur le discipline, ou à la rigueur de jouer en deuxième rideau, mais là encore sans la discipline on ne choisira pas sa cible.

*Troupes d'élite :*

*Paladin d'Alahan 1 :*



10 3 4/5 3/7 5/3 Bravoure, épée sacrée 20PA

Options : résolution/1 (1PA) ou soin/5 (3PA)

Symbole de courage et d'abnégation, le paladin méprise la mort et n'adore que la vertu : il frappe ses adversaires avec toute sa foi qui peut faire des miracles puisqu'il est équipé d'une arme sacrée... ou rien du tout parce qu'il a une FOR assez modeste. Le paladin peut dépasser rapidement ou faire tomber les plus coriaces créatures. Même en blessure critique, il peut

encore éliminer n'importe qui d'un seul coup d'épée sacrée !

Comme beaucoup de Barhans, sa bravoure l'incite à placer tous ses dés en attaque car le paladin atteint alors une très honorable ATT 5 ! il peut alors inquiéter bien des adversaires avec son épée sacrée. Cependant, ce profil est très peu efficace contre les ennemis modestes : sa FOR 5 ne l'aidera pas beaucoup et à moins de faire un double assez vite, il risque fort de se faire méchamment amocher ou tuer avec sa RES moyenne de 7. Il ne peut pas non plus se défendre convenablement et n'est de toutes façons pas fait pour ça. Il devra donc absolument chasser du gros, et on en abusera donc pas dans la liste d'armée : 2 ou 3 en 400PA.

En général je choisis paladins ou gardes royaux mais pas les deux car leurs rôles empiètent l'un sur l'autre, la différence étant que le garde royal n'a rien à craindre des péons adverses tandis que le paladin lui, doit absolument les fuir. Une compo avec de la masse pour gérer les péons adverses et des tirs (ou des magiciens blasteurs) pour les affaiblir siéra donc particulièrement aux paladins : raison de plus pour éviter les gardes royaux, qui par leur prix diminueront la place pour la masse et les tireurs. Les fauconniers sont aussi de précieux alliés pour diminuer la DEF adverse et tirer avant la charge des paladins (ou carrément apporter leur INI 4 en tentant le tout pour le tout dans la mêlée !).

Les paladins peuvent choisir entre deux options mais vu les prix le choix est vite fait : soin/5 est très aléatoire pour un profil ultra offensif qui n'a pas souvent le temps de s'en servir, difficile donc de choisir cette option à 3PA quand d'un autre côté vous avez la résolution/1 pour 1 petit PA ! cette résolution vous permettra de vous adapter à la situation : mieux résister à la peur, augmenter vos chances de gagner l'initiative (fondamental contre les grosses créatures qui se défendent mal mais tapent très fort) ou enfin augmenter vos chances de passer la défense adverse en montant à ATT 4+1(bravoure)+1=6 ! Ne vous privez surtout pas de ce cadeau à 1PA.

### Paladin d'Alahan 2 :



10 3 4/5 4/7 5/3 Bravoure, épée sacrée 22PA

#### Options des paladins

Pour 2PA, ce paladin gagne DEF 4. Il gagne donc en polyvalence, surtout si on lui donne résolution/1, qui lui permet de monter à DEF 5 une fois par tour. Une version qui m'a toujours laissé sceptique car le paladin est surtout là pour utiliser son arme sacrée, donc pour attaquer, d'autant qu'en défendant il se prive du bonus de +1 en ATT.

Mais en fait, payer 2PA de plus, si ça paraît un peu trop, permet à ce paladin de temporiser s'il combat un

adversaire peu cher et puissant, alors qu'avec DEF 3 il était démuné. Au tour suivant s'il est indemne il peut se désengager assez facilement grâce à résolution/1.

A mon avis 1PA de trop sur ce profil car l'avantage de la défense est modeste et très circonstanciel, mais si on a des PA en rab ça peut valoir le coup.

### Paladin de Doriman :



10 4 4/6 3/7 Bravoure, coup de maître/2, épée sacrée 28PA  
Options des paladins

Voici ma troupe préférée de l'armée, quelle classe un tel profil ! et contrairement au garde royal le paladin de Doriman a un défaut majeur qui lui donne plus de charme : il ne défend pas et sa RES le rend donc assez vulnérable.

Pour 8PA de plus que le paladin de base, le Paladin de Doriman gagne :  
- INI/FOR/COU+1 : autant le COU est sympa mais pas fondamental, autant le gain de FOR fait du bien et surtout le gain d'INI est très important car taper en premier, c'est

une question de vie ou de mort pour le paladin comme pour son ennemi !

- Coup de maître/2 : là on a ce qui me fait adorer ce profil. Certes, en faisant un coup de maître on se prive d'une seconde frappe sacrée, mais vu la résistance du paladin, il n'est pas certain qu'on se retrouve en bon état après avoir encaissé, surtout si on a malencontreusement perdu l'INI. On atteint tout de même une FOR 13 lors d'un coup de maître ! Pour du Lion dans cette gamme de prix c'est le rêve, surtout que l'arme est sacrée !  
Détail important : avec la résolution/1 vous montez à un équivalent de 6 en attaque (attention le +1 de la résolution n'est pas compté pour la FOR du coup de maître), donc votre coup de maître devient vraiment une arme très dangereuse. Ce qui est sympa c'est que affaibli (s'il n'est pas mort), votre adversaire tapera moins fort derrière et donc a moins de chances de vous faire mal.

La résolution peut aussi être très utile contre un adversaire abominable genre élémentaire de ténèbres, mais aussi pour passer à 5 en INI, ce qui commence à piquer et à faire très sérieusement réfléchir les champions lors de leur placement de dés.

Au final un profil autant voir moins rentable que le paladin de base, mais pour moi en tous cas plus sympa à jouer.

Le paladin de Doriman est tout en panache et prise de risque, un fabuleux profil quand on aime l'esprit fougueux des Lions !

### Garde royal 1 :



10 4 4/6 4/10 6/4 Bravoure, dur à cuir, fanatisme, Arme et Armure sacrées 39PA

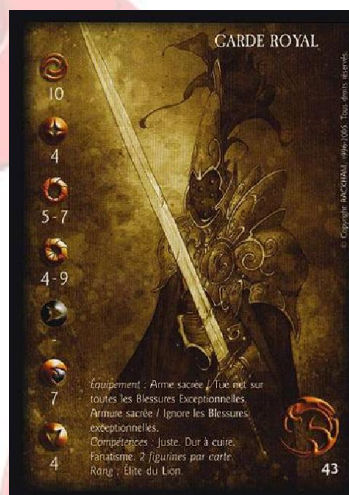
Voir le commentaire de l'autre profil de garde royal pour plus de détails.

Ceci est la version originale du garde royal, moins percutante mais un poil plus robuste que l'autre : celui-ci a encore plus de raisons de placer tous ses dés en attaque pour bénéficier des bonus de bravoure et fanatisme en ATT/FOR, sa RES 10+dur à cuir+armure sacrée le protégeant encore mieux des

coups, pourquoi défendre ?

Pour 3PA de moins que l'autre il perd son immunité à la peur mais COU 6+bravoure ne lui fait pas craindre grand monde. Il perd aussi un point en ATT/FOR pour gagner 1 point en RES. Pour moi il y a plutôt 4 que 3PA de différence pour que les deux profils se valent, et de fait l'autre version est la plus souvent privilégiée par les joueurs.

### Garde royal 2 :



10 4 5/7 4/9 7/4 Juste, dur à cuir, Fanatisme, Arme et armure sacrée 43PA

Le garde royal est sans doute le profil d'infanterie le plus respecté par les adversaires du Lion.

Une arme et une armure sacrée couplées à une RES de 9 et dur à cuir : tous les arguments pour ne jamais défendre... ce à quoi il faut ajouter : en ne défendant pas le garde royal gagne +1 en ATT (juste) et +1 en FOR (fanatisme) ce qui lui permet d'atteindre un joli ATT 6 pour

passer les plus hautes défenses et éviter les contres, et un FOR 8 plus qu'honorable pour un humain. Avec une INI de 4, le garde royal est supérieur sur ce plan à ses équivalents dans certaines d'armées, ce qui lui permet de taper plus souvent en premier : excellent.

Votre garde royal, concrètement, sera un cauchemar pour les grosses troupes adverses qui pourront certes l'éliminer parfois facilement, mais le plus souvent le combat sera rude et très risqué pour un adversaire bien plus cher. Le garde royal a donc tout intérêt à combattre les personnages, cavalerie lourde, grosses élites et créatures adverses.

Contre de l'infanterie de base, il ne sera pas ridicule non plus, hyper solide, il peut parfois faire le ménage (si vous faites des doubles!), souvent faire pas mal de dégâts, surtout contre les troupes peu armurées.

Le garde royal a toutefois ses limites :

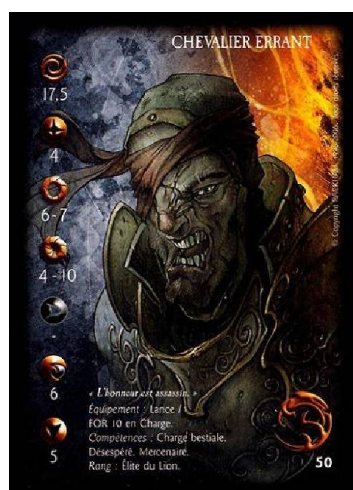
1/ les champions à très haute défense (7+) peuvent gérer le garde royal, mais ils ne sont pas nombreux.

2/ les troupes moins chères dotées d'une grosse FOR, typiquement les brutes orques, mais il y en a bien d'autres.

De manière générale le garde royal se porte le mieux contre les adversaires chers ayant une DEF faible à moyenne, mais quelles que soient les circonstances, un garde royal peut renverser le cours d'une bataille (du moins il faut y croire, ça ne coûte rien :D).

La cavalerie lourde :

Chevaliers errant :



17,5 4 6/7 4/10 6/5 Désespéré, charge bestiale, Force en charge/10 52PA

Nous avons là une cavalerie mi-lourde dont je ne suis pas certain qu'elle vaille ses points.

Pourtant, le chevalier errant n'est pas dénué d'intérêt car l'armée ne dispose pas de cavalerie peu chère. On dispose donc avec lui d'une cavalerie très jouable en 300PA, y compris en 2 exemplaires mais on aura alors du mal à caser d'autres élites importantes comme des gardes royaux : il faudra choisir. En format 400 en revanche on peut tout à fait aligner 2 chevaliers

errant et 2 gardes royaux.

Ce cavalier augmente son INI/ATT/DEF en sous nombre ce qui est intéressant dans le cadre d'une contre charge adverse, et il les augmente aussi lorsqu'il affronte plus fort que lui : il monte alors à INI 5, ATT 7, DEF 5 et si on ajoute le malus de la charge qu'il provoque le plus souvent, on est très haut. Après sa FOR de 10 en charge ne fera pas de miracle mais sera très efficace contre des RES faible ou même moyennes (6-8). Sa RES 10 le laisse vulnérable face aux gros et même face aux tirs, il faudra donc être relativement prudent.

Son gros défaut c'est évidemment qu'à part lors de l'impact de charge, il n'a que deux dés, et pour ce prix avec une FOR 7, c'est franchement faible. Par conséquent charger et charger les bons ennemis, sera fondamental pour le rentabiliser. Son deuxième défaut, c'est que les Lions jouent rarement des états-majors, et que ce cavalier n'étant pas brave, son COU de 6 n'est pas une garantie contre les créatures effrayantes qui tournent souvent à PEU 8 voir 9 : c'est un défaut très triste et indigne d'un Lion.

Chevalier du Lion sur destrier :



20 4 6/7 5/13 7/7 Juste, Coup de maître/0, destrier, charge bestiale, Force en charge/15 78 PA

Le chevalier sur destrier a enfin à prix un prix à la mesure de son potentiel : très cher. Cependant, mal joué il peut vite se faire engluer et ne pas se rentabiliser, en effet autant en charge c'est un monstre, autant :

- hors charge il n'a qu'une FOR de 7 et 3 dés.

- en poursuite après une charge il n'a qu'une FOR de 7 et 2 dés !

Alors que les monstres de sa catégorie dans les autres armées ont une FOR supérieure à 10 et 3 dés, tout le temps.

Cependant le chevalier a de gros atouts :

- il est immunisé à toute forme de peur.

- en RES, il est de la trempe des trolls et autres cavaliers de la rédemption mais contrairement aux Trolls, le chevalier se défend plutôt correctement.

- il est encore plus violent qu'eux lors de l'impact de charge : son attaque, son INI, sa FOR, tout est gros voire monstrueux par rapport aux autres.

- Le plus énorme : il bouge à 40 cm ! Seule l'aberration est plus violente à cette vitesse lors de l'impact de charge (et infiniment plus violente hors charge et en poursuite, certes...).

Alors comment l'utiliser ? Beaucoup d'options existent : casser du gros, du petit, du moyen, mais si le chevalier charge un adversaire très puissant, mieux vaut qu'il bénéficie d'un soutien, magique ou d'un ami, pour assurer le résultat de l'affrontement ou augmenter les chances de gagner l'initiative. Pour ce qui est de la poursuite, le chevalier est intéressant à jouer en chargeant des mêlées où on possède d'autres bon tapeurs lorsqu'on a la discipline, car autant en solo sa poursuite est relativement inoffensive, autant son coup de maître peut être décisif quand il est couplé à deux frappes de garde royal, un coup de maître de paladin de Doriman, de Valkyrie ou de champion, ou encore une frappe assassine de Vengeur, selon la ténacité de la victime.

Le chevalier permet comme toutes les cavaleries de neutraliser l'artillerie adverse assez rapidement, en relais des faucheurs qui ont fait leur job tour 1 avant de trépasser.

- Enfin le chevalier apporte une DIS supérieure à celle de la plupart des personnages joués usuellement. Je préfère d'ailleurs jouer le musicien sur destrier car il apporte une DIS de 9.

Jouer 2 chevaliers, même en 400PA, c'est compliqué vu son prix, on se contentera donc d'un seul en 400PA : dans les formats inférieurs je préfère utiliser le chevalier errant dont le déficit de courage est alors moins criant étant donné que les PEU sont moins élevées.

Fingo



# Background

À l'aube des Temps, l'Empire Ishim Re régnait sur tout Aarklash et même sur Belgorne.

Même le Syharhalna était verdoyant et foisonnant de vie, tout comme certaines régions de Belgorn, dont Tar Haez, connu désormais sous le triste nom de "Royaume des Cendres".

Les Ishim'Re avaient à leur Tête, une créature d'une puissance rarement égalée, un véritable Dieu dans le corps d'un Humain : Ar Tholt, l'Avatar de la Conquête.

Grâce au savoir tactique et martial, ainsi qu'aux connaissances magiques et scientifiques, l'Empire Ishim Re allait de victoire en victoire, repoussant les Minotaures en Shenroth, réduisant presque à néant les Centaures Koldans, faisant fuir les Nains dans les profondeurs de la Terre et se battant contre les Elfes Daikinee !

Même si les peuples ennemis avaient à leurs côtés des créatures du même genre qu'Ar tholt (d'autres avatars primordiaux), le savoir de ce dernier, allié à la magie lui avait permis de construire des machines de guerre autotreteneues, des automates à la puissance inimaginable !

Mais la plus grande des Conquêtes reste celle de la Vie sur la Mort...

Aussi, Ar Tholt a dédié une immense partie de son temps et de son énergie à chercher comment créer la vie, et ses automates n'étaient qu'une facette de ses expériences !

Surveillant en permanence ses frères et sœurs Avatars, Ar tholt découvrit qu'un Loup de la forêt de Diisha s'était épris de la Déesse Lune Yllia ! Voyant là à la fois un moyen pour lui de duper sa sœur, mais aussi de tester ses découvertes en génétique, Ar Tholt offrit de transformer le loup en un être apte à séduire la déesse !

Mais quand celle-ci mis bas une portée d'homme loup, elle comprit la supercherie, et maudit sa progéniture et leur père qui devint, de fait, l'Alpha des nouvellement créés Worgs : Vile Tis !

Tirillé entre l'amour et la rancœur vis à vis de la déesse, Vile Tis devint le nouvel avatar de Tourment ...

Ivre de haine vis à vis de celui qui l'avait dupé, manipulé et en un sens trahi, celui qui serait plus tard connu comme l'Artisan, Vile Tis déchaîna sa haine sur le Roi Dieu des Ishim'Re et leur civilisation ...

Aidé par d'autres Avatars qui voyaient en lui une opportunité à saisir, Vile Tis se fraya un chemin jusqu'à Ar Tholt avec l'aide de ses fils, les Worgs, détruisant tout sur leur passage.

Quand Vile Tis atteint la capitale de l'empire Ishim'Re, au cœur de l'actuel Syharhalna, même les lointains Dragons des cimes, pourtant alliés des Ishim'Re, ne purent s'interposer.

Les deux avatars se firent face dans un combat acharné qui ravagea la cité...

Perdant l'affrontement, Ar Tholt utilisa ses dernières ressources pour ouvrir un portail et fuir mais la Bête se jeta à sa poursuite. Les deux dieux continuèrent leur combat à travers les Royaumes et le Temps, jusqu'à ce qu'Ar tholt parvint à se réfugier dans son Royaume Inachevé, brisé et fou, tissant patiemment un lien avec Maldegene Dirz qui parviendra à le ramener sur Aarklash grâce au Rituel de l'Aube. Mais les deux entités étant lié à jamais, le retour de l'Artisan, ramènera la Bête également ...

Leur chef de meute disparu, Ekynox, le premier né et ses frères s'en retournèrent en Diisha pour vouer un culte à leur mère et garder un œil vigilant sur les Ishim're.

Ces derniers venaient de perdre leur capitale et le Roi Dieu. L'empire, brisé, tenta de se restructurer, déplaçant sa capitale dans la cité que l'on nommera plus tard Cadwallon.

Là, le conseil des Anciens choisit de changer les habitudes de leur peuple pour ne pas commettre les erreurs du passé et s'engager de nouveau dans une voie guidée par l'ambition et les conquêtes qui venait d'aboutir à l'autodestruction de leur empire. Ils choisirent de vénérer les Héols, des forces liées à la Lumière qui avait préservait une partie du peuple Ishim de la rage des Worgs, et prirent le nom d'Utopie du Sphinx. Les Dragons des Cimes renouvelèrent leurs pactes d'alliance avec ce peuple.

Alors que leur civilisation se reconstruisait péniblement, une nouvelle menace déferla sur l'Utopie.

Venue de lointaines colonies de l'empire ishime d'Algandie et de Naherys, une armée d'hommes serpents et de créatures reptiliennes contrefaites, menée par un mage renégat accosta sur Aarklash et déclara la guerre à l'Utopie, avec le soutien du puissant Wurm de Ténèbres Vortiris. Celebdel avait ainsi utilisé les antiques savoirs de son ancien mentor, Ar tholt, pour offrir une descendance contre-nature à Vortiris.

Maloth le Wurm de la Lumière affronta son frère dans la capitale de l'Utopie et l'y retint, laissant ainsi l'opportunité aux Sphinx d'enfermer Vortiris dans un labyrinthe magique...mais Maloth fut prisonnier également !

Ce fut le dernier acte de l'Utopie du Sphinx, qui, submergée par les Ophidiens, préféra utiliser la science des Portails d'Ar Tholt et s'enfuir, pour mieux préparer leur retour.

La cité tomba aux mains des Ophidiens, mais les laboratoires furent scellés afin que les automates de guerre ne tombent pas aux mains des enfants de Vortiris.

De nos jours, le savoir des Ishim'Re et des Sphinx est passé entre les mains des Cynwalls, grâce aux dragons, qui avaient été les témoins de l'histoire de cet antique peuple, mais aussi des Alchimistes de Dirz, les premiers utilisant toujours la Lumière pour alimenter cette étrange science hors du temps, mais avec beaucoup plus de mesure que leurs propriétaires, les derniers préférant l'entropie des Ténèbres, pour dépasser les limites déjà atteintes et combler les rêves les plus fous d'Ar tholt.

Cadwallon est passé entre de nombreuses mains et les splendeurs des Ishim'Re ont presque disparu...

Avec le retour des Ophidiens, d'Ar Tholt et de Vile Tis, et les efforts de certaines factions de Cadwallon pour libérer Vortiris, l'Utopie du Sphinx se rassemble à travers les Royaumes, et commence à prendre contact avec les peuples d'Aarklash pour préparer leur retour, et sauver la Création, contre leurs créations ...

**Eledorn**

# Conf' Fédé

## Lexique.

### Aarklash

Nom du continent sur lequel se déroulent les combats de Confrontation.

### Achéron

Ancienne baronnie d'Alahan, la Dixième, devenue depuis terre maudite après que certains mages d'Alahan aient ouvert un portail des ténèbres, réalisant ainsi la voie impie du Thyphonisme.

Un paysan d'Achéron est désigné sous le nom de serf. Sa vie est relativement simple dans les tenant et les aboutissants. Sauf s'il vit près des Griffes de la Terreur ou dans la cité d'Achéron elle-même, il habite dans un village de taille modeste et vaque chaque jour à ses occupations ?

La plupart des serfs sont fermiers et se tuent à essayer de tirer quelque chose de la terre maudite d'Achéron. Quelques-uns sont chasseurs, d'autres artisans, et on trouve par-ci par -là des rebouteux et tous les corps de métier d'une civilisation du Moyen-Âge le plus obscur.

Chaque village est placé sous la responsabilité de son habitant le plus remarquable. Les critères varient : il s'agit généralement du patriarche de la famille la plus nombreuse, mais il peut arriver que ce soit un chasseur, un médecin, un individu charismatique ou particulièrement loyal à ses maîtres.

Le village est placé sous la protection du seigneur le plus proche ( le seigneur peut être un nécromancien, un Fidèle, un quelconque dignitaire du Bélier ou le responsable d'une bourgade plus importante), et une poignée d'hommes en armes assure une protection illusoire aux constructions. Il n'y pas d'église. Les serfs ne sont pas obligés de rendre le culte à Salauël, mais la plupart s'y soumettent en désespoir de cause. Certains ignorent même jusqu'à l'existence des dieux bénéfiques.

Les guerriers du seigneur passent fréquemment récupérer leur dû. Celui-ci varie en fonction des besoins et des caprices de leur maître. Il peut s'agir de matière première animale, végétale ou...humaine. Les élèves ou les esclaves les plus prometteurs sont souvent dénichés dans les villages de serfs. En retour, le seigneur fournit bien sûr sa « protection », mais assure aussi les besoins des serfs en matériels, parfois en semences, assure une forme sommaire de justice.

Ce système est basique et rappelle la symbiose forcée entre un organisme et un parasite. Contrairement à ce qu'on pourrait penser, les révoltes sont peu nombreuses. Premièrement, parce que les serfs peinent à mener une existence digne. Alors mener une révolte...

Ensuite, parce que toute révolte est punie de manière cruelle. Exécution de toute la famille, enlèvement de la descendance et déclaration du village en zone de non-droit (ce qui signifie que n'importe qui peut venir prendre ce qu'il veut s'il en a la force) sont les punitions les plus courantes. Dans la majorité des cas, le responsable du village subit la même punition que le fautif. Même si la vie des serfs paraît bien sombre, elle n'est pas exempte d'espoir. Les maîtres maudits se moquent bien des aspirations personnelles des serfs, sauf s'ils voient un quelconque intérêt à intervenir dans son existence. Quand on est enfermé dans une cage en compagnie de la mort elle-même, on est heureux qu'elle se désintéresse de nous...Et puis cette état d'esprit sied aux liches : un serviteurs se rebellerait à coup sûr si son esprit n'était pas maintenu à sa place par un vain espoir.

### Acolytes de la Désolation :

Ce sont des Poupées qui suivent partout les Porteurs de Fléaux et qui

sont à l'origine de leur sinistre réputation.

Investies des pouvoirs d'un licteur, ces Acolytes de la désolation ont pour mission d'attiser la haine des Porteurs de Fléau par leurs paroles perfides.

Constamment harcelés par ces entités démoniaques, ceux-ci finissent par sombrer dans un état de démence meurtrière sans commune mesure.

Même au regard des autres serviteurs du Despote, ces terribles guerriers bénéficient d'une réputation de brutes sanguinaires.

### Aegher le Bref

Champion de la Confrérie d'Airain, monté sur un énorme Razorback. Les autres membres aiment plaisanter en disant qu'Aegher souffre d'un complexe d'infériorité. Il est pourtant le premier assistant de Fenggar.

### Aghovar, maître des voleurs :

Aghovar est le maître de la Guilde des voleurs de Cadwallon. Il est le détenteur d'un puissant artefact, le talisman des Ombres. Cet objet magique permet à son porteur de se déplacer sans être vu ni entendu.

Sophet Drahas a vu dans cet artefact le moyen de rompre le maléfice qui le lie à son trône. Près avoir vaincu Aghovar, il en est donc devenu l'actuel possesseur.

« Rien de ce qui est humain ne m'est étranger... »

### Agonn l'Ardent

Champion d'Alahan, ennemi personnel d'Azaël.

### Agyar

Il est le chef de la Meute Hurlante.

### Ailovyox, le Premier Né

Ailovyox est le « Premier Né » parmi les Wolfen, et il est le chef de la tribu des Worgs. Son fils est également un chef de meute, et il porte le symbole de Yllia sur son dos. Son histoire est une énigme. A près son apparition, il reste en filigrane dans l'histoire des Wolfens, comme une légende qui planerait sur la destinées de ses descendants. A moins que, comme les Dévoreurs le prétendent, il ait volontairement dissimulé les traces de son passage.

Il est une sorte de modèle pour les Wolfen, l'incarnation du Loup, un guerrier invincible. Un dieu vivant, en somme, bien que ceux qui l'ait vu au cours de cette génération ne soient qu'une poignée.

### Aïnek (décédé) :

Frère de Zeïren tué par Rejan d'Orbeh.

### Akaranseth

"Le Chasseur de Peaux".

Certaines dépouilles acquièrent plus d'importance que d'autres aux yeux du Despote.

Lorsque ses Porteurs de Fléaux se montrent incapables de ramener dans les abîmes les corps des plus illustres

personnalités d'Aarklash, le maître des gouffres dépêche Akaranseth. Celui que l'on appelle le Fléau du Despote ne quitte les profondeurs que pour tuer, et ne revient jamais auprès de son maître sans le cadavre de sa proie.

Champion Porteur de Fléau, Akaranseth est l'un des plus impitoyables émissaires du Maître des Gouffres.

La haine attisée par les Acolytes de la Désolation le plonge dans un état de transe furieuse que seule la mort arrive à apaiser.

### Akkadalhet

Premier magicien de Mid-Nor.

Tous les démons maîtrisent plus ou moins la magie Chthonienne, mais seuls ceux qui parviennent à trouver un réceptacle ayant des prédispositions pour la magie peuvent exercer leurs talents dans le plan d'Aarklash.

Akkadhalet a eu cette chance et c'est désormais sous l'apparence d'un lecteur qu'il distribue la mort

### Akkylanie

Terres de l'Empire du Griffon.

### Alahaars

Ancêtre des Lions d'Alahan, nés de la fusion des Lahmars et des Ylliaars.

### Alahan

Il y reste de « Grosse créature dangereuses ». Beaucoup moins qu'en Avagdu ou à Bran-Ô-Kor, bien sûr, mais elles en sont d'autant plus redoutables. La terre d'Alahan est magique par essence et il arrive en de rares occasions que des « chimères » (des monstres contrefaits, mélange de plusieurs créatures ou métamorphes) apparaissent en des lieux que l'on croyait sûrs (spécialité locale de la Baronnie d'Algérande). Sans compter les monstres de légende qui rôdent encore ça et là, les sectes Achéroniennes et les phénomènes inexplicables qui surviennent dans certaines Baronnies (Laverne, en particulier, mais aussi Allmoon, Icquor et Luishana)

Les Barhans, à l'intérieur même de leur Royaume, rejettent l'esclavagisme. Il peut arriver, de manière ponctuelle, qu'un seigneur fasse appel à une « certaine main d'œuvre », mais le cas reste anecdotique et la situation de « l'esclave » n'est vraiment pas dramatique. Cette pratique est tolérée, sans plus.

Par contre, les Lions font parfois preuve d'un certain esprit colonial lorsqu'il se déplacent en terre étrangère « exotique ». Il n'est pas rare de voir un seigneur en croisade, ou en exil, prendre un ou plusieurs autochtones à son service. Ceux-ci seront le plus souvent traités avec dignité, mais sans qu'il y ait d'équivoque sur le statut de chacun.

L'histoire de l'ambassadeur Lion Brehan et de sa gouvernante Syhar Amyn'Ra est un bon exemple. Cela remonte avant le rituel de l'Aube, quand Brehan était encore ambassadeur à Shamir.

Les Barhans ne sont pas spécialement réputés pour leur galanterie. Ils sont reconnus pour n'être jamais indifférent envers les femmes, en bien ou en mal. Il n'y a pas de droit de cuissage en tant que loi. Certains seigneurs Barhans n'ont de nobles que le nom, mais ils ne peuvent pas se ranger derrière la loi du Lion pour justifier leurs exactions.

Un village d'Alahan peut être assimilé à un de nos villages du Moyen-Âge. Il y en a pour tous les goûts, de tous les types et pour toutes les tailles. La population est un peu mieux éduquée et l'accès aux soins est plus facile. Il n'y a pas de magicien ou de fidèle à chaque coin de rue.

### Alahel

Aventurier, serviteur et héraut du roi Gorgyn. Ce dernier lui a offert son épée magique, Délivrance. Il est l'ami et le protégé de Méliador le Céleste.

Après une longue carrière dans les armées du lion, Alahel est devenu

espion aux ordres du roi Gorgyn. Chargé d'infiltrer l'entourage du duc de Cadwallon, Alahel part pour la citée Franche. Mais avant d'y pénétrer, il doit obtenir d'un informateur le nom d'un traître vendu aux ténèbres (Lyiet Izhar) Il est temps pour votre héros de rejoindre la terre de ceux qui n'en n'ont plus : Cadwallon, la route est longue jusqu'à la cité des voleurs car toutes sortes d'ennemis guettent dans l'ombre des voyageurs imprudents. Mais une fois en vue de l'enceinte qui protège la cité, le héros et ses alliés sont attaqués...

Alahel arriva à Cadwallon, où il put exécuter les ordres du Lion... Et affronter son ombre. Il lui fallu beaucoup de courage pour accuser publiquement de trahison le comte Lyiet Izhar, très en vue à la cour du Duc. Mais Den Azhir avait quelques doutes au sujet du comte et ne fut pas surpris des révélations d'Alahel, même s'il n'en laissa rien paraître. Pour ne pas désavouer le comte sans preuves, Den Azhir décida que les deux hommes s'affronteraient au cours d'un duel dont un seul sortirait vivant.

« Cela ne fait que quelques heures que nous nous sommes séparés et je peine encore à croire à la vérocité des faits que je m'en vais relater sur ces délicats parchemins. Je me nomme Elonia d'Ysaïne, Barde du Royaume d'Alahan, seconde élève d'Ysarn Than. Il y a de cela quelques jours, au détour d'un chemin, je fis la connaissance d'Alahel le Messager, un homme bon et juste, habile de la lame comme du verbe. Chemin faisant, nous sympathisâmes rapidement et il me fit l'honneur de me conter les événements dont il venait d'être acteur et témoin et que je m'en vais tenter de retranscrire en ces quelques lignes.

Alors que l'herbe courte se couvrait du blanc manteau d'Azël, que les majestueux Rheen s'étaient envolés pour rejoindre la Plaine des Nids, Alahel et quelques hommes quittaient Cadwallon, cité du vice et du mensonge. Fort d'un récent succès dont il ne pouvait pas dévoiler la nature, Alahel rentra à Kallienne, inconscient des événements dans lesquels il allait être involontairement précipité.

Dans ce silence apaisant, un cri retentit alors, un long appel à l'aide empreint de terreur. Son épée à la main, Alahel se précipita vaillamment, prompt à répondre à cette supplique. A quelque distance de là se déroulait une cruelle traque dont l'enjeu était un homme jeune mais aux gestes usés par la fatigue. Derrière lui couraient plusieurs guerriers avides de sang... »

« L'homme se laissa tomber à terre, haletant et suffoqué. Le visage ensanglanté, il leva les yeux vers son bienfaiteur, devinant en lui la grandeur d'âme des hommes du royaume d'Alahan. Épuisé, l'homme mourut en quelques minutes dans les bras d'Alahel, après lui avoir confié que son hameau venait de tomber sous la domination d'une bande de guerriers aux moeurs cruelles et sauvages. Sentant la fin arriver, il supplia le Messager de venir en aide à ses pairs puis s'éteignit.

C'est ainsi qu'à la tombée de la nuit, Alahel et ses hommes arrivèrent au hameau d'Ohnokiah pour y découvrir des ruines recouvertes de végétation. Surpris, Alahel et ses compagnons fouillèrent les environs. A en juger par les plantes qui régnaient en ces lieux, le village avait été détruit plusieurs années auparavant ! Déconcertés et fourbus, les Lions établirent leur campement aux pieds des ruines, aspirant à une nuit de sommeil réparateur.

Au petit matin, Alahel fut réveillé par la clameur d'une foule et de nombreux cris de terreur. Ouvrant les yeux, quelle ne fut pas sa surprise en voyant plusieurs hommes courir autour d'eux, en proie à la panique ! Il découvrit alors que les ruines avaient laissé place à plusieurs maisons aux couleurs vives. Que s'était-il passé durant cette nuit ? Alahel ne put me répondre lorsque je lui posais cette question. Pourtant, c'est avec une vive émotion qu'il me décrivit la horde guerrière qui s'abattit sur eux... »

« Alahel m'avoua que la bataille fut sans nul doute l'une des plus difficiles de sa vie. De nombreuses questions tournèrent dans son esprit pendant l'affrontement, l'empêchant de se concentrer sur ses ennemis. Autour d'eux, les habitants revenaient doucement, reconnaissants mais craintifs. Une vieille femme d'un âge vénérable rejoignit l'Aventurier. Alors, à l'abri des regards indiscrets, elle répondit à ses questions et lui dévoila de

si terribles secrets qu'il ne pu se résoudre à m'en dévoiler la totalité malgré l'amitié qui désormais nous unissait. La vieille femme lui confia le secret d'Ohnokiah, là où le temps n'a pas de prises sur les hommes, où la mort ne peut pénétrer. Alahel resta silencieux quelques instants, choisissant avec soin les mots avec lesquels il continuerait son récit. Puis, me regardant à nouveau, il me confia que quelque chose d'extrêmement puissant résidait sous les pierres du hameau, le maudissant et le protégeant à tout jamais.

Encre maintenant, je reste intimement persuadé que ce secret dont Alahel est désormais l'un des rares dépositaires peut modifier l'avenir du royaume d'Alahan, peut être même de tout Aarklash.

D'une voix troublée, Alahel m'expliqua que la femme avait voulu le mettre à l'épreuve. De nulle part avait jailli un guerrier. Devant lui se tenait son plus grand ennemi, celui qui le hantait depuis sa plus tendre enfance. Dans le hameau où la mort est inconnue, les ennemis qu'il venait d'abattre se relevèrent. sans crainte, Alahel reprit son épée et le combat s'engagea à nouveau. »

« Les quelques heures qui suivirent furent déterminantes pour Alahel mais je ne pus en savoir plus. Il quitta le village d'Ohnokiah avant la tombée de la nuit, avant qu'il ne soit trop tard. Pour quelle raison ? Je ne puis le dire, il refusa d'en parler plus longtemps. Nous restâmes ensemble et ce n'est qu'au matin que nous dûmes nous séparer. Il lui fallait retrouver au plus vite un autre ami, Méliador le Céleste. Quand à moi, les cinq années d'errance sur les routes d'Aarklash indispensables à mon apprentissage ne sont pas encore terminées. Ma propre destinée m'attend. Pourtant, je sais au plus profond de mon cœur que nous nous reverrons. J'ai décidé de partir à mon tour à la recherche d'Ohnokiah. Puisse Lahn veiller sur mes pas et sur ceux d'Alahel. »

-Extrait des mémoires d'Elonia d'Ysaïne

Délivrance est l'épée qui aurait été portée par Arin, le Père des Dieux barhans, alors que celui-ci foula le continent pour combattre aux côtés de son peuple. Elle fut offerte au Messager par le roi Gorgyn.

Alahel n'est pas spécialement issu d'une troupe "particulière". C'est un baroudeur comme il en existe peu et il est rompu à toutes les techniques des rangs réguliers de son armée... Il connaît même quelques bottes secrètes, comme tous les guerriers pour qui la mort est une amie.

### **Alchimiste**

Nom donné aux magiciens Nains sans qu'il y ait de lien avec les Alchimistes de Dirz.

### **Allmoon**

La baronnie d'Allmoon est située à l'extrême sud du Royaume d'Alahan, sur des terres arctiques balayées par un blizzard perpétuel. C'est un domaine mystérieux, aux mythes aussi vieux que les secrets qui dorment au fond de ses glaciers inviolés.

### **Amaranthe**

Fleur réputée chez les Druides Keltois pour soigner tous les maux.

### **Ambrosius**

Taetrius a pu côtoyer assez longuement Ambrosius avant sa mise à l'index pour voir que à son contact, les Griffons manifestaient une énergie combative. Malheureusement, ces pouvoirs ne lui viennent pas de Merin mais puissent leur source de 'forces ténébreuses'. Taetrius l'a donc solennellement condamné à mort pour hérésie.

### **Âme des morts-vivants :**

Il faut faire la distinction entre les morts-vivants dits "inférieurs" (zombies, squelettes divers, etc.) et "supérieurs" (spectres, guerriers-crânes, lichés, etc.).

Les morts-vivants inférieurs ne sont, dans l'absolu, que des corps animés par la magie des Ténèbres et soumis à la volonté de leur créateur. Par défaut, ils ne sont que le véhicule des Ténèbres qui les

habitent et savent parfois faire preuve d'initiative, à la différence de simples "robots". On peut donc admettre qu'un squelette laissé à l'abandon saura agir et réagir comme s'il était "possédé" par les Ténèbres. D'où l'effet d'Emprise Ténébreuse et l'effroyable aura qui entoure les séides d'Achéron... L'âme n'a donc pas grand-chose à voir là-dedans. Toutefois, le sort fait au mort semble parfois tourmenter son âme dans l'au-delà. Tous ne sont pas égaux face à cette souffrance post-mortem ; les individus morts sans être en paix avec eux-mêmes sont particulièrement exposés à la damnation nécromantique. Les maîtres du Bélier savent utiliser cet effet pour emprisonner l'âme de leurs victimes...

Il arrive parfois qu'un mort-vivant montre des signes de réminiscence vis-à-vis de son existence mortelle. Un zombie peut ainsi sourire aux êtres qui lui étaient chers, au moment même où ils les massacrent ; il peut également reproduire ses automatismes de mortel ou faire preuve de mimiques usuelles qui n'en sont que plus terrifiantes. Se faire affectueusement appeler par son surnom par un parent réanimé est une expérience évidemment traumatisante. Ce phénomène est souvent lié à la damnation nécromantique, mais pas systématiquement. Les raisons exactes de ces caprices Ténébreux n'intéressent qu'un petit nombre de nécromanciens et ces derniers ne partagent pas leur savoir.

Les choses sont différentes pour les morts-vivants supérieurs. Ceux-ci ont conservé tout ou partie de leur individualité et leur âme est livrée aux affres des Ténèbres qui permettent d'animer leur corps décharné.

Le degré de conservation de l'âme est varié : il va de l'élémentaire (le spectre qui hante la lande en geignant et en tuant tout ce qui passe à sa portée) jusqu'à la totalité (des lichés comme Sophet Drahas, qui ont l'apparence de zombies mais les possibilités d'un magicien de trois siècles). L'exposition aux Ténèbres affecte plus ou moins les âmes, à la longue. Les Guerriers-Crânes, pourtant de grands héros, sont la plupart du temps les esclaves du Principe Obscur.

Il existe une dernière catégorie, extrêmement rare : les Ravagés. Certains morts, lorsqu'ils sont ramenés à la vie par les Obscurs, retrouvent la quasi-intégralité de leur conscience et ne subissent que très peu l'influence des Ténèbres. La plupart du temps, ces "contrefaçons" sont éliminées par leur créateur. Mais il arrive aussi qu'ils s'échappent ou qu'un Ravagé se crée spontanément. Une nouvelle existence, faite de tragédie et de lutte permanente, s'offre alors à eux...

Une dernière chose : un corps n'est qu'un corps, même réanimé. On peut tout à fait imaginer qu'un nécromancien permette à un démon, ou même à une autre âme que celle du corps d'origine, de s'inviter sur Aarklash en prenant possession d'un cadavre. Les Nains de Mid-Nor pratiquent couramment ce genre de maléfices, mais les spécialistes en sont indiscutablement les Nécromanciens de la Maison de Vanth (hôte démoniaque) et ceux de la Maison de Sarlath (transfert des âmes).

### **Anges Gardiens**

Âmes valeureuses de nobles guerriers, ils viennent souvent aider ceux qui savent les appeler et qui suivent la voie de la lumière.

### **Ange Morbide**

Combattant volant d'Achéron, qui peut naître de la fusion de deux pantins ou de la volonté propre d'un nécromant.

### **Arakan le Duelliste**

Champion d'Alahan. Plus jeune il fut l'un des meilleurs mercenaires du Duc de Cadwallon, la cité des voleurs. On raconte qu'il aurait subtilisé la cape à son employeur d'alors ... Mais nul autre qu'eux deux ne connaît la vérité. Quoi qu'il en soit la tête du duelliste vaut désormais très cher dans la cité la

plus dangereuse d'Aarklash.

La rançon promise pour la capture du Duelliste a bien évidemment alléché quantité de chasseurs de primes sur Aarklash. Mais jusqu'à maintenant, personne n'y est parvenu, même les meilleurs limiers de Den Azhir.

Pour commencer, Arakan était lui-même relativement "libéral" dans ses alliances quand il était plus jeune. Il s'est forgé une réputation et quelques amitiés dans le milieu des mercenaires ; bon nombre de guerriers sans terre voient ainsi leur tête mise à prix par leurs victimes et la plupart en tire une grande fierté. Comme si valoir cher était, en quelque sorte, un gage d'efficacité !

On peut donc considérer que les chasseurs de primes les plus implantés dans le milieu évitent de trop chercher Arakan. Le capturer pourrait valoir l'inimitié de quelques individus d'influence et employeurs potentiels, ce qui coûterait bien plus que la rançon de Den Azhir...

Ensuite, comme vous le faites remarquer, Arakan est sous la protection implicite de la Couronne du Lion. Le Duelliste est un guerrier d'exception et un excellent pédagogue qui entraîne les Faucheurs comme peu d'hommes, mis à part ses anciens compagnons de la bande des Insolents, peuvent le faire. L'autorité royale ne pourrait pas faire grand-chose si Arakan était capturé, diplomatie oblige ; néanmoins, le simple fait qu'Arakan soit souvent entouré de soldats (et plus particulièrement de Faucheurs soudés par l'esprit de corps) le protège des périls les plus courants.

Enfin, Arakan est loin d'être sans ressources. Il a affronté et surmonté des menaces bien plus grandes ; il ne faut pas sous-estimer ses talents !

#### **Araqsalil l'écorcheur**

Araqsalil l'écorcheur est l'augure, le présage maudit qui annonce une ère de terreur sur le domaine du Nord.

Ce champion armé d'épées aussi grandes que lui, a quitté les entrailles de la terre avec l'avant garde des hordes possédés de Mid-Nor.

La volonté du démon qui le possède ne tend que vers un seul et unique but : Tuer, encore et toujours pour satisfaire ses maîtres.

#### **Arbre Obscur**

Source inépuisable de ténèbre, recherchée par la Gorgone. Le sceptre de cette dernière est une branche de l'Arbre Obscur. Elle cherche à reconstituer la puissance de l'arbre afin de réveiller sa fratrie.

#### **Arcavius**

Premier prophète de Merin, ancien Baron d'Alahan. Arcavius, après la révélation de Merin, partit dans un long pèlerinage à la recherche des préceptes du Dieu Unique. Il est celui qui fonda Akkylanie. Il courut de nombreux chemins, parfois entouré de disciples, parfois accompagné de la seule Fortune. Se souciant peu des préoccupations matérielles, il n'était pas rare qu'il abandonne une pièce de sa propre armure d'ancien Baron d'Alahan pour remercier ses hôtes. Il est dit que l'Inquisition d'Akkylanie chercherait à reconstituer cette armure qui, selon la légende, aurait des propriétés extraordinaires ... La recherche du Tombeau d'Arcavius est à l'origine d'une nouvelle Croisade Griffons. Il est situé au coeur des territoires Orques.

#### **Arc Dragon**

C'est un objet qui fut remis à Hogarth le Colosse par les elfes Cynwälls. Cet arc a été confectionné dans du bois sacré et tendu avec le cuir des ailes d'un Dragon des Cimes.

#### **Archivistes Nains**

Réputés pour leur zèle obsessionnel, au point que leur maniaquerie est un thème récurrent de l'humour Nain. C'est ainsi qu'on a l'habitude de dire que si un document a disparu de la surface du monde, c'est qu'il a été « archivé ».

#### **Ard Ri**

Ard Ri est le titre de chef suprême chez les keltois. Personne ne porte ce titre aujourd'hui. Personne, mis à part lui, n'a le droit de porter 7 couleurs sur son tartan.

#### **Arh-Tolth**

Le Dieu de Dirz. Il est dit que la connaissance de son secret entraîne vers la folie celui qui en sera le dépositaire ... Ce secret serait gravé sur un monolithe noir vibrant un sein du désert alchimique.

Il dissimule de nombreux secrets. Ceux qui savent qu'il existait avant l'avènement de Dirz sont très peu nombreux et pratiquement personne, mis à part D'jabril, ne peut prétendre connaître toute la vérité.

C'est un dieu distant, même au point de vue de ses propres adorateurs. Il ne se livre qu'à ses Fidèles et à une poignée de Vrais-Nés. On prétend qu'entendre sa parole signifie la ruine prochaine de son âme, car le dieu alchimique se n'abaisse pas toujours au niveau de ses interlocuteurs, et le cerveau humain peine à comprendre la complexité de des mystères.

Il est en effet présent dans les fondations de Shamir, mais est-il nécessaire qu'il soit incarné en quelque chose, mais quelle sorte de corps peut servir de réceptacle à un Dieu ?

Il accorde ses pouvoirs aux vicaires comme on mettrait des flèches dans son carquois. Le Vicaire a un rôle à jouer, comme l'arc, et il lui faut de quoi assurer sa tâche. Etre un clone n'est pas une marque d'infamie dans le Syharhalna. C'est la démarche inverse : être un Vrai-Né est une marque de prestige. Les Vicaires apportent un moyen de contrôle à Arh-Tolth. Dans une moindre mesure, ils sont les gardiens de sa bergerie, ceux qui purgent les rangs de son empire des causes potentiels de trouble.

#### **Argg-Am-Ork**

Fin l'âge des nains de Tir-Nà-Bor.

#### **Argument (L')**

L'Argument est le surnom affectueux donné par le Capitaine Krill au plus ancien et au plus meurtrier des canons de la Dent Noire. Fabriqué pour être aisément dissimulé, simple d'utilisation, ce canon de petit calibre a servi « d'argument » final à de nombreuses discussions entre les Pirates et leurs ennemis ...

#### **Arin**

Le Père des Dieux Barhans, venu sur Aarklash pour combattre aux côtés du peuple élu. Souvent assimilé au soleil physique, ce dieu représente l'idéal auquel chaque être doué de conscience devrait aspirer.

Pour les uns, il est le protecteur, la force généreuse qui accord la prospérité et l'illumination à ceux qui errent dans les ténèbres.

Pour les autres, il est l'inépuisable source de force et de courage, le dieu qui aide ceux qui croient en lui à surmonter tous les obstacles.

Pour les derniers, enfin, Arin est un symbole d'autorité, le roi sévère mais juste qui administre tous les royaumes de la Lumière.

D'aucun prétendent qu'Arin, en réalité, serait tout simplement une conceptualisation de tous les idéaux humains. Le dieu ne s'est jamais manifesté en personne (du moins, de manière officielle) pour prouver le contraire. Mais se c'est le cas, les miracles qu'il procure témoignent de la grandeur de l'Homme...

#### **Aristarque**

Grand Maître des Epées de Lahn.

## Arkeon Sanath

Champion Scorpion, alliant techniques de combat ancestrales Griffon et manipulations impies des Technomanciens. Son titre est Bashar de la Troisième Nuée des Guerriers de l'Aube. Il est le responsable du pillage et de la destruction de Kylaë. Sa renommée est grande au sein de l'Empire de Dirz, et son sang est gorgé de drogues qui lui donnent des capacités hors du commun au combat.

## Arkbyn

Il est le commandeur de l'Ouest.

## Arlequin (L')

Le plus grand voleur d'Aarklash. Agit également comme le protecteur tutélaire de Cadwallon. Nul ne connaît son identité, pas même le Duc de la Ville, et quoi qu'il advienne, il y a toujours un Arlequin ... L'Arlequin maîtrise une forme particulière de magie mêlant gemmes de Mana et Lames de Tarot. Il porte un masque noir, un bicorne et une cape faite de pièces de tissu de différentes couleurs. Il sait aussi manier ses cartes de Tarot, effilées comme des Lames de rasoir, telles des armes ...

## Armes d'Alphax

Arme particulière dont le pommeau contient un liquide suintant en permanence le long de la lame, ce qui explique son aspect changeant et augmente la force du porteur ... On peut trouver des glaives standards d'Alphax, mais également des armes uniques telle le Cimeterre Majeur d'Alphax.

## Arme d'hast

Armes des Porteurs de Fléau.

## Armes Khor

Les armes Khor sont forgées par trois nains simultanément : un maître alchimiste, un maître forgeron ainsi que Bâl-Kahn le maître armurier Khor. Leur tranchant et leur solidité défient les lois du temps. Elles sont conçues et réservées à l'élite naine du même nom, les guerriers Khor. Elles ont la particularité de contenir du pouvoir qu'un alchimiste peut utiliser afin d'augmenter leur maniabilité.

## Armes Sacrées

Les armes prestigieuses sont données par les aînés aux jeunes qui partent pour la première fois au combat. Souvent, ils tenaient eux-mêmes ces armes de leurs aïeux.

## Armure Composite :

Armure du Collecteur du Despote et du Maître des Poupées.

## Armure d'Allmoon

L'Armure d'Allmoon est un de ces témoignages du passé, transmis par ceux qui connaissent les légendes de l'Eternel Hiver. On raconte que celui qui la porte est capable de ressentir et de transmettre la mélancolie qui hante la baronnie des glaces.

## Armure des Profondeurs :

Armure d'Azahir le dément. Elle lui permet bénéficié de la protection de la poupée d'Ensail.

## Armure Lourde :

Armure de plaque du tireur du Crache Feu.

## Armurier nain

Les Armuriers Nains sont de bons combattants que les Compétences Dur à cuire et Contre-Attaque rendent dangereux. Mais les Armuriers sont aussi des artisans de la guerre ! Chacun d'entre eux peut fabriquer une merveille technologique et la confier à un combattant de l'armée de Tir-Nâ-Bor. Parmi ces équipements se trouvent des armes au fil plus tranchant que le diamant, une armure de combat et un viseur qui améliore la précision des armes à distance...

## Armuriers-scientistes

Caste parmi les Alchimistes de Dirz. Les seuls à connaître le secret de l'alliage destiné à forger les armes des Scorpions.

## Arthet (les) (scorpions)

Ils ne sont pas des clones d'Arh-Tolth.

## Asamōm, le Formor de Dun Scaith (décédé)

C'est lui qui mena l'attaque drune contre Dun Scaith. Il maniait une lourde hache, avec laquelle il tranchait les têtes des vaincus. Lorsque Baal monté sur son cheval, plongea sa lame dans le cœur du monstre, toute l'énergie ténébreuse qu'il contenait se libéra. Le Keltois et sa monture furent alors dévorés par cette énergie impie qui affectait corps et esprit. Lorsque le maelström magie prit fin, émergea un nouvel être fait de fureur et de sang : Baal faisait désormais corps avec sa monture. Depuis il porte la hache du Formor vaincu au prix de son corps d'homme.

« Un tas de cendres, voilà ce que je ferai de Dun Scaith »

## Ash'Ra

Commodore de Shamir. En tant qu'expert en stratégie, c'est depuis la Tour qu'il orchestre les manœuvres des armées alchimiques. Il se joint rarement à la bataille, et il est encore plus rare qu'il doive dégainer son épée légendaire. Il préfère vaincre par la ruse et la psychologie, et ainsi épargner beaucoup de « main-d'œuvre », plutôt que tout détruire et régner sur un charnier. C'est un spécialiste du duel « à l'asiatique » et peu de combattants peuvent se vanter de maîtriser l'art de la lame aussi bien que lui.

Il n'est pas parfait, il est simplement habité d'une harmonie intérieure et d'un équilibre rare sur Aarklash. Sa capacité d'introspection dépasse l'entendement, y compris celui de ses créateurs. Mais le commodore de Shamir sait rester discret. Il voit des choses mais n'en parle pas. Par exemple, lors du Rituel de l'Aube, il devine la présence des trois immortelles, mais n'en parle pas.

Dans ses fonctions, il est un meneur méthodique et redoutable. Il faut vraiment être un bon stratège pour anticiper la finalité de ses manœuvres. Ceux qui l'ont observé et qui ont fait preuve de sensibilité ont vite senti qu'il procédait de même dans manière de vivre. Si, par un hasard quelconque, les clones de Dirz se rebellaient, Ash'Ra aurait son rôle à jouer. Il est moins bouillonnant que Razheem, et plus abstrait que Mezaïan Genariath. Mais il pourrait aussi bien être du côté des rebelles que celui des loyalistes.

## Astrolabe du Destin

Artefact permettant à un shaman Wolfen de contempler quelques-uns des chemins de la destinée qui s'offrent à lui.

## Athan Zakhil

Il est l'un des quelques chercheurs à bénéficier d'un laboratoire et d'un tas d'avantages à faire pâler de jalousie bon nombre de technomanciens. Il occupe un rang particulier, légèrement en

marge de la hiérarchie habituelle. Cependant, son statut de Vrai Né et quelques unes de ses plus brillantes créations font de lui un homme écouté et craint.

Athan Zakhil est, selon les archives de la seconde Shamir, le descendant d'un des plus proches compagnons de l'Hérésiarques en personne. Mais ce n'est qu'une simple rumeur, très certainement sans fondement. Seuls les clones pourraient accorder crédit à celle-ci...

Il est le créateur de Sasia Samaris, la Rose des sables.

### **Atrocité 21**

"21" n'est pas un grade numéraire, mais un surnom donné par les mages hermétiques à la plus puissante des Atrocités. En effet, la légende prétend que celui qui prononcerait son vrai nom lui ouvrirait les portes de son âme...

Les mages l'ont donc baptisé 21, car ce nombre est celui de la malchance chez les Lions.

A moins que ce soit l'inverse ? Que le nombre 21 soit funeste parce qu'il désigne un monstre de légende ?

### **Attaque du Labo d'Athan Zakhil :**

Le laboratoire d'Athan Zakhil a subi de très nombreuses attaques et a dû être déplacé à plusieurs reprises.

Depuis de nombreuses années, Les Griffons et les Lions tentent de mettre la main sur ce Technomancien et ses connaissances. A l'origine de nombreux projets, Athan Zakhil bénéficie de technologies expérimentales avant nombre de ses confrères. Même parmi les siens, le créateur de Sasia Samaris reste nimbé d'une aura de mystère. En ce qui concerne la datation de ces événements, sans trop rentrer dans les détails, la nouvelle de Sasia se situe avant le Rituel de l'Aube tandis que le background sur la carte Intimidation se déroule après ce rituel. Enfin, le Syharhalna est extrêmement vaste et particulièrement difficile à surveiller. De petits groupes entraînés peuvent échapper durant plusieurs jours à la surveillance des Alchimistes de Dirz. Cependant, à l'approche de grandes cités ou de laboratoires les chances de passer inaperçues sont alors pratiquement nulles.

### **Avanc (L')**

Gardien du Jardin de la Création à l'Aube des temps. Son rôle était de protéger les hommes des animaux sauvages et des dieux. Mais il commença à aimer la création de Cernunnos et Danu, fasciné par leur intelligence. Il finit par oublier sa mission et se mêla aux hommes.

Les hommes, sans protection tombèrent sous l'influence des dieux et finirent par s'entretuer dans des combats fratricides. L'Avanc fut dégoûté, il refusa de prendre parti et disparut alors.

### **Avangorok**

Il est le chef des traqueurs, il est le Raik. C'est un chef emblématique et très redouté des scorpions.

### **Azël**

La déesse de la Mort et du Temps pour Alahan.

Ceci dit, pour vous guider pour la peinture de votre figurine, sachez qu'Azël est la déesse de la mort, du temps et de l'hiver en Alahan. Les légendes et les autels la dépeignent comme une jeune femme aux cheveux blancs, dotées d'un manteau cousu d'étoiles et d'une épée.

### **Azaël**

Dite l'« Infidèle ». Magicienne d'Achéron, initiée des ténèbres, membre de la Maison Lazarian.

### **Azahir "Le Dément"**

"Celui qui rit dans les batailles".

Son nom résonne comme un blasphème à l'encontre de la création.

L'âme d'Azahir n'est que pure malveillance.

Le démon qui habite ce corps déchu n'a de goût que pour la destruction et la souffrance.

Lorsque son rire démoniaque s'élève au milieu des flammes, c'est que la volonté du despote a une fois de plus été accomplie.

Tout premier Aventurier de Mid Nor, Azahir parcourt les terres d'Aarklash pour mener à bien les desseins du Despote.

Son passage n'engendre que désolation et aucun peuple n'est à l'abri de ses exactions.

Son destin est lié à celui d'Ensail, l'étrange Magicien dont l'âme est enfermée dans la poupée attachée à son armure.

### **Azzoth**

Dit « Le Fourbe ». Champion goblin.

# Histoire

## L'évasion de la nécromancienne.



forces impies des ténèbres.

Frère Thomas tourna son regard vers son compagnon de toujours, frère Augustin. Ils se connaissaient depuis leur accession au rang d'inquisiteur.

- J'espère que l'escorte va bientôt arriver. Je ne me sens pas en confiance dans ce lieu maudit, dit frère Thomas.  
- Je comprends tes inquiétudes et la seule présence de cette nécromancienne, même neutralisée, ne me plaît guère non plus, répondit frère Augustin.

Hier dans la soirée, ils avaient réussi à capturer la nécromancienne qui dévastait la région et ils attendaient, retranchés dans un bâtiment à l'extérieur du village que l'escorte promise par le légat arrive pour emmener l'impie à la forteresse voisine pour qu'elle soit châtiée. Pourtant, quelque chose dans l'atmosphère du matin déplaisait aux deux frères. Frère Thomas monta au dernier étage du bâtiment où guettait un fusilier.

- Rien à signaler ? demanda Thomas.

- Rien frère inquisiteur, mais avec cette brume, le regard ne porte pas bien loin. Et il me semble tout le temps voir des ombres bouger, répondit le fusilier.

- N'ayez crainte ! Merin nous protège ! Nous ramènerons cette chienne et elle subira le sort qu'elle mérite !

- Oui, frère inquisiteur !

Pendant ce temps, Augustin inspectait les deux frères templiers qui les accompagnaient. Ceux-ci gardaient la porte de la bâtisse et semblaient totalement insensibles à leur environnement. Pourtant Augustin savait qu'il pouvait compter sur les deux membres de l'ordre : ils étaient ce que l'empire avait de mieux à opposer aux

—o—

Vargas porta son regard sur le bâtiment de l'autre côté de la rivière.

- Ainsi, c'est là que se trouve la sorcière ? demanda-t-il au guerrier de l'aube à ses côtés.

Le guerrier de l'aube hocha la tête affirmativement. Celui-ci avait assisté à la capture de la nécromancienne et avait rapporté la situation à Kayl Kartan. Ce dernier ne voulait pas laisser passer la chance de pouvoir expérimenter sur une servante d'Achéron ! Aussi avait-il décidé d'envoyer Vargas et une petite troupe la reprendre des mains des serviteurs du Griffon.

Vargas parcourut du regard la petite troupe qu'il commandait et sourit. « Ca ne devrait pas être trop difficile. » pensa-t-il. En quelques minutes, il donna ses ordres et la troupe alla rejoindre les positions assignées. Les deux arbalétriers se dirigèrent vers une colline proche pour pouvoir couvrir l'avance de leurs camarades. Vargas et l'oriflamme se mirent en route directement vers le pont menant à la bâtisse. Pendant ce temps, les deux guerriers de l'aube, devaient passer la rivière un peu en amont, à couvert pour prendre les défenseurs à revers.

—o—

Chagall avait reçu l'appel de sa maîtresse et s'était servi des parchemins qu'elle avait laissé pour invoquer une petite troupe de morts-vivants en se servant du cimetière du village voisin. Il devait la libérer avant qu'il ne soit trop tard. Il avait déjà traversé la rivière en aval de la maison où sa maîtresse était retenue : il connaissait le danger que représentait la puissance de feu des fusiliers, aussi ne voulait-il pas se retrouver en train de patauger et en train de se faire tirer dessus. Son plan était simple : avancer sur la maison et éliminer tous les serviteurs du griffon. Les six pantins ne faisaient aucun bruit en avançant à ses côtés, contrairement au squelette et aux deux zombies, tous en armure. Les humains allaient voir ce qu'il en coûtait de s'attaquer aux forces d'Achéron.

—o—

Le fusilier fut le premier à voir la menace arriver ! Cette fois, les ombres qui sortaient du brouillard ne disparurent pas et un oriflamme apparut, suivi de plusieurs autres silhouettes. Cela ne pouvait faire aucun doute.

- Alerte ! De l'autre côté du pont, des alchimistes de Dirz !

Frère Thomas regarda de l'autre côté de la rivière et vit lui aussi les formes quitter la brume.

- Que diable font-ils ici ? demanda-t-il à haute voix. Ne comprennent-ils donc pas qu'ils n'ont aucune chance ?

- Je ne sais pas ce qu'ils font ici, mais ils ne sont plus seuls, dit frère Augustin en indiquant le bois d'où sortaient un front de silhouettes décharnées.

- Par Merin ! Que signifie cette alliance ? s'exclama frère Thomas.

Comme pour le contredire, une partie des silhouettes obliquèrent et se dirigèrent vers les alchimistes.

—o—

Les troupes du griffon se rassemblèrent vers la porte pour empêcher quiconque de pénétrer à l'intérieur. Frère Thomas et frère Augustin commencèrent à préparer les gemmes du feu purificateur : les hérétiques et les impies allaient connaître la puissance de Merin. Seul le fusilier, à l'abri à l'étage, faisait feu sur les pantins qui avançaient silencieusement vers le bâtiment. L'un d'eux perdit un bras, mais cela ne ralentit nullement leur avance. Le reste des morts-vivants avançaient derrière les pantins, dans un silence lugubre.

Les arbalétriers furent en position sur la colline, mais ne purent s'occuper de la troupe du Griffon, car deux pantins, menés par un zombie, surgirent de leur côté de la rivière. Profitant de la lenteur des morts-vivants, ils réussirent à détruire le zombie, qui s'écroula d'un bloc et à faire perdre plusieurs os vitaux aux pantins, qui continuaient malgré tout à avancer. L'oriflamme, qui se dirigeait vers cette nouvelle menace décida de faire demi-tour dès que le zombie était mis hors de combat. Les guerriers de l'aube se mirent en route pour leur manœuvre de contournement. Vargas passa le



pont et se mit à l'abri derrière un de ses piliers. Il pesta contre l'oriflamme qui aurait du être à ses côtés. Il se retrouvait seul de ce côté de la rivière contre quatre membres de l'inquisition et une horde de morts-vivants, il ne voulait pas en plus servir de cible au fusilier !

Les pantins chargèrent finalement de manière chaotique, un d'entre eux fut fracassé par la hallebarde de Vargas, tandis que deux autres furent annihilés par les templiers. Le fusilier, n'osant tirer dans la mêlée qui se déroulait en bas commença à s'occuper des alchimistes, blessant l'oriflamme et pulvérisant la tête d'un des arbalétriers. Il n'eut pas le temps de savourer sa victoire, un carreau se ficha entre ses deux yeux... L'arbalétrier restant dut engager une mêlée contre les pantins morbides. Le sourire, qu'il abordait tout en brisant la colonne vertébrale de l'un d'entre eux, resta figé sur son visage, tandis que le deuxième pantin morbide lui faucha la tête d'un revers de faux.

Devant la maison, Vargas fut pris au cœur de la mêlée et se retrouvait contre les deux inquisiteurs et un des templiers. Il résista vaillamment en espérant recevoir de l'aide, mais finit par succomber devant l'épée en feu de frère Thomas. Son sacrifice permit néanmoins d'attirer l'attention des défenseurs, permettant ainsi à un des guerriers de l'aube de sectionner lâchement frère Augustin en deux, tandis que l'autre faisait le tour de la maison, espérant pouvoir s'y introduire discrètement. L'oriflamme se sentant coupable de la mort de Vargas se rua sur un des templiers, s'offrant ainsi une mort honorable contre l'élite de l'empire.

Frère Thomas, profita d'un moment de calme pour analyser la situation, le deuxième templier, qu'il avait perdu de vue durant le combat, faisait face à un squelette et au dernier pantin. Du sang coulait de ses blessures, mais son adversaire avait perdu chacun une bonne partie de leur structure. Un pantin traversait lentement la rivière, une tête accrochée au bout de sa faux. Il ne voyait par contre aucun des guerriers en armure de Dirz, ni les deux autres morts-vivants. Il se demandait où diable ils avaient pu passer. Il eut une réponse en partie lorsqu'un grand cri lui parvint de derrière la maison et que Chagall traînait un corps lacéré de coups. Il se rua sur la créature qui laissa le corps qu'il traînait et se prépara au combat. Chagall pensa avoir l'avantage : il n'avait encore subi aucune blessure alors que l'inquisiteur semblait épuisé par le combat précédent. Il perdit de son assurance lorsqu'il vit que les templiers réussirent à éliminer toute menace et se dirigèrent sur lui, pour prêter main forte à leur chef.

Aucun des protagonistes ne prêta attention aux bruits qui venaient du bâtiment. A l'intérieur, dans l'escalier, avait lieu une sanglante mêlée entre le zombie survivant et le deuxième guerrier de l'aube pour déterminer qui garderait le corps inconscient de la nécromancienne. Malgré toute sa maîtrise, le guerrier commençait à perdre espoir comme il voyait que ses coups traversaient le corps pourri du zombie et que les plaies se refermaient juste après. Lorsque subitement, il aperçut une faille dans la défense de son adversaire et en profita pour enfoncer profondément son épée-hache dans son corps. Il croyait avoir gagné, lorsqu'il sentit à son tour l'épée du zombie se frayer un chemin dans sa cage thoracique, sa vision devint trouble et ne put que deviner un semblant de sourire sur le visage décharné de son ennemi.

Dehors, la mêlée était indécise. Chagall, bien que seul, arrivait à parer les attaques de ses adversaires et à riposter, sans toutefois mettre en danger ses adversaires. A un moment, la goule s'écroula et fut en position de faiblesse, les templiers en profitèrent pour faire pleuvoir une pluie de coup sur celle-ci.

- Enfin, pensa frère Thomas, cette créature va payer !

Il profita de cette seconde de calme pour reprendre son souffle. Il leva la tête au ciel pour remercier Merin de cette victoire, lorsqu'il sentit une lame de métal s'enfoncer dans le défaut de son armure et lui percer la gorge ! Il put juste baisser la tête pour voir le sourire carnassier de Chagall, ainsi que les corps inertes des templiers qui gisaient dans leur sang...

« Quelle honte ! Se faire battre par ces êtres des ténèbres ! Une telle faiblesse mérite la mort... » pensa frère Thomas, avant de s'écrouler sans vie sur le sol.

—o—

La nécromancienne, maintenant libre de ses actes, décida de se venger de cet ordre orgueilleux qui avait voulu la mettre à genoux. D'ailleurs, cette vengeance, elle allait la mettre en pratique très vite.

- Allez vous mettre à vos postes ! ordonna-t-elle.

Les corps des membres de l'inquisition se mirent en branle dès qu'elle eut prononcé ces mots.

- Ceux qui viennent pour me chercher vont bientôt vous rejoindre, mes chers esclaves...

En regardant ses nouveaux jouets s'éloigner, Azaël sourit...

# Aides de jeu

	JAMBES	BRAS	ABDOMEN	THORAX	TÊTE
<0	Aucun dégât	Sonné	Sonné	Légère -1 PV	Légère -1 PV
0-1	Sonné	Sonné	Légère -1 PV	Légère -1 PV	Grave -2 PV
2-3	Sonné	Légère -1 PV	Légère -1 PV	Grave -2 PV	Critique -3 PV
4-5	Légère -1 PV	Légère -1 PV	Grave -2 PV	Grave -2 PV	Critique -3 PV
6-7	Légère -1 PV	Grave -2 PV	Grave -2 PV	Critique -3 PV	Tué net -4 PV
8-9	Légère -1 PV	Grave -2 PV	Critique -3 PV	Critique -3 PV	Tué net -4 PV
10-11	Grave -2 PV	Grave -2 PV	Critique -3 PV	Tué net -4 PV	Tué net -4 PV
12-13	Grave -2 PV	Critique -3 PV	Critique -3 PV	Tué net -4 PV	Tué net -4 PV
14-15	Grave -2 PV	Critique -3 PV	Tué net -4 PV	Tué net -4 PV	Tué net -4 PV
16-17	Critique -3 PV	Critique -3 PV	Tué net -4 PV	Tué net -4 PV	Tué net -4 PV
18 et +	Critique -3 PV	Tué net -4 PV	Tué net -4 PV	Tué net -4 PV	Tué net -4 PV

## F.T générée par les fidèles

	Dévoit	Zélote	Doyen	Avatar
Fidèle	2	3	4	7
Moine Guerrier	1	2	3	6

## Récupération de mana

POU +1d6	Initié	Adepté	Maître	Virtuose
0 et moins	0	0	0	0
1-3	2	3	4	5
4-6	3	4	5	6
7-9	4	5	6	7
10-13	5	6	7	8
13-15	6	7	8	9
16-18	7	8	9	10
19-21	8	9	10	11
22 et +	9	10	11	12

## Pénalités :

	Initiative	Attaque	Défense	Tir	Jet de blessure	Pouvoir
Chargé *	-1	-1	-1	-1	0	0
Sonné **	-1	-1	-1	-1	-1	-1
Légère	-1	-1	-1	-1	-1	-1
Grave	-2	-2	-2	-2	-2	-2
Critique	-3	-3	-3	-3	-3	-3

\* : les pénalités se cumulent avec celles de sonné et des blessures.

\*\* : les pénalités se cumulent avec celles de chargé et des blessures.