NEWSLETTER 06

ConfFédé

EDITO - CONFEDE
Les nouvelles de la Conf'Fédération du Dragon Rouge.

PEINTURE - SCULPTURE
Résultats du 10ème concours de peinture

EVENEMENTS - TOURNOIS
- Compte rendu du tournoi d'Octogones du 4 octobre
- Compte rendu du tournoi de Versailles du 22 novembre

HISTOIRE
La longue chasse - 2ème partie

LEXIQUE

INFORMATIONS
Liens – Calendrier – Diffusion/Contact.

AIDES DE JEU

Le Guerrier Orque

Mordu de peinture de figurines depuis plus d'une vingtaine d'années, c'est tout naturellement que j'ai commencé à collectionner des figurines Confrontation à l'époque où j'ai découvert cette gamme.

Si je me rappelle bien, un jour d'automne 98, je me suis réfugié dans une boutique de jeux en sortant de cours. J'y ai trouvé un petit rayon de blisters Rackham et j'ai acheté des guerriers squelettes pour servir de Proxis dans mon armée de morts-vivants Warhammer. C'est en rentrant chez moi que je me suis aperçu de la présence d'un petit livret de règles dans le blister. Le poisson était ferré!

Après de nombreuses années sans la moindre pensée pour l'univers d'Aarklash, j'ai décidé il y a quelques mois de terminer (ou plutôt de recommencer depuis zéro) ma collection de figurines Confrontation (ne me demandez pas pourquoi, je ne sais pas du tout quelle mouche m'a piquée). Après tout, je crois bien qu'aucun autre univers de jeu ne m'aura autant fait rêver.
C'est avec énormément de surprise et de plaisir que j'ai découverts qu'il existe toujours une vaste communauté de passionnés, vivante et très active! Je voulais vraiment participer au concours de peinture! C'est toujours un très bon prétexte pour se dépasser et pour finir une figurine dans les délais!

Pour le choix de la figurine à traiter, je prévois de me peindre une petite bande d'orques de Bran-O-Kor à thème «first gen» (les vieux, quoi). Avec les premiers guerriers, le premier état-major, le chaman avec son menhir, quelques guerriers Chacal, etc.). Pas sur du tout que ça soit le plus efficace sur une table de jeu, mais l'aspect visuel de mes armées a toujours été plus important pour moi que leurs capacités ont remporté des parties!
Comme le thème du concours était «le dynamisme», il ne me restait plus qu'à choisir la figurine de ma liste qui me paraissait le plus en mouvement.

Gorock

Conf Fédé

NEWSLETTER N06

Décembre 2014 Janvier 2014

CONTACT & DIFFUSION

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

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. Cela permettra à la communauté de s'élargir et de continuer à la faire vivre.

L'équipe de rédaction de la Newsletter

SOMMAIRE

EDITO
Les nouvelles de la Conf'Fédération du Dragon Rouge.....03

CONF'FEDE 04
Mise à jour des règles.....05
Refonte de la magie.....06
Nouveaux profils.....23

PEINTURE - SCULPTURE
Résultats du 10ème concours de peinture: Le Dynamisme!.....28

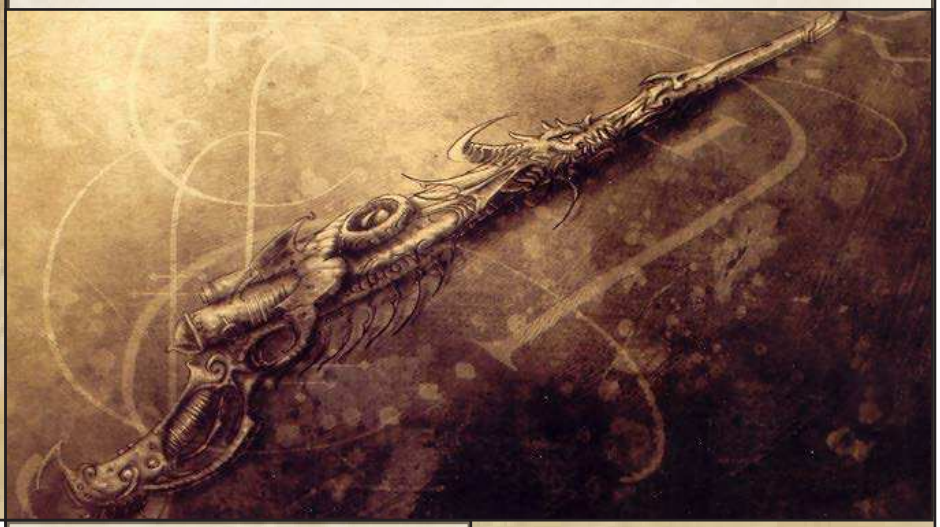
EVENEMENTS - TOURNOIS
- Compte rendu du tournoi d'Octogones du 4 octobre.....30
- Compte rendu du tournoi de Versailles du 22 novembre.....36

HISTOIRE
- La longue chasse, 2ème partie.....40

LEXIQUE 42

INFORMATIONS
Liens – Calendrier.....44

AIDES DE JEU 46



EDITO

Les nouvelles de la Confederation du Dragon Rouge

Bonjour les gens !

Déjà plus d'une année d'existence pour notre NL qui arrive donc à ce 6ème numéro (7 en vrai, car on avait commencé par un n°O pour se faire la main).

A tout seigneur tout honneur, c'est donc en premier lieu le sieur Saurdak qu'il faut remercier. C'est lui, en effet, qui tient cet ouvrage à bout de bras, fouettant les contributeurs en permanence (moi le premier) pour avoir ses articles que ces tires-au-flanc rendent toujours en retard (songez que moi-même j'écris cet édito le 9 pour une NL qui devait paraître le 1er).

A nos rubriques habituelles s'ajoute une petite nouvelle, qui intéressera plus d'un joueur : les grimoires de magie refondus. Le travail et loin d'être achevé, mais on est lancés, & après les innombrables débats qui ont entouré l'accouchement ce n'est pas rien. Je pense qu'on devrait globalement tourner à 2 grimoires par mois, si on arrive à tenir le rythme, ça nous laisse encore quelques semaines de travail…

En gardant le meilleur pour la fin, la star du mois c'est l'ami Corsair35. En effet il apporte à ce numéro un art nouveau : la mise en page. Pas un vieux truc comme on faisait sous word, non, une vraie mise en page. Avec des titrages, des images, tout ça. Pour un peu, on sentirait comme de vieilles odeurs de Cry Havoc remonter dans l'atmosphère. Je laisse donc vos yeux ébahis profiter de ce nouveau joyau.

Ludiquement.

SUPERTAZE

CONTACT ELECTRONIQUE:
Conf.fd@gmail.com
SITE WEB:
Confrontation.vraiforum.com

Conf Fédé

MISE A JOUR DES REGLES

Coucou les gens

UUne présence très timide encore ce bimestre.La compétence Désespéré permet de nouveau de lutter contre la peur, comme à l'époque de C2, ce qui est plus cohérent avec ce qu'elle est censée faire.

La compétence Bretteur, très médiocre, est renforcée. Le changement est simple : avant on gardait un dé de combat de côté, maintenant on les garde tous. Un petit rajout dans la défense soutenue, histoire d'inclure à cet endroit la FAQ de Bretteur & d'éventuels effets de jeu similaires.

La possibilité de se déplacer à couvert en réaction à un tir est surtout destinée à lutter contre le côté clef en main des éclaireurs tireurs, contre lesquels on ne peut pas faire grand-chose. Maintenant une possibilité de jeu est offerte pour lutter contre, ce qui améliorera le gameplay général.

Super Taze

V-C-4. Se déplacer à couvert.

Conditions nécessaires : Seul un combattant libre de tout adversaire au moment de son activation peut effectuer un déplacement à couvert.
S'il est la cible d'un tir alors qu'il n'a pas encore été activé et qu'il n'est pas engagé, un combattant peut annoncer qu'il se jette à couvert. Il n'effectue pas de déplacement, mais sera obligé de se déplacer à couvert lors de son activation.
Potentiel de déplacement : Le potentiel de déplacement à couvert est égal au MOU (en cm) du combattant.
Effets : Le combattant gagne la compétence « Cible/+2 » jusqu'à son activation du prochain tour.

XIII-A-3 Se jeter à couvert.

Si la cible du tir n'a pas encore été activée et qu'elle n'est pas engagée, elle peut annoncer qu'elle se jette à couvert. Elle n'effectue pas de déplacement, mais sera obligée de se déplacer à couvert lors de son activation.

IX-E-5. Défense soutenue.

Si un effet de jeu permet au combattant d'avoir des dés de combat qui ne sont encore placés ni en attaque ni en défense, l'utilisation de la défense soutenue n'est pas possible tant que tous les dés de combat n'ont pas été placés.

XIX-B-16. Bretteur (~~passive~~ active).

~~Lorsque les dés de combat d'un Bretteur sont répartis avant un combat, l'un d'eux est gardé~~ Les dés de combat d'un Bretteur ne sont pas répartis avant un combat, ils sont gardés en réserve par le joueur qui le contrôle.
Tout ou partie des dés gardés en réserve peut être placée en attaque et/ou en défense à n'importe quel moment du combat.
Ces dés peuvent être utilisés pour résoudre toute action (attaque défense, contre-attaque, coup de maître, etc...) lors de n'importe quelle passe d'armes du combat.
Si le joueur l'utilise pour se défendre, ~~ce~~ un dé est considéré comme un dé de défense (si, par exemple, le test d'Attaque de l'attaquant est un échec automatique, le dé n'est pas perdu et demeure en défense).
~~Si un combattant annonce une défense soutenue alors qu'il n'a pas encore utilisé le dé mis de côté, celui-ci est automatiquement placé en attaque.~~
~~Bretteur est sans effet si le combattant est soumis à un effet qui le contraint à placer tous de ses dés en attaque ou en défense.~~
Un effet contraignant le combattant à placer tout ou partie de ses dés en attaque et/ou en défense est appliqué, les éventuels dés non soumis à cet effet sont gardés en réserve par la compétence.
Tous les dés doivent être placés, il n'est pas possible de mettre fin au combat si des dés sont encore placés en réserve.

XIX-B-32. Désespéré (passive)

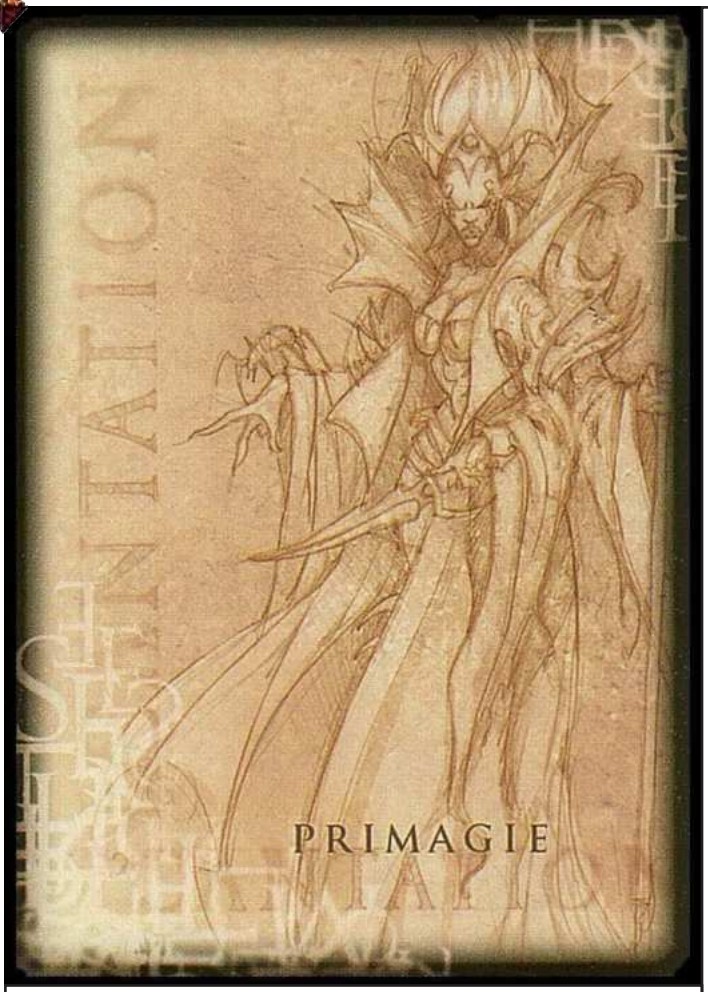
Un Désespéré est doté de la compétence « Immunité/Peur ».
Lorsqu'un Désespéré se trouve impliqué dans un combat contre plusieurs adversaires ou dans un combat à un contre un face à un adversaire dont la valeur stratégique est supérieure à la sienne, il gagne INI+1, ATT+1 et DEF+1.

REFONTE DE LA MAGIE

Une nouvelle rubrique pour cette newsletter, avec la suite tant attendue de la refonte de la magie. Une grosse mise à jour des règles de magie avait eût lieu dans la NL2. Elle devait être suivie d'une MàJ individuelle de tous les sorts. Cela a été fait. Du moins le travail est-il en cours, à défaut d'être achevé.
Les premiers grimoires auraient pu être mis dans la précédente NL, mais j'avoue que personne n'y a songé. Du coup, à partir de maintenant, on va mettre dans chaque NL les grimoires traités depuis la précédente.

Comment procède-t-on ?
Déjà on travaille grimoire par grimoire. De nombreux topics ont été ouverts, couvrant à peu près tous les grimoires. Cela permet à tout le monde de proposer des idées tout el temps, y compris sur des grimoires qui ne sont pas sous le feu des projecteurs. Toutes ces idées, questions & suggestions sont utilisées le jour où le grimoire en question est passé à la moulinette de la refonte.
Ensuite on a décidé de fixer quelques points qu'on retrouve d'un grimoire à l'autre, ça permet d'avoir un cadre de travail évitant de faire n'importe quoi. La Primagie a été fixée à 12 sorts, les autres grimoires à 15 sorts. S'il y en a trop on en enlève, s'il n'y en a pas assez on en créé (souvent à partir de la masse de sorts supprimée lors du passage de C2 à C3).
On s'est un peu dispersé au début sur des voies, mais là je concentre le travail sur les Éléments, histoire de finir les voies de base avant de repasser sur des voies plus spécifiques.
On fait de gros efforts pour rationaliser un peu les portées & fréquence, histoire d'éviter les trop grosses disparités.
De même on tente de mettre dans chaque grimoire une partie des sorts en gemmes Neutres, afin de faire en sorte que tout mage qui ait une voie puisse lancer quelques sorts, même s'il n'en maîtrise pas l'Élément principal.

Si vous voulez suivre &/ou participer au travail, c'est là-bas que ça se passe :
http://confrontation.vraiforum.com/f84-Refonte-de-la-magie.htm



Arc de Mana

Neutre=2
Fréquence=1
Difficulté=2+POU du magicien
Portée : 15cm
Aire d'effet : Un combattant ennemi
Durée : Instantané

La cible subit un jeu de Blessures (FOR=POU du magicien).

Aura d'autorité

Neutre=1
Fréquence=1
Difficulté=6
Portée : Personnel
Aire d'effet : 10cm
Durée : Jusqu'à la fin du tour

Tous les combattants amis dans l'aire d'effet bénéficient de la compétence « Autorité ».

Chaînes Élémentaires

Neutre=2
Fréquence=1
Difficulté=-1+ATT de la cible
Portée : 10cm
Aire d'effet : Un combattant ennemi
Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible ne peut effectuer aucun mouvement de poursuite.

Conversion Élémentaire

Neutre=X
Fréquence=1
Difficulté=2+POU du magicien
Portée : Personnel
Aire d'effet : Personnel
Durée : Instantané

Le lanceur gagne immédiatement X gemmes d'un unique Élément au choix parmi ceux qu'il maîtrise.

Dissonance Élémentaire

Neutre=2
Fréquence=Unique
Difficulté=6
Portée : Personnel
Aire d'effet : 10cm
Durée : Jusqu'à la fin de la partie

Tout magicien dans l'aire d'effet bénéficie de la compétence « Récupération/-3 ».
Le magicien peut décider d'annuler ce sortilège au début de n'importe quelle phase Mystique.

Domaine de l'impossible

Neutre=2
Fréquence=1
Difficulté=Libre
Portée : 10cm
Aire d'effet : Spécial
Durée : Jusqu'à la fin du tour suivant

Posez une carte de Confrontation à portée.
Tout sortilège ou miracle lancé à partir de cette zone ou parvenant (même partiellement) dans cette zone est un échec automatique si le test d'Incantation ou de Divination n'est pas strictement supérieur à la difficulté choisie pour ce sortilège.

Égide Élémentaire

Neutre=1
Fréquence=1
Difficulté= Spécial
Portée : Spécial
Aire d'effet : Spécial
Durée : Instantané

Ce sortilège peut remplacer une tentative de Contre du magicien. La difficulté est égale à celle du sortilège adverse (ce sort ne peut pas être lancé contre un sort ne possédant pas de difficulté).
Le sortilège adverse est annulé.
En cas d'échec, aucune autre tentative de contre ou d'absorption ne peut avoir lieu sur le sortilège adverse.
Ce sortilège ne peut être ni contré, ni absorbé.

Flamboyance Élémentaire

Neutre=1
Fréquence=1
Difficulté=2+POU du magicien
Portée : Personnel
Aire d'effet : Personnel
Durée : Spécial

La cible gagne la compétence « Focus ».

Galvanisation mystique

Neutre=2
Fréquence=1
Difficulté=7
Portée : 10cm
Aire d'effet : Un combattant ami
Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne INI+1, ATT+1, DEF+1, TIR+1 et COU+1.

Marche forcée

Neutre=2
Fréquence=1
Difficulté=2+MOU de la cible/2,5
Portée : 10cm
Aire d'effet : Un combattant ami
Durée : Instantané

Ce sortilège ne peut être lancé que sur une cible libre de tout adversaire.
La cible peut immédiatement effectuer une marche, même si elle a déjà été activée lors du tour en cours. Ce déplacement exceptionnel ne compte pas comme un mouvement, la cible pourra par conséquent se déplacer de façon normale lors de son activation si elle ne l'a pas encore fait.

Soin mineur

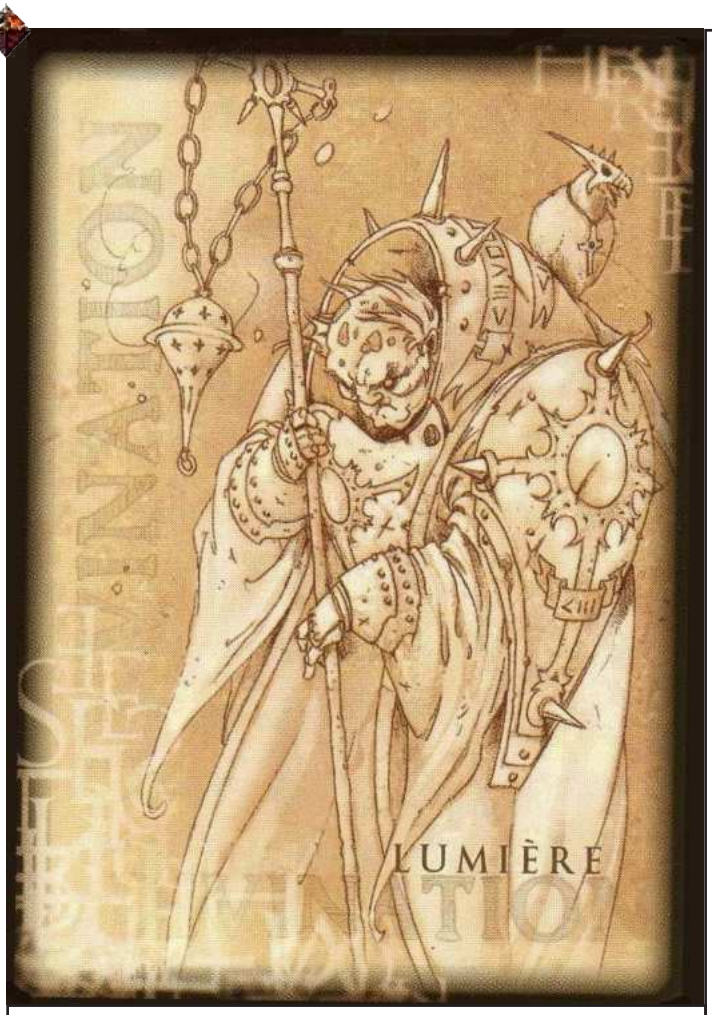
Neutre=2
Fréquence=1
Difficulté=7
Portée : 10cm
Aire d'effet : Un combattant ami
Durée : Instantané

Le niveau de Blessures de la cible est réduit d'un cran.
Rappel : Sonné et Tué net ne sont pas des Blessures.

Sursis primagique

Neutre=Spécial
Fréquence=1
Difficulté=Spécial
Portée : Personnel
Aire d'effet : Spécial
Durée : Spécial

Ce sortilège doit être lancé après l'incantation réussie d'un autre sortilège, qui en constitue alors la cible. Le magicien doit dépenser autant de gemmes de Mana (du même type, mais sans compter les gemmes de maîtrise) que le sortilège ciblé. La difficulté est la même que celle du sortilège ciblé ((si le sort ciblé ne possède pas de difficulté, la difficulté du sursis primagique est égale au résultat test d'Incantation du sort ciblé).
En cas d'échec, le sort ciblé est résolu normalement.
En cas de succès, l'application du sortilège ciblé sera retardée.
Un sortilège en sursis pourra être déclenché plus tard avec les conditions suivantes :
• Le sortilège ciblé n'est pas lancé à nouveau, son incantation a déjà eût lieu avec succès, aucune gemme n'est dépensée, aucun test d'incantation n'a lieu.
• Le sortilège ciblé ne pourra pas être contré mais pourra être absorbé en dépensant les gemmes (tant en nombre qu'en nature) normalement nécessaires.
• Le sortilège est lancé lors de la phase indiquée dans sa rédaction, généralement lors de l'activation du lanceur, mais parfois non (avant le jet Tactique, pendant une phase de Combat, etc…).
• Le sortilège peut être lancé sur une autre cible que sa cible initiale, à condition que ce soit une cible légale. Dans le cas d'un sortilège dont la difficulté est variable, la nouvelle cible ne peut pas être choisie si la difficulté est supérieure à celle de la cible initiale.
• Le lanceur ne peut mettre qu'un seul sort en sursis à la fois.



Attaque primaire

Lumière=2
Fréquence=1
Difficulté=7
Portée : 15cm
Aire d'effet : Un combattant ennemi
Durée : Spécial

Lancez 1d6.
• '1' : Aucun effet.
• '2' ou '3' : La cible est Sonnée.
• '4', '5' ou '6' : La cible subit une Blessure légère.
La cible placera ses dés de combat avant tous les autres combattants jusqu'à la fin du tour.

Invocation d'étincelant

Lumière=2
Fréquence=2
Difficulté=6
Portée : 15cm
Aire d'effet : Spécial
Durée : Spécial

Un étincelant est invoqué à 15cm ou moins du magicien.

Invocation d'Élémentaire

Lumière=5
Fréquence=Unique
Difficulté=Spécial
Portée : 15cm
Aire d'effet : Spécial
Durée : Spécial

Un Élémentaire de Lumière est invoqué à 15cm du magicien. La réaction de l'Élémentaire est déterminée en fonction du résultat du test de POU.
• 0 ou moins : Anéantissement. L'Élémentaire disparaît immédiatement.
• 1 à 2 : Mésentente. L'Élémentaire se rebelle. Dès sa prochaine activation, l'Élémentaire est activé avant le magicien et doit déclarer un assaut contre lui s'il en a la possibilité. S'il lui est impossible de déclarer un assaut contre le magicien, l'Élémentaire lance un assaut contre le combattant ami le plus proche, il est considéré comme un combattant neutre. En cas de mouvement de poursuite, il se dirigera vers le magicien si c'est possible, vers le combattant ami le plus proche sinon.
• 3 à 6 : Défiance. Dès sa prochaine activation, l'Élémentaire est activé avant le magicien et doit déclarer un assaut contre le combattant ami le plus proche, il est considéré comme un combattant neutre. En cas de mouvement de poursuite, il se dirigera vers le combattant ami le plus proche.
• 7 à 10 : Alliance. Dès sa prochaine activation, l'Élémentaire est activé avant le magicien et doit déclarer un assaut contre le combattant ennemi le plus proche, il est considéré comme un combattant neutre. En cas de mouvement de poursuite, il se dirigera vers le combattant ennemi le plus proche.
• 11 à 14 : Obéissance. L'Élémentaire est activé normalement.
• 15 à 18 : Synergie. L'Élémentaire est activé normalement, le magicien gagne DEF+1 et RES+1.
• 19 et plus : Symbiose. L'Élémentaire est activé normalement, le magicien gagne DEF+2 et RES+2.

Tant qu'il est considéré comme une combattant neutre, l'Élémentaire ne peut pas utiliser sa capacité 'Clarté souveraine' et doit faire un tir en assaut lors d'un assaut.

Lors de chaque phase d'entretien, le magicien peut sacrifier des gemmes de Lumière pour modifier le comportement de l'Élémentaire.
• 0 gemme : le niveau de contrôle baisse d'un cran.
• 3 gemmes : le niveau de contrôle n'est pas modifié.
• 5 gemmes : le niveau de contrôle augmente d'un cran.
Contrairement aux règles normales des combattants invoqués, l'Élémentaire ne disparaît pas si le magicien est retiré du jeu. Il reste en jeu et son niveau de contrôle est diminué d'un cran lors de chaque phase d'Entretien.

Mur de Lumière

Lumière=2
Fréquence=1
Difficulté=Aucune
Portée : 15cm
Aire d'effet : Spécial
Durée : Jusqu'à la fin du tour

2 marqueurs doivent être placés à portée du magicien et à 10cm l'un de l'autre. Lors de l'incantation, aucun combattant ne doit se trouver sur la ligne qui les relie. Cette ligne, large de 1cm et haute de 15cm, représente le mur de Lumière.
Les effets du mur sont déterminés en fonction du résultat du test de Pouvoir, tous les effets sont cumulatifs.
• 4 ou moins : le sort est un échec.
• 5/6 : Le mur bloque les lignes de vue au palier 0.
• 7/8 : Le magicien peut dépenser 1 gemme de Lumière supplémentaire pour activer cet effet. Tout combattant ennemi qui passe au travers du mur doit passer un test de COU (difficulté=10) : en cas d'échec, le combattant arrête immédiatement son mouvement au contact du mur. Un combattant ami ne teste pas son COU et franchit le mur sans tester.
• 9/10 : Lors de la phase d'Entretien, le magicien peut sacrifier 1 gemme de Lumière pour maintenir les effets de ce sortilège d'un tour sur l'autre, à condition de posséder une ligne de vue sur lui.
• 11 à 13 : Le magicien peut dépenser 1 gemme de Lumière supplémentaire pour activer cet effet. Le mur grandit, un second mur est placé adjacent au premier, dans les mêmes conditions, l'ensemble forme un mur unique.
• 14 ou plus : Le mur reste actif jusqu'à la fin de la partie.

Source de lumière

Lumière=5
Fréquence=Unique
Difficulté=10
Portée : 15cm
Aire d'effet : Spécial
Durée : Jusqu'à la fin de la partie

Un marqueur (de la taille d'un socle d'Infanterie) est placé à portée pour représenter la source. 5 gemmes de Lumière sont placées dessus. Par la suite, tout magicien maîtrisant la Lumière peut puiser dans ces gemmes lors de son activation s'il est à 15cm de la source.
Lors de la phase Mystique, la source effectue un jet de récupération de Mana comme un Initié de la Lumière de POU=5.

Aura de Lumière

Lumière=2
Fréquence=1
Difficulté=7
Portée : 15cm
Aire d'effet : Un combattant ami
Durée : Jusqu'à la fin de la partie

La cible gagne COU+1, FOR+1 et RES+1.
Un même combattant ne peut subir les effets de ce sortilège qu'une seule fois par partie.

Bannissement

Lumière=2X
Fréquence=1
Difficulté=Spécial
Portée : Personnel
Aire d'effet : 15cm
Durée : Instantané

Le magicien désigne X combattants ennemis dans l'aire d'effet. Ce sortilège ne peut cibler que les combattants dotés de la compétence « Mort-vivant », « Élémentaire/X », « Immortel/X » ou « Construct ». Ce sortilège est sans effet sur les Champions.
La difficulté de ce sortilège est égale à Y+2 (minimum = 7, Y=COU/PEUR le plus élevé parmi les cibles).
Lancez 1d6 pour chaque cible.
• '1' : La cible subit une Blessure légère.
• '2' : La cible subit une Blessure grave.
• '3' : La cible subit une Blessure critique.
• '4', '5' ou '6' : La cible est Tuée net et retirée de la partie.

Eblouissement

Lumière=3
Fréquence=Unique
Difficulté=X+4
Portée : Personnel
Aire d'effet : Toute la table
Durée : Jusqu'à la fin du tour

Tous les combattants dans l'aire d'effet qui possèdent une Ligne de vue sur le magicien dont l'INI est inférieure ou égale à X gagnent INI-1, ATT-1, DEF-1 et ne peuvent plus désigner de cible à distance, pour quelque effet de jeu que ce soit. Ils peuvent lancer un assaut, mais ce sera obligatoirement un engagement.
Un combattant affecté et doté de la compétence « Conscience » peut désigner des cibles à distance ou charger normalement jusqu'à 20cm (maximum).
Ce sortilège est sans effet sur un magicien maîtrisant la Lumière ou un combattant doté de la compétence « Élémentaire/Lumière » ou « Immortel/Lumière ».

Mot de puissance

Lumière=2
Fréquence=1
Difficulté=3+POU du magicien
Portée : Personnel
Aire d'effet : 15cm
Durée : Spécial

Le magicien peut répartir 2X points (maximum = POU/2, arrondi au supérieur) entre ses caractéristiques ou celles d'un combattant ami dans l'aire d'effet. Cette répartition doit être effectué immédiatement et obéit aux règles de la compétence « Mutagène/0 ».
Ce sortilège dure jusqu'à ce que le magicien soit Tué net ou qu'il y mette un terme lors d'une phase d'Entretien. Tant qu'il est actif, la magicien ne peut pas le lancer à nouveau et gagne POU-X.

Nouvel espoir

Lumière=3
Fréquence=Unique
Difficulté=7
Portée : 15cm
Aire d'effet : Un Champion ami du même peuple que le Magicien
Durée : Jusqu'à la fin de la partie

Si la cible est éliminée, un combattant ami non-Champion, du même peuple que le magicien, à 15cm de la cible est désigné. Sa valeur stratégique doit être inférieure ou égale à celle de la cible. La cible ne peut plus revenir en jeu.
Ce combattant est soigné de toutes ses Blessures. Tous les effets de jeu dont il faisait l'objet et qui ne peuvent pas affecter un Champion sont dissipés. Il utilise immédiatement la compétence « Cri de ralliement ». Il acquiert le statut de Champion jusqu'à la fin de la partie, avec tous les avantages afférents (compétences « Coup de maître/0 », « Contre-attaque », « Enchaînement/X », « Maîtrise des arcanes », « Piété/2 », « Rechargement rapide/1 », « Tir d'assaut » et/ou « Visée »). Après son incantation réussie, ce sortilège ne peut plus être dissipé.

Fléau céleste

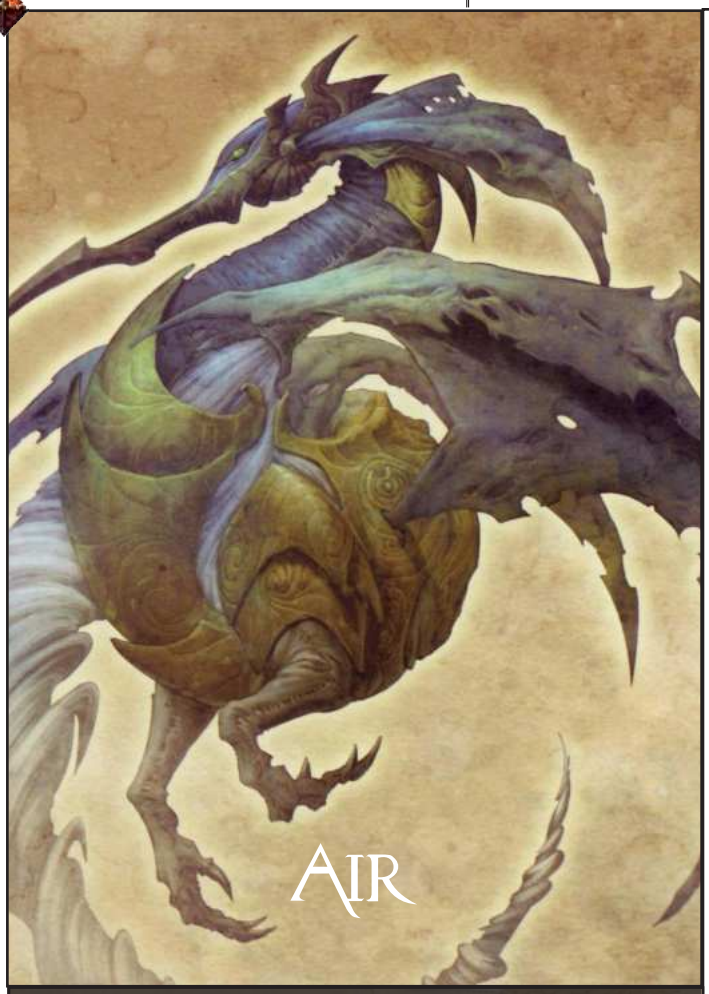
Lumière=2
Fréquence=1
Difficulté=9
Portée : 30cm
Aire d'effet : Un combattant ennemi
Durée : Instantané

Avant l'incantation, le magicien peut sacrifier 1 gemme de Lumière, le sortilège est alors considéré comme un tir d'Artillerie légère perforante qui s'arrête au maximum de la portée.
Après l'incantation, le magicien peut sacrifier X gemmes de Lumière (maximum=4) pour renforcer les effets du sortilège.
La cible subit un jet de Blessures (FOR=5+2X).

Vision prémonitoire

Lumière=2
Fréquence=1
Difficulté=9
Portée : Illimitée
Aire d'effet : Le commandeur ennemi
Durée : Jusqu'à la fin de la phase d'Activation

Ce sort doit être lancé au début de la phase Stratégique, avant la constitution des séquences d'activation. Le joueur bénéficie d'une réserve supplémentaire pour la phase d'Activation.



Plusieurs sorts ont ici été supprimés (ils sont gardés en réserve & seront basculés dans des grimoires de voies dès que possible) pour réduire le grimoire au nombre voulu :
• Flux de la nullité absolue.
• L'art étrange.
• Main des géants.
• Purification.
• Sifflement strident.
• Tornade.

Le sort Légèreté des armes a lui été créé. L'idée peut sembler paradoxale, mais il s'est avéré qu'il correspondait mieux à l'esprit d'un grimoire d'Air que les précédents.
Le sort Invocation d'Éolim est un cas un peu particulier, il est là en prévision de la sortie prochaine de ce profil d'Élémentaire, qui n'existe pas encore vraiment.

Invocation d'Élementaire

Air=5
Fréquence=Unique
Difficulté=Spécial
Portée : 15cm
Aire d'effet : Spécial
Durée : Spécial

Un Élémentaire d'Air est invoqué à 15cm du magicien.
La réaction de l'Élémentaire est déterminée en fonction du résultat du test de POU.
• 0 ou moins : Anéantissement. L'Élémentaire disparaît immédiatement.
• 1 à 2 : Mésentente. L'Élémentaire se rebelle. Dès sa prochaine activation, l'Élémentaire est activé avant le magicien et doit déclarer un assaut contre lui s'il en a la possibilité. S'il lui est impossible de déclarer un assaut contre le magicien, l'Élémentaire lance un assaut contre le combattant ami le plus proche, il est considéré comme un combattant neutre. En cas de mouvement de poursuite, il se dirigera vers le magicien si c'est possible, vers le combattant ami le plus proche sinon.
• 3 à 6 : Défiance. Dès sa prochaine activation, l'Élémentaire est activé avant le magicien et doit déclarer un assaut contre le combattant ami le plus proche, il est considéré comme un combattant neutre. En cas de mouvement de poursuite, il se dirigera vers le combattant ami le plus proche.
• 7 à 10 : Alliance. Dès sa prochaine activation, l'Élémentaire est activé avant le magicien et doit déclarer un assaut contre le combattant ennemi le plus proche, il est considéré comme un combattant neutre. En cas de mouvement de poursuite, il se dirigera vers le combattant ennemi le plus proche.
• 11 à 14 : Obéissance. L'Élémentaire est activé normalement.
• 15 à 18 : Synergie. L'Élémentaire est activé normalement, le magicien gagne ATT+1 et FOR+1.
• 19 et plus : Symbiose. L'Élémentaire est activé normalement, le magicien gagne ATT+2 et FOR+2.

Tant qu'il est considéré comme une combattant neutre, l'Élémentaire ne peut pas utiliser sa capacité 'Seigneur céleste' et doit faire un tir en assaut lors d'un assaut.

Lors de chaque phase d'entretien, le magicien peut sacrifier des gemmes d'Air pour modifier le comportement de l'Élémentaire.
• 0 gemme : le niveau de contrôle baisse d'un cran.
• 3 gemmes : le niveau de contrôle n'est pas modifié.
• 5 gemmes : le niveau de contrôle augmente d'un cran.
Contrairement aux règles normales des combattants invoqués, l'Élémentaire ne disparaît pas si le magicien est retiré du jeu. Il reste en jeu et son niveau de contrôle est diminué d'un cran lors de chaque phase d'Entretien.

Attaque primaire

Air=2
Fréquence=1
Difficulté=7
Portée : 15cm
Aire d'effet : Un combattant ennemi
Durée : Spécial

Lancez 1d6.
• '1' : Aucun effet.
• '2' ou '3' : La cible est Sonnée.
• '4', '5' ou '6' : La cible subit une Blessure légère.
La cible gagne ATT-1 ou DEF-1 (au choix du lanceur) jusqu'à la fin du tour.

Invocation d'éolim

Air=2
Fréquence=2
Difficulté=6
Portée : 15cm
Aire d'effet : Spécial
Durée : Spécial

Un éolim est invoqué à 15cm ou moins du magicien.

Source d'air

Air=5
Fréquence=Unique
Difficulté=10
Portée : 15cm
Aire d'effet : Spécial
Durée : Jusqu'à la fin de la partie

Un marqueur (de la taille d'un socle d'Infanterie) est placé à portée pour représenter la source. 5 gemmes d'Air sont placées dessus. Par la suite, tout magicien maîtrisant l'Air peut puiser dans ces gemmes lors de son activation s'il est à 15cm de la source.
Lors de la phase Mystique, la source effectue un jet de récupération de Mana comme un Initié de l'Air de POU=5.

Mur d'Air

Air=2
Fréquence=1
Difficulté=Aucune
Portée : 15cm
Aire d'effet : Spécial
Durée : Jusqu'à la fin du tour

2 marqueurs doivent être placés à portée du magicien et à 10cm l'un de l'autre. Lors de l'incantation, aucun combattant ne doit se trouver sur la ligne qui les relie. Cette ligne, large de 1cm et d'une hauteur illimitée, représente le mur d'Air.
Les effets du mur sont déterminés en fonction du résultat du test de Pouvoir, tous les effets sont cumulatifs.
• 4 ou moins : le sort est un échec.
• 5/6 : Le mur bloque les lignes de vue à tous les paliers.
• 7/8 : Le magicien peut dépenser 1 gemme d'Air supplémentaire pour activer cet effet. Tout combattant qui passe au travers du mur arrête obligatoirement son mouvement juste après avoir franchit le mur.
• 9/10 : Lors de la phase d'Entretien, le magicien peut sacrifier 1 gemme d'Air pour maintenir les effets de ce sortilège d'un tour sur l'autre, à condition de posséder une ligne de vue sur lui.
• 11 à 13 : Le magicien peut dépenser 1 gemme d'Air supplémentaire pour activer cet effet. Le mur grandit, un second mur est placé adjacent au premier, dans les mêmes conditions, l'ensemble forme un mur unique.
• 14 ou plus : Le mur reste actif jusqu'à la fin de la partie.

Asphyxie

Air=3
Fréquence=2
Difficulté=8
Portée : 30cm
Aire d'effet : Un combattant ennemi
Durée : Spécial

La cible est automatiquement Sonnée.
Lors de la phase d'Entretien, le magicien peut sacrifier 1 gemme d'Air pour maintenir le sortilège un tour de plus. La cible subit alors une Blessure légère. Si le magicien continue les tours suivants, la cible continue de subir une Blessure légère lors de chaque phase d'Entretien.
Si la cible se trouve à plus de 30cm du magicien lors d'une phase d'Entretien, le sortilège prend alors automatiquement fin.
Ce sortilège est sans effet sur les combattants dotés de la compétence « Construct », « Élémentaire », « Immortel » ou « Mort-vivant ».

Légèreté des armes

Air=1+X
Fréquence=1
Difficulté=5+X
Portée : 15cm
Aire d'effet : X combattants amis (maximum=3)
Durée : Jusqu'à la fin du tour

Les cibles gagnent l'un des bonus suivants, à choisir au lancement du sort, toutes doivent recevoir le même bonus :
• Les cibles gagnent la compétence « Vivacité ».
• Les cibles gagnent la compétence « Désengagement/4 ».
• Les cibles gagnent la compétence « Fine lame ».

Souffle d'invisibilité

Air=1
Fréquence=2
Difficulté=X
Portée : 15cm
Aire d'effet : Un combattant ami
Durée : Jusqu'à la fin du tour

Les effets de ce sortilège dépendent de X.
• X=4 : La cible gagne la compétence « Cible/+1 ».
• X=6 : La cible gagne la compétence « Cible/+2 ».
• X=8 : La cible gagne la compétence « Cible/+3 ».

Symbiose

Air=1
Fréquence=1
Difficulté=3+POU de la cible
Portée : Personnel
Aire d'effet : Personnel
Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne les compétences « Esprit de l'Air » et « Focus ».
La cible ne peut utiliser ou récupérer que des gemmes d'Air.

Tourbillons de précision

Air=2+X
Fréquence=2
Difficulté=FOR de l'arme de tir (minimum = 5, ou si la cible n'a pas d'arme de tir)
Portée : 15cm
Aire d'effet : Un combattant ami
Durée : Jusqu'à la fin de la partie

La cible gagne INI+1 et TIR+1. Un même combattant ne peut subir les effets de ce sortilège qu'une seule fois par partie.
• X=0 si la cible ne possède pas d'arme d'artillerie.
• X=1 si la cible possède une arme d'artillerie légère.
• X=2 si la cible possède une arme d'artillerie lourde.

Vent porteur

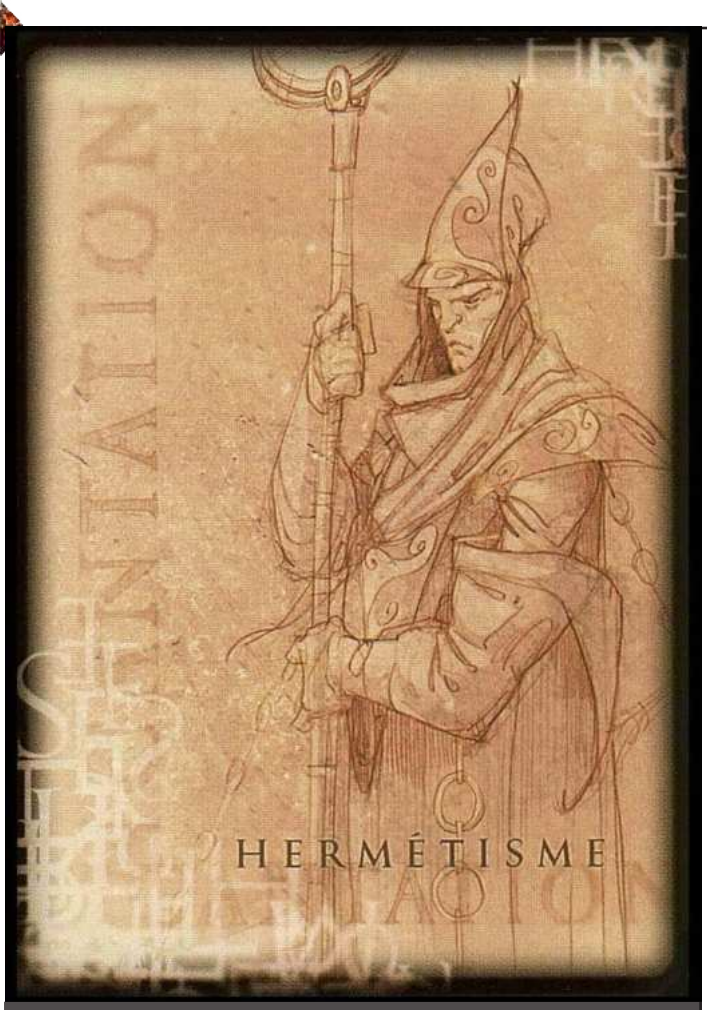
Air=2
Fréquence=1
Difficulté=9
Portée : Personnel
Aire d'effet : Personnel
Durée : Instantané

Ce sortilège doit être lancé au moment où le magicien déclare un déplacement.
Ce déplacement est remplacé par un déplacement de 25cm ignorant tous les types de Terrains et tous les combattants.
Un éventuel test de désengagement est automatiquement réussi, mais uniquement si les conditions sont remplies pour tenter un désengagement.

Vitesse du vent

Air=2+X
Fréquence=2
Difficulté=3+RES de la cible/2
Portée : 15cm
Aire d'effet : Un combattant ami
Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne MOU+5 (y compris à son MOU aérien si elle est dotée de la compétence « Vol ») et la compétence « Bond ».
Si la cible est doté de la compétence « Énorme/X », le coût est augmenté de X gemmes.



Le sort Forge des héliastes a été supprimé, ou plutôt gardé en réserve pour le grimoire de Solaris ou de Chronomancie.
Le sort Aura troublante a été fusionné avec l'aura d'Hypérion, il s'agit donc vraisemblablement d'une suppression définitive.

Ange gardien

Voie : Hermétisme, Théurgie.
Lumière=4
Fréquence=1
Difficulté=3+DEF de la cible
Portée : Contact
Aire d'effet : Un combattant ami
Durée : Spécial

La cible gagne DEF+2 et la compétence « Régénération/5 ».
Le sort est en activité tant que la cible reste en vie. Si elle doit être éliminée de quelque manière que ce soit, le sortilège annule l'attaque adverse et le sort est brisé. Un combattant ne peut bénéficier de ce sortilège qu'une seule fois par partie. Un seul combattant sur la table peut subir les effets de ce sortilège en même temps. Ce n'est que lorsque le sortilège sera dissipé ou au bon vouloir du magicien qui l'a incanté que le sortilège prendra fin et qu'il sera possible de l'incanter à nouveau.

Assaut flamboyant

Voie : Circæus, Hermétisme.
Lumière=1
Fréquence=2
Difficulté=7
Portée : 20cm
Aire d'effet : Un combattant ami
Durée : Jusqu'à la fin de la partie

La cible gagne la compétence « Tir d'assaut ».

Aura d'hypérion

Voie : Hermétisme.
Lumière=2
Fréquence=2
Difficulté=X
Portée : 20cm
Aire d'effet : Un combattant ami
Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne la compétence « Hypérien/X » (minimum = 7, maximum = 10).
Si la cible est le magicien, tout combattant ennemi impliqué dans le même combat que lui gagne ATT-1 et DEF-1.

Châtiment de Lumière.

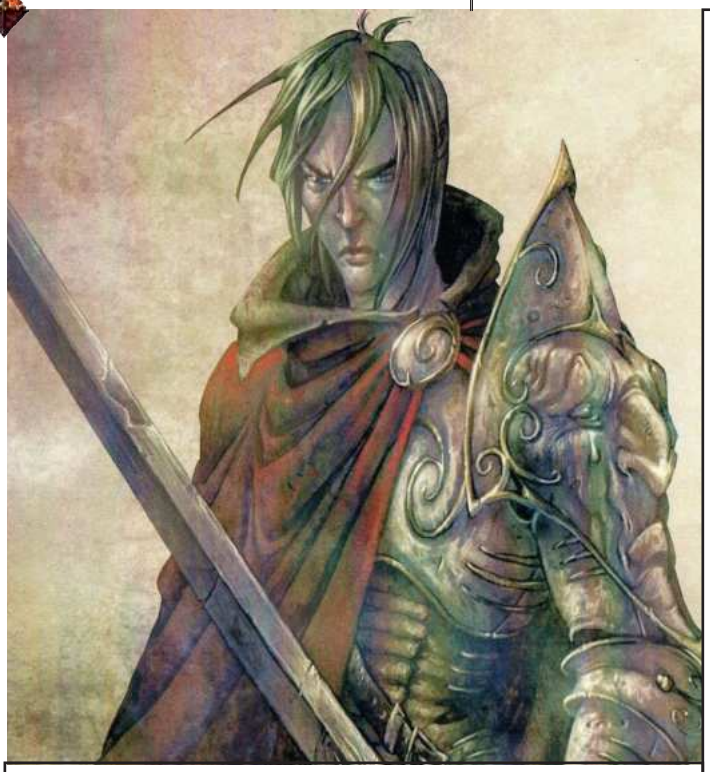
Voie : Hermétisme.
Lumière=1+X
Fréquence=1
Difficulté=5+X
Portée : 20cm
Aire d'effet : X combattants ennemis
Durée : Instantané

Pour X : maximum = POU.
Chaque cible subit un jet de Blessures (FOR=5).

Corps astral

Voie : Hermétisme, Solaris.
Lumière=1
Fréquence=1
Difficulté=2+POU de la cible
Portée : Personnel
Aire d'effet : Personnel
Durée : Jusqu'à la fin du tour

Placez un marqueur à portée, le magicien n'a pas besoin d'avoir de ligne de vue dessus.
La cible est considérée comme se trouvant au palier 1 à l'emplacement du marqueur pour toutes ses actions mystiques (incanter un sortilège, utiliser la contre-magie, récupérer du Mana...).
La cible gagne MOU=0 et la compétence «Vulnérable», ne peut bénéficier d'aucun dé de combat, et ne peut effectuer aucun action ou effet de jeu autre que des actions mystiques ou des effets de jeu mystiques.



Couronne de gloire

Voie : Hermétisme, Circæus.
Neutre=3
Fréquence=2
Difficulté=8
Portée : 20cm
Aire d'effet : Un combattant ami doté de « Commandement/X », « Étendard/X » ou « Musicien/X ».
Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne +10cm à sa valeur de X.
Tous les combattants amis du même peuple bénéficient de FOR+1 tant qu'ils se trouvent dans l'aura de commandement de la cible. Cet effet ne se transmet pas le biais d'un état-major.

Eclat de Lahn

Voie : Hermétisme, Théurgie.
Lumière=3, Feu=3
Fréquence=Unique
Difficulté=9
Portée : Personnel
Aire d'effet : Toute la table
Durée : Spécial

Tous les combattants ennemis sont Sonnés.
Tous les combattants ennemis voient leurs lignes de vue limitées aux distances suivantes, cet effet ne peut pas être dissipé mais un combattant peut continuer à utiliser la compétence « Conscience » normalement :
• 0cm jusqu'à la fin du tour.
• 15cm jusqu'à la fin du tour suivant.
• 30cm jusqu'à la fin du second tour suivant.
• Cette pénalité disparaît ensuite.

Force de la vertu

Voie : Hermétisme.
Neutre=2
Fréquence=2
Difficulté=1+COU de la cible
Portée : 20cm
Aire d'effet : Un combattant ami
Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne FOR+X (X=COU-2).
Ce sortilège est sans effet sur les combattants dotés de PEUR.

Glaive chimérique

Voie : Hermétisme.
Neutre=1+X
Fréquence=1
Difficulté= Libre
Portée : 20cm
Aire d'effet : Un combattant ennemi
Durée : Instantané

X doit au minimum être égal à 1.
La cible encaisse un jet de Blessures (FOR=difficulté).
Si ce jet de Blessures entraîne un résultat Blessure grave ou supérieur dans le tableau des Blessures, le sortilège affecte un autre combattant ennemi, au choix du joueur qui contrôle le magicien. La nouvelle cible doit être située à 5cm ou moins de la précédente et à portée du sortilège. Le magicien doit disposer d'une ligne de vue sur elle après l'éventuelle élimination de la victime précédente. Elle subit un jet de Blessures (FOR=difficulté).
Le nombre d'adversaires qui peuvent être frappés par ce sortilège est égal à X. Un même combattant ne peut subir les effets de ce sortilège qu'une seule fois par tour.

Lueur apaisante

Voie : Hermétisme.
Lumière=X
Fréquence=2
Difficulté= Spécial
Portée : 20cm
Aire d'effet : Un combattant ami
Durée : Instantané

Le nombre de gemmes nécessaires à l'incantation et la difficulté de celle-ci varient en fonction de l'effet recherché et de l'état de santé de la cible.
• Cible en Blessure légère : 2 gemmes/Difficulté=6. La cible passe indemne.
• Cible en Blessure grave : 2 gemmes/Difficulté=7. La cible passe en Blessure légère.
• Cible en Blessure grave : 4 gemmes/Difficulté=8. La cible est indemne.
• Cible en Blessure critique : 2 gemmes/Difficulté=8. La cible passe en Blessure grave.
• Cible en Blessure critique : 4 gemmes/Difficulté=9. La cible passe en Blessure légère.

Mot de confusion

Voie : Circæus, Hermétisme.
Neutre=3
Fréquence=1
Difficulté=9
Portée : 40cm
Aire d'effet : Le commandeur ennemi
Durée : Instantané

Ce sortilège peut être lancé avant le jet de tactique, après la constitution des séquences d'activation. Regardez la première carte de la séquence d'activation de votre adversaire puis reposez-la à la dernière ou à la première place de sa séquence d'activation.

Pilier d'énergie

Voie : Hermétisme.
Lumière=3
Fréquence=1
Difficulté=8
Portée : Personnel
Aire d'effet : 5cm
Durée : Instantané

Tous les combattants amis dans l'aire d'effet réduisent leur niveau de Blessure d'un cran.

Sceau de Dellar'n

Voie : Hermétisme.
Lumière=2
Fréquence=2
Difficulté= 7
Portée : 20cm
Aire d'effet : Un combattant
Durée : Spécial

Un marqueur représentant le sceau de Dellar'n est disposé sur le socle de la cible. Un même combattant ne peut porter qu'un seul marqueur en même temps.
Au cours d'une phase d'Activation, y compris celle où ce sort est lancé, n'importe quel magicien ami capable de voir la cible et présent à 20cm peut dépenser 1 gemme de Lumière pour activer le pouvoir du sceau. Cette dépense ne peut être ni absorbée ni contrée.
Quand le sceau est activé, le marqueur est retiré. Tous les combattants présents à 2,5cm ou moins du porteur du sceau encaissent un jet de Blessures (FOR=5). Le porteur n'est pas affecté. Un même magicien peut activer autant de sceaux que sa réserve de mana le lui permet.

Sceau de protection

Voie : Hermétisme.
Neutre=2
Fréquence=2
Difficulté=7
Portée : 20cm
Aire d'effet : Un combattant ami
Durée : Jusqu'à la fin de la partie

La cible gagne la compétence « Insensible/3 ».

Ténacité de la chimère

Voie : Hermétisme.
Lumière=2
Fréquence=2
Difficulté= 6
Portée : 20cm
Aire d'effet : Un combattant ami
Durée : Instantané

Ce sortilège doit être lancé après que la cible ait encaissé une Blessure (après application des éventuels modificateurs comme Dur à cuire, Fléau, etc…). La blessure subie est réduite d'un cran (une Blessure légère se transforme en Sonné).
Ce sortilège est sans effet sur les Blessures exceptionnelles et les jets de Blessures dont le résultat indique « Sonné » ou « Tué net ».

Toute règle comprenant ses exceptions (sinon ce ne serait pas drôle), voici venir le grimoire qui n'aura pas 15 sorts. De par sa conception très particulière divisée entre le Circæus lumineux & le Circæus ténébreux, nous avons ici opté pour 5 sorts à gemmes neutres, 10 sorts de Lumière & 10 sorts de Ténèbres. Soit un total de 25 sorts, mais comme techniquement aucun mage ne connaît les 2 Éléments ça leur en fera 15 chacun.
Pas de sorts supprimés ici, mais de multiples sorts C2 qui ressuscitent.

Assaut flamboyant

Voie : Circæus, Hermétisme
Lumière=1
Fréquence=2
Difficulté=7
Portée : 20cm
Aire d'effet : Un combattant ami
Durée : Jusqu'à la fin de la partie

La cible gagne la compétence « Tir d'assaut ».

À la gloire du hardi

Voie : Circæus
Lumière=3
Fréquence=2
Difficulté=7
Portée : 20cm
Aire d'effet : Un Champion ami
Durée : Instantané

La cible peut immédiatement effectuer une marche en direction du lanceur. Si cela est possible, la cible doit venir se placer au contact du lanceur. Si le lanceur est trop éloigné, la cible doit se déplacer de son MOU maximal en évitant les obstacles par le chemin le plus court.
Ce déplacement exceptionnel est autorisé même si la cible est au contact d'un adversaire et même si elle a subit un assaut lors du tour en cours. Ce déplacement est en revanche interdit si un effet de jeu quelconque interdit à la cible de se déplacer.
Si la cible parvient au contact du lanceur, elle est soignée d'un cran de Blessure.
Ce déplacement exceptionnel ne compte pas comme un mouvement, même si la cible n'a pas encore été activée lors du tour en cours.

Cantique de désolation

Voie : Circæus
Ténèbres=X
Fréquence=1
Difficulté=6
Portée : Personnel
Aire d'effet : Personnel
Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne FOR+2X.

Chant de blessure

Voie : Circæus
Lumière=X
Fréquence=2
Difficulté=6
Portée : 20cm
Aire d'effet : Un combattant ami
Durée : Instantané

Ce sortilège doit être lancé juste avant un jet de Blessures effectué par la cible (corps à corps et tir uniquement).
La cible gagne FOR+2X (maximum X = 2) sur ce jet de blessure.
Ce sortilège est sans effet sur un tir d'Artillerie.

Chant de gloire

Voie : Circæus
Lumière=2
Fréquence=1
Difficulté=COU de la cible
Portée : 20cm
Aire d'effet : Un combattant ami
Durée : Jusqu'à la fin du tour

Ce sort doit être lancé avant le jet de Tactique.
La cible gagne la compétence « Commandement/15 », mais perd la compétence « Éclaireur ».

Chant de lassitude

Voie : Circæus
Neutre=3
Fréquence=1
Difficulté=7
Portée : Personnel
Aire d'effet : 10cm
Durée : Jusqu'à la fin du tour

Tous les combattants ennemis à portée bénéficient de ATT-1 et FOR-2.
Ce sort est sans effet sur les combattants dotés de la compétence « Mort-vivant », « Construct » ou « Élémentaire/X ».

Chant mystique

Voie : Circæus
Neutre=1
Fréquence=1
Difficulté=3+POU du magicien
Portée : 20cm
Aire d'effet : Un Champion ami
Durée : Spécial

Le prochain sortilège adverse qui comptera la cible de ce sortilège dans son aire d'effet verra sa difficulté augmentée du Pouvoir du magicien qui a lancé ce sort.
Un même combattant ne peut subir les effets de ce sortilège qu'une seule fois en même temps.

Couplet de négation

Voie : Circæus
Neutre=0
Fréquence=1
Difficulté=2+POU du magicien
Portée : Personnel
Aire d'effet : Personnel
Durée : Jusqu'à la fin du tour

Ce sortilège doit être lancé avant le jet de Tactique.
La cible gagne POU+2 lorsqu'elle tente de contrer un sortilège.
La cible peut absorber n'importe quel type de gemmes avec ses gemmes de Lumière (y compris des gemmes de Lumière).

Couronne de gloire

Voie : Hermétisme, Circæus.
Lumière=3
Fréquence=2
Difficulté=8
Portée : 20cm
Aire d'effet : Un combattant ami doté de « Commandement/X », « Étendard/X » ou « Musicien/X ».
Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne +10cm à sa valeur de X.
Tous les combattants amis du même peuple bénéficient de FOR+1 tant qu'ils se trouvent dans l'aura de commandement de la cible. Cet effet ne se transmet pas le biais d'un état-major.

Défi de la mort

Voie : Circæus.
Ténèbres=1
Fréquence=2
Difficulté=6
Portée : 40cm
Aire d'effet : Un combattant ennemi
Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne Puissance=0.

Distorsion

Voie : Circæus
Ténèbres=2
Fréquence=1
Difficulté=6
Portée : Personnel
Aire d'effet : Personnel
Durée : Instantané

Le magicien peut se déplacer de 10cm maximum. Il peut même automatiquement se désengager d'un combat s'il en a la possibilité, mais ne pourra pas se placer au contact d'un adversaire grâce à ce déplacement.

Divagation haineuse

Voie : Circæus
Ténèbres=2
Fréquence=1
Difficulté=6
Portée : 40cm
Aire d'effet : Un combattant ennemi
Durée : Jusqu'à la fin de la partie

La cible gagne la compétence « Paria ».
Ce sortilège n'a aucun effet sur les combattants dotés de la compétence « Commandement/X ».

Diversion des ombres

Voie : Circæus, Nécromancie
Ténèbres=3
Fréquence=2
Difficulté=3+ATT de la cible
Portée : 20cm
Aire d'effet : Un combattant ennemi
Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible perd un dé de Corps à corps lors de chaque combat auquel elle participe.

Double illusoire

Voie : Circæus
Lumière=2
Fréquence=1
Difficulté=Aucune
Portée : 20cm
Aire d'effet : Un combattant ennemi
Durée : Instantané

Ce sortilège se joue au début d'un combat, juste après le test d'Initiative.
La cible effectue un test d'Initiative contre le résultat du test d'Incantation. En cas d'échec, la cible perd un dé de défense.

Force de l'au-delà

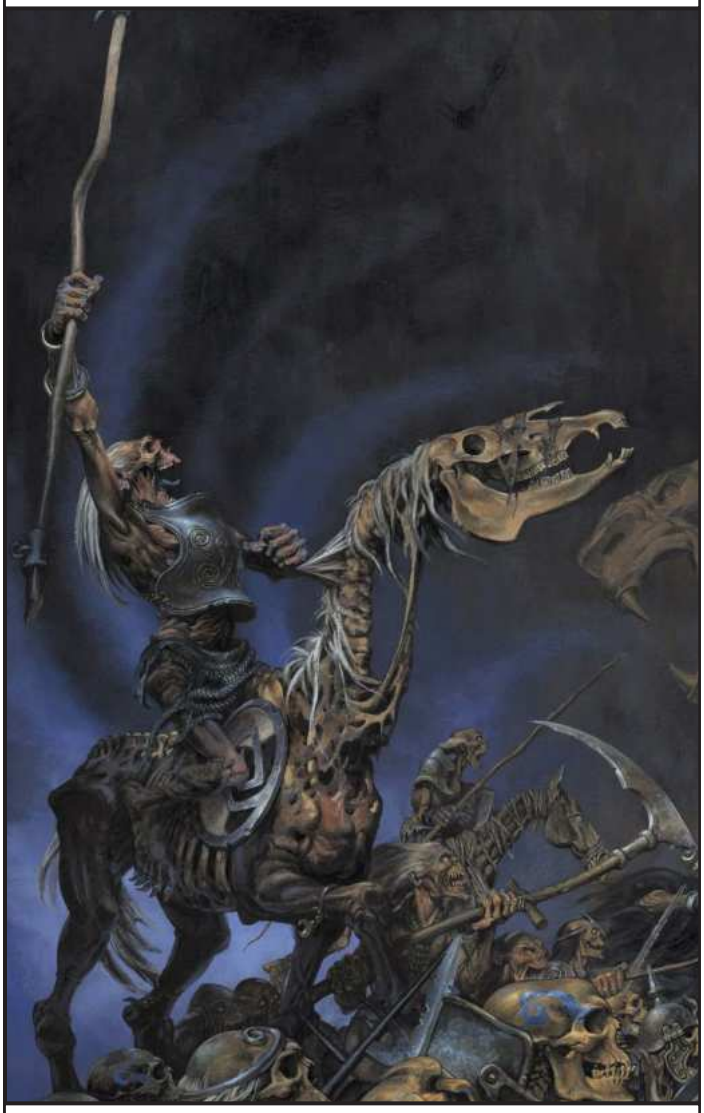
Voie : Circæus, Nécromancie
Ténèbres=2
Fréquence= Illimitée
Difficulté=5
Portée : 20cm
Aire d'effet : Un combattant ami doté de la compétence « Mort-vivant »
Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible ne subit plus les malus de Blessures sur les jets de Blessures qu'elle inflige au Corps à corps (même ceux liés à l'état Sonné), qui deviennent des bonus.

Hymne à la colère

Voie : Circæus
Lumière=X
Fréquence=1
Difficulté=8
Portée : 20cm
Aire d'effet : X combattants amis
Durée : Jusqu'à la fin du tour

Les cibles gagnent la compétence « Cri de guerre/8 ».



Lame des aveugles

Voie : Circæus
Lumière=1
Fréquence=2
Difficulté=7
Portée : 20cm
Aire d'effet : Un combattant ami
Durée : Jusqu'à la fin du tour

Les combattants ennemis au contact de la cible gagnent DEF-1.

La Lumière porte ma voix

Voie : Circæus
Lumière=2
Fréquence=1
Difficulté=1+POU de la cible
Portée : 20cm
Aire d'effet : Un magicien ami
Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible peut désormais lancer ses sortilèges à partir du magicien.
Le choix de la cible du sortilège et la vérification de la distance sont effectués comme si l'incantation était effectuée par le magicien. En outre, toute tentative de contre-magie est résolue comme si le sortilège était incanté par le magicien. La fréquence du sortilège reste inchangée.
Si le sortilège lancé implique un effet sur le lanceur (jet de Blessure ou autre), celui-ci s'applique au magicien qui sert de relais.

Litanie mortelle

Voie : Circæus
Ténèbres=X
Fréquence=Unique
Difficulté=PEUR de la cible
Portée : Personnel
Aire d'effet : Personnel
Durée : Jusqu'à la fin du tour

Le magicien peut sacrifier des gemmes de Ténèbres après l'incantation pour augmenter les effets de ce sortilège.
• 1 : furie. La cible gagne PEUR+1, FOR+1 et RES+1.
• 2 : fléau. La cible gagne PEUR+1, ATT+1, FOR+1, DEF+1 et RES+1.
• 5 : destruction. La cible gagne PEUR+2, ATT+2, FOR+2, DEF+2 et RES+2.
• 6 : apocalypse. La cible gagne PEUR+2, ATT+2, FOR+2, DEF+2, RES+2 et la compétence « Abominable ».
Le magicien peut sacrifier 2 gemmes de Ténèbres lors de la Phase d'entretien pour prolonger les effets de ce sortilège d'un tour sur l'autre.
La difficulté est augmentée de +1 si la cible possède la compétence « Abominable ».

Mot de confusion

Voie : Circæus, Hermétisme
Neutre=3
Fréquence=1
Difficulté=9
Portée : 40cm
Aire d'effet : Le commandeur ennemi
Durée : Instantané

Ce sortilège peut être lancé avant le jet de tactique, après la constitution des séquences d'activation. Regardez la première carte de la séquence d'activation de votre adversaire puis reposez-la à la dernière ou à la première place de sa séquence d'activation.

Pseaumes de la folie

Voie : Circæus
Ténèbres=X/4 (arrondi au supérieur)
Fréquence=2
Difficulté=X
Portée : 20cm
Aire d'effet : Un combattant ennemi
Durée : Instantané

La cible doit effectuer un test de Courage d'une difficulté de X (maximum = 10). En cas d'échec, la cible est immédiatement en déroute.
Ce sortilège n'a aucun effet sur les Champions et les combattants dotés de la compétence « Immunité/Peur ».

Que la Lumière te garde

Voie : Circæus
Lumière=2
Fréquence=Unique
Difficulté=DEF de la cible
Portée : Contact
Aire d'effet : Un Champion ami
Durée : Jusqu'à la fin de la partie

Le magicien disparaît du champ de bataille. Retirez sa figurine et sa carte de références, il est considéré comme Tué net et ne peut revenir en jeu d'aucune manière. Tant que la cible est en vie, l'énergie du magicien le protège des coups adverses.
La cible gagne la compétence « Instinct de survie/6 » et deux dés supplémentaires en combat, qu'elle doit obligatoirement placer en Défense.
Ce sortilège ne peut pas être dissipé.

Sonnet d'éternité

Voie : Circæus
Ténèbres=0
Fréquence=1
Difficulté=3+POU du magicien
Portée : Personnel
Aire d'effet : Personnel
Durée : Jusqu'à la fin du tour

Ce sortilège doit être lancé avant le jet de Tactique.
Le Magicien peut dépenser X gemmes de Mana juste avant de subir un jet de Blessures. Le jet de Blessures gagne FOR-3X et est ignoré si sa FOR est strictement inférieure à 0.
Ce sortilège n'a aucun effet sur les jets de Blessures provoqués par des armes possédant l'attribut «Sacré», «Lune» ou «Noir».

Triste regard

Voie : Circæus
Neutre=2
Fréquence=1
Difficulté=7
Portée : 20cm
Aire d'effet : Un combattant doté de la compétence « Enchaînement/X »
Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne les compétences « Acharné » et « Possédé ».
La cible doit en contrepartie prendre obligatoirement les X dés supplémentaires de sa compétence « Enchaînement/X » lors de chaque combat.

Voile d'angoisse

Voie : Circæus
Ténèbres=3
Fréquence=1
Difficulté=3+DIS de la cible
Portée : 30cm
Aire d'effet : Un combattant ennemi
Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible ne peut plus tracer aucune Ligne de vue.
Ce sortilège n'a aucun effet sur les magiciens maîtrisant les Ténèbres ou sur les combattants dotés de la compétence « Construct » ou « Mort-vivant ».

LES NOUVEAUX PROFILS

Une petite livraison des divers profils validés ces dernières semaines. N'hésitez pas à les essayer & à faire des retours sur ce que vous en avez fait.
HTTP://CONFRONTATION.VRAIFORUM.COM/F70-CREATION-DE-PROFILS.HTM

Mira (III), Révélation, chevalier templier de Hod

Ses compétences:
Hypérien/10, Furie guerrière, Immunité/Feu, Moine-guerrier, Fidèle de Merin/20, Commandement/20, Paria, Ennemi personnel/Saphon, Immunité/Malus de blessure.
(Artefact/3, Alliance/Cynwäll, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Immunité/Peur, Rechargement rapide/1, Tir d'assaut, Visée)
Champion zélote du Griffon. Taille moyenne.
Feu du Temple.
250 PA

Fusil du vénérable (7)
Le porteur gagne un Fusil consacré : FOR7, 30/55/80.
Avant chaque tir, le porteur peut choisir de gagner TIR-X (minimum : TIR=0) et FOR/TIR+X.
Réservé à Ambrosius et Mira (III)

Hauteclaire 3 (40)
Le porteur gagne FOR+2 et les compétences « Cri de ralliement», « Fléau/Fanatisme », « Fléau/Possédé » et « Fléau/Toxique ».
Tous les combattants amis suivants dans l'aura de foi du porteur gagnent FOR+1 :
-Templier
-Templier de Hod
-Artificier
- Légionnaire du repentir
- Sénéchal templier de Hod
- Répurgateur
- Ambrosius
- dans une armée affiliée à Hod, tous les combattants amis bénéficient du bonus.

Une fois par partie, lors de l'activation du porteur, tous les combattants à 10cm ou moins (à l'exception du porteur) subissent un jet de Blessures (FOR=5).
Une fois par partie, lors de son activation, le porteur est soigné de toutes ses blessures.
Réservé à Mira (III)

Feu de Merin (relique – 30PA)
0/+1/0
Émanation : les combattants amis dans l'aura de foi du porteur bénéficient de FOR+1, RES+1 et de la compétence « Insensible/5 ».
Prodige (2) : le porteur désigne un combattant ennemi dans son aura de foi, il subit immédiatement un jet de Blessures (FOR=8).
Réservé à Mira (III)

Etat-Major de l'Inquisition

Le Porte Etendard et le Précheur possèdent la capacité:

Loyauté absolue

Tout combattant ami du Griffon dans l'aire de commandement de l'état-major ne subit pas les effets de la déroute. Il reste en déroute et n'est pas considéré comme rallié tant qu'il n'a pas réussi un test de ralliement.

Si l'état-major est cassé (perte ou éloignement de l'un des membres) ou si le combattant en déroute quitte l'aire de commandement de l'état-major, les effets de la déroute sont appli qués immédiatement.

Lysa de Laverne et son artefact

Bâton lunaire (10)

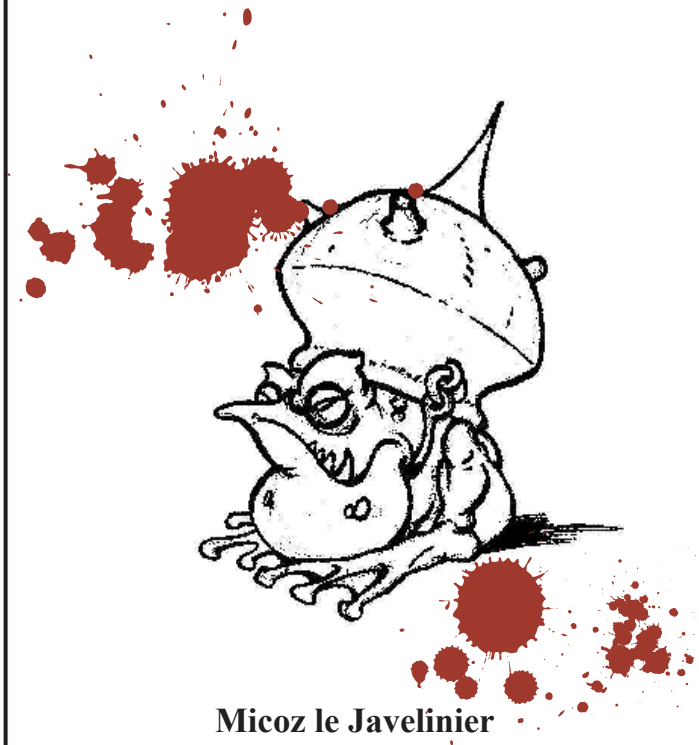
Le porteur gagne les compétences « Esprit de l'Eau » et « Parade ».

Réservé à Lysa

Marcus l'Exilé, Inquisiteur déchu

Dans sa quête de rédemption, Marcus peut choisir de brandir son artefact réservé:

Emblème du phénix (8).
Lorsqu'un combattant du Griffon ami (n'importe où sur le champ de bataille) doit effectuer un test de Courage, il peut décider (avant le lancer du D6) de le réussir automatiquement, mais il subira une Blessure légère automatique lors de la prochaine phase d'Entretien.
Réservé à Marcus



Micoz le Javelinier

Passé maitre dans le camouflage grâce à son artefact réservé:

Morille géante (5)
Le porteur gagne RES+4 contre les tirs et la compétence « Infiltration/15 ».
Réservé à Micoz

Nul navire gobelin ne saurait partir faire un pillage sans ces ogres coupés de tout bon sens derrière la vitre de leur scaphandre.

Un 4ème Troll a fait son apparition dans les rangs gobelins embrassant
à sa manière la «Voie du Rat». Nul doute qu'il saura
se rendre digne de l'armure qu'il porte pour écraser les intrus.

MAGNAOTH, SIHIR DE LA TERRE

En tant que Seigneur incontesté de la Terre, Magnaoth possède les capacités suivantes issues de son rang exceptionnel:

Artefact/3, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Fléau/Élémentaires de l'Air et des Ténèbres, Immunité/Terre, Rechargement rapide/1, Tir d'assaut, Visée)
Champion légende vivante Élémentaire. Très grande taille.
Force de la Terre

... SOYEZ VIGILANTS SUR LE FORUM

D'AUTRES PROFILS VIENDRONT TRES VITE GROSSIR LES RANGS DE VOS ARMEES PREFEREES...

PEINTURE - SCULPTURE

Le dixième concours de peinture CONF'FéDé s'est terminé fin Octobre avec pas moins de 8 concurrents toutes catégories confondues. Le thème imposé de ce concours était :

le dynamisme

C'est-à-dire une figurine qui a l'air tellement en mouvement qu'on dirait qu'elle va se barrer de son socle.

LIBREVENT

1ERE PLACE - GOROCK ET SON GUERRIER ORQUE

Admis dans la catégorie «Vétéran»

2EME PLACE - ZAB ET SON PORTE-ETENDARD DU LION

Gagne le concours dans la catégorie «Vétéran»

3EME PLACE - MIRVILLIS ET FULGUR METEORE DE L AEGIS

4EME PLACE - NYCKEAU ET UN JEUNE NAIN SUR RAZORBACK

6EME PLACE - VARLACK AVEC UNE MAGICIENNE D ALAHAN

8EME PLACE - SHINO ET ONYX LE RODEUR

5EME PLACE - HOD AVEC HOD S 40K0 TNB

5EME PLACE - HOD AVEC HOD S 40K0 TNB

Inscrivez-vous nombreux. Le thème du prochain concours est le vétéran :

r ouille, usur e et sa lissur es

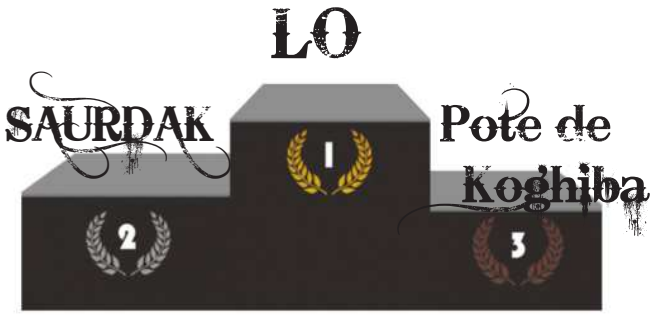
Libr e v e n t

L'OctoGones est revenu ! L'année dernière avait été fantastique grâce à vous, ça a été remis cette année grâce à l'organisation de "..."!

Plusieurs activités ont été organisées ce week-end du 4 octobre 2014. Le fameux tournoi a été agrémenté d'un concours de peinture et d'une exposition de figurines. Des initiations ont été proposées ainsi qu'une démonstration commentée.

Le tournoi était au format 300 PA Fédé. 3 rondes de 1h30 et d'une finale pour les deux premiers. La succession des scénars les ont emmené à la découverte d'un nouveau continent à l'ambiance maya...

RESULATS



LES LISTES D ARMEES

LO
Magnus le mystique + guerrier d'Alphax + croissance végétale + art étrange + chaînes élémentaires + marche forcée + flux de la nullité absolue
Familier de la terre
2 animæs sylvestres
3 archers daikinees
2 barbares (acharné)
3 brutes avec machette
2 javeliniers gobelins

Saurdak
Magnus le mystique + rune de volonté suprême + concentré de fracas + fer de l'esprit + arc de mana + marche forcée + soin mineur + intuition
Familier de la terre
2 bougres sur razorback
2 arbalétriers
2 météores de l'Aegis + régulateur de pression
Thermo prêtre sur razorback

Pote de Koghiba
Clémentia + anneau instable + peloton d'exécution + arc de mana
3 fusiliers
Cavalier thallion (bourreau)
Garde prétorien
Vétéran des croisades (masse)
2 conscrits (masse)

Akei
Malek II l'assoiffé + rune de volonté suprême + potion de résistance
suprême
Druide (1) + arc de mana + éruption chtonienne
Minotaure des plaines
3 guerriers fureur
2 barbares (3)

Azzoth
Hoosû Ûzo + esprit de la guerre + sang de la terre + souffle du désordre + rage aveuglante + prière du guerrier + psyché divine + consécration + vertu théogonique : inspiration + Couronne
Porte étendard (2)
Roue folle
3 mutants (1)
Souffleur
3 maraudeurs
2 nobles (1)

Brice82
Rantakh + peau du mirage
Musicien + porte étendard
Tamaor le vautour + baiser de la terre + éclat de silex + rejet + sève mystique + don du rhinocéros + talon de pierre
3 brutes avec cimeterre
3 vétérans brute avec machette
Maître des rites chacal + couperet de la destinée + invocation d'animæ sylvestre

Clairette
Sardar II, le sage + pendentif du mirage majeur + glaive chimérique + guerrier d'alphax + fléau céleste + marche forcée + invocation d'étincelant + force de la vertu
3 faucheurs
2 gardes royaux (2)
3 valkyries (2)
2 gardes (pic de guerre)

Gunnm
Askhasa (1) + rune de volonté mineure
2 guerriers de sang
Carnassier (2)
2 maraudeurs de Vile-Tis
1 veneur

Koghiba
Kelen la treizième voix + serpe de ronces + pierre de légèreté + Treizième voix + éclat aveuglant + soin mineur
Minotaure sessair
Chasseur cornu + gesa/Coup de maître
Guerrier de Danu
3 guerriers Fureur

Librevent
Maneös + rune de volonté suprême
Guerrier mandigorn
Guerrière des songes + eaux troubles + peur fantasmagorique
Archer
2 guerriers scarabée
1 gardien
1 zéphyr

Pariotage
Tork II, l'animal + fourrure du fauve + rejet + don du rhinocéros
3 arbalétriers
2 tueurs amok (2)
Chevaucheur de brontops (1)
3 guerriers

Pelayo
Serethis + lance des brumes
Arbalétrier (1)
6 chasseurs (1)
6 Animaes sylvestres

Spiff04
Caïrn II l'apôtre + Arcane I magicien + pyrotechnie + boule de feu + boule de flammes + mur de feu + châtiment incandescent
3 Fusiliers vétéran
3 magistrats + invocation d'ange de lumière + sainte prière

Le Compte rendu de LO

«Les bombes» contre Pelayo

Ses wolfens tous éclaireurs (très sympa au demeurant) les bombes sont placés à égales distances dans chaque zones (2 par zones) il dissémine ses wolfens principalement dans sa zone et ses animae sylvestre dans ma zone et dans la zone centrale personnellement je fais une ligne qui va rusher sauf mes 2 gobelins qui vont tenter de garder mes 2 bombes j'ai un gros avantage sur lui, j'ai également 2 animae sykvestre et je dévoile donc les 2 tiers de son armée au déploiement. gniark gniark

1er tour :

je bloque avec une animae son arbalétrier , il charge un de mes gobelins dans ma zone avec une animae que j'engage avec avec un barbare géant. je booste un barbare avec guerrier alphax et je one shot un chasseur avec un archer daikinee.Serethis et des chasseurs font du tir au pigeon sur mon animae qui s'est envolée, elle prend une grave. ma 2ème animae meurt contre l'arba et un chasseur. Une bombe de ma zone explose, pas de blessures.

2ème tour:

L'animae qui me reste essaye d'échapper aux animae adverse et aux tirs de serethis qui coure après pour la shhoter. mon barbare asphalxté (à vos souhaits) charge un chasseur sur la droite et se fait contre chargé par un autre chasseur. au centre je tape tout ce que mes brutes orcs trouvent et mes archers tuent une animae en plein vol. Le barbare finit en critique et a mis une grave et une critique à ses adversaires. Une bombe explose dans la zone du milieu, pas de blessures

3ème tour :

Mes orcs et mes archers font une percée au milieu et fracassent les chasseurs en essuyant quelques blessures. les dernières animae adverses présentent dans ma zone se font tuer. ET LA ! une manoeuvre digne des plus grands strateges est entrepris par pelayo! il attend que je joue mes barbres (dont l'un est englué avec 2 chasseurs et l'autre est en train de courrir pour aller taper quelquechose) son 1er chasseur (en combat avec le barbare) se désengage (il fallait un 6) tire dans le cac et tue son fere de sang (le chasseur en critique). puis il fait tirer son arbalétrier wolfen (F10) sur mon barbare en critique MAIS DZOING, la corde lache et l'arba rate son tir MAIS POURQUOI ??!!!! PARCE QUE !! je pose mon animae sur une de ses bombe et serethis vient à coté, la bombe explose et le met en grave, on a retrouvé des bouts d'écorce de mon animae, pas plus. fin du 3ème tour Pelayo a 6 figs et 6 cartes.... pour ma part, j'ai 2 animae et un archer de mort

4ème tour :

Le barbare asphalxyné toujours en critique se fache tout rouge et charge l'arba, je finis les restes de l'armée wolfen et gagne 3-0 bon début

«Les ames noires» contre Admin

Il joue ses daikinee (très sympa également et MERCI pour les rabiots !!) je met un javelinier en ame noire et me place en ligne comme d'hab les daikinnee se planquent derrière une tour sauf un guerrier éclaireur suicidaire

1er tour :

le guerrier suiscidaire me charge un archer et se fait contre charger par 2 brutes fin de la discussion. j'avance et les daikinee jouent à la belote derriere la tour ou ils avaient tous une grosse envie... le scarabée géant (cochonnerie !) s'envole ainsi que mes animae.

2ème tour :

j'avance encore (la tour est sur ma gauche) avec parcimonie car je sens arriver l'embusc de et il n'y a pas beaucoup de place, mon surnombre va jouer en ma défaveur, je tire un peu et fais des légères qui seront régénérées facilement. je charge la bestiole avec une animae pour la bloquer. elle meurt biensur. Maneos recule car il y a du monde qui arrive.

3ème tour :

mon gobamenoire se met juste au pied de la tour de mon coté. mes barbares asphalxionés chargent et se font contre chargés par les guerrier scarabés et la guerrière des songes, bloque l'insecte géant avec ma dernière animae. Mes archers tuent la zephyr. Maneos me charge une brute au centre pour aider Gérard l'archer. Ca fight et un barbare finit en critique tandis que je tue un guerrier scarab maneos met en critique ma brute. la guerrière des songes fait une peur fantasmagorique à l'autre barbare et le bloque.

4 ème tour :

ca continue de fighter, j'ai éloigné prudemment magnus du foutoir. Maneos fait un désengagement pour aller sur un géant barbare et se rapproche imprudemment de mon gobamenoire derrière la tour qui saisit l'occasion pour se dévoiler et traverser la tour pour l'engager. le mandigorn contre charge l'ame noire et 2 archers daiki viennent preter main forte à l'ame noire. c'est une grosse mélée au centre, nous avons : une brute en critique et un gob contre un archer maneos contre l'ame noire et un géant barbare bien entamé le mandigorn contre 2 archers daiki heureusement je gagne la dis avec 1 point d'écart en ma défaveur Maneos finit en grave ainsi que mon barbare géant, mes archers et ma brute meurent, l'ame noire est indemne.

5ème tour :

c'est bientot la fin, on se depeche, au final maneos finit en critique, mon ame noire en grave et mon barbare est mort 1-1 avec une partie très intéressante tactiquement

«La fontaine de Vie» contre ombre de la nuit

Encore des wolfens !!il a likaï, saphyr, un chasseur, un repenti grand croc, un predatur sanglant et un repenti de morn. apparemmetn il a table rasé les 2 parties précédantes le scénario est fontaine de jouvence (le chef gagne ephemere/4 soignable uniquement par la fontaine au milieu. il joue un meneur tireur et moi un magicien pure aussi rapide qu'un cul-de-jatte. on se place en ligne, likaï se planque et saphyr reste en retrait.

1er tour :

je temporise, mes animae s'envolent et j'asphalxne un barbare. on avance pas vraiment ou très peu, je fais une sorte de flan refusé pour m'éloigner du prédateur (peur de 9 pas glop) Likaï tire et met un gob en critique BRAVO !! je tire en visée sur le repenti grand croc qui s'est planqué derrrière la fontaine mais je le vois quand même heu ! trananananere ! et pan ! one shot 5-5! plus de repenti, j'ai honte... Likaï se repositionne avec harcelement derrière la fontaine protégé d'un coté par le prédateur (pas glop) et le repenti de morn de l'autre.

2ème tour :

je bloque Likaï avec une animae et le recharge avec un barbare asphalxnité, mon second barbare charge le repenti de morn et mes brutes viennet à la curée sauf une qui se dirige vers le prédateur. celui ci a contre chargé l'animae.

bilan :

Likaï is dead, le repenti aussi le prédateur a explosé l'animae (on a retrouvé des morceaux d'écorce, pas plus) Saphyr et le prédateur vont m'embêter encore un peu jusqu'au double 6 sur saphyr par la dernière animae THE END. Magnus a regardé de loin avec des pop corn... Smile Je gagne 3-0 avec de la chance

Au final je finis 1er du tournoi avec un peu de moule quand même. Merci aux orgas et l'octogone c'est assez impressionnant !!

Organisation du tournoi : ...
Photos de la convention : Gunnm
Decors de Cadwallon : LO
Scenarios : Les bombes - Les ames noires et la fontaine de vie - http://librevent.com/confrontation/listescenarios.php

Tournoi de Versailles

Versailles a tenu encore une fois l'un de ses tournois réguliers le 29 novembre. Ce fut pour le plus grand plaisir des joueurs habitués.

Resulats

Place	Joueur	PV	GA
1er	Brice82	31	805
2nd	SlowMo	22	108
3eme	Natachoukette	16	302
4eme	Pejayo	14	-168
5eme	Varek	13	-63
6eme	Samko	11	-134

Les listes d'Armees

Brice82

Tungunska le renégat + Tatouage tribal + Fer (1) + Affiliation : serres du vautour + solos : Fléau/Blessé + tireur d'élite + autorité + stratège
3 arbalétriers orques + Affiliation : serres du vautour + solos : Fléau/Blessé + tireur d'élite
3 vétérans brutes (machette) + Affiliation : serres du vautour + solos : Fléau/Blessé + éclaireur
3 brutes orques + Affiliation : serres du vautour + solo : Fléau/Blessé

SlowMo

Bysra II, le vagabond noir + croc des étoiles (autorité + possédé) + voile de brume + rapidité
Veneur de Vile-Tys
Carnassier (1)
Chasseur de Vile-Tys
3 guerriers de sang

Natachoukette

S'ërum + 18 + rune de volonté suprême
Archer
Gardien
5 syhées

Pejayo

Serethis + lance de brume + affiliation Collines du crépuscule
4 chasseurs (1) + affiliation Collines du crépuscule + solo compagnon de route
3 arbalétriers (1) + affiliation Collines du crépuscule + solo compagnon de route
1 animæ sylvestre + affiliation Collines du crépuscule

Varek

Maneös + carapace d'Anura + rune de volonté majeure
6 guerriers scarabée
3 archers
Guerrière des songes + force de la nature + vigueur de l'onde

Samko

Le Veilleur Isakar II + rune de volonté suprême + affiliation sentier d'opale
2 traqueurs+ affiliation sentier d'opale
2 grands croc+ affiliation sentier d'opale
1 repenti de Morn+ affiliation sentier d'opale
1 animæ sylvestre

Les Scénarios jouées:
- Les fontaignes mystiques
- Epidémie
- Le Pigeon d'Aarklash
- Timber

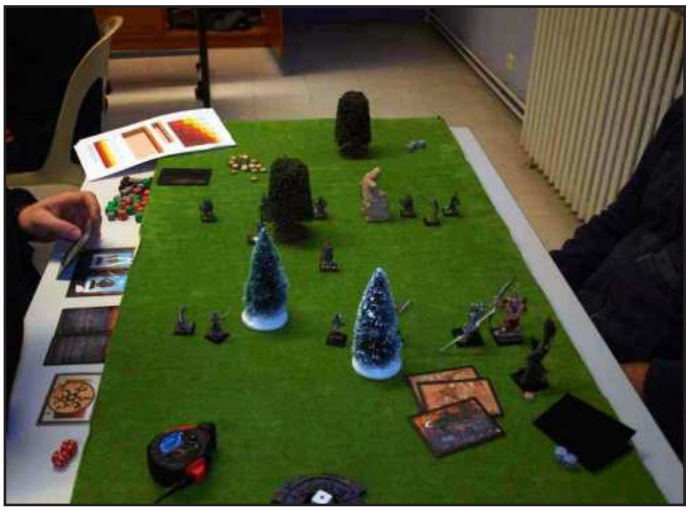
Retrouvez tous les scénarios sur le forum http://librevent.com/confrontation/listescenarios.php

«... Au déploiement je me retrouve encerclé dans une moitié de ma zone et avec infiltration. Pelayo prend déjà les deux objectifs. Heureusement dès le tour 1 j'arrive à placer mon voile de brume, ce qui va lui bloquer tous ses tirs et toutes ses charges...»

«... Les combats sont violents et à mon avantage malgré des renforts systématiques. Je parviens à faire tomber son champion et au tour 4 mon veneur fait une percée au milieu des arbalétriers restés près d'une fontaine. Quelques traits bien placés et il fait suffisamment le ménage pour prendre le contrôle de l'objectif. À la toute dernière limite du temps réglementaire le chasseur de Vile-Tis imite son camarade et remonte le terrain pour s'emparer de la deuxième fontaine...»

«....une grosse mêlée s'engage au centre pour attraper le volatile. Le combat tourne à mon désavantage, je suis en train de perdre, jusqu'à ce que le porteur du pigeon finisse par décéder...»

«... Le pigeon s'envole vers le camp adverse est ramassé par un guerrier scarabée. Une petite charge des familles, le scarabée prend peur et lâche le piaf, qui part encore chez l'ennemi. Je réoriente la charge pour ramasser l'oiseau. Au tour suivant je prends le jet de tactique et emmene le pigeon... Et touchdown..."



De nombreux tournois en région parisienne sont organisés chaque année. Vous retrouverez régulièrement des affrontements proposés sur Versailles et animés par Saurdak. Suivez régulièrement les prochaines annonces de tournois dans vos régions sur le forum http://confrontation.vraiforum.com/f21-Tournois.htm

Résumé : **Tarnir quitta son village natal avec plusieurs de ses compagnons, afin de subir son « test » initiatique. Après plusieurs jours de marche, ils tombèrent sur une tombe keltoise devant laquelle se tenait un Wolfen. Tarnir l'attaqua pour finalement se retrouver aux prises avec une horde de Morts Vivants…**

La longue chasse

2 eme partie

Tarnir s'appuyait contre le monolithe, tenant son épée d'une main et repoussant trois pantins morbides avec son bouclier. Il pouvait sentir l'odeur acre de la tombe émanant d'eux, qui lui remplissait les poumons et lui brouillait les yeux. Il voyait ses frères aux prises avec d'autres abominations, tout droit sorties de tombes profanées. Les jeunes Keltois luttaient au corps à corps avec leurs adversaires, sans jamais abandonner de terrain. Malgré leur jeune âge, ils se battaient comme de vrais guerriers, faisant honneur à leur clan. Le Wolfen usait de sa lance avec une rare maestria. A chacune de ses attaques, plusieurs adversaires s'écroulaient, coupés en deux. Sa lance décrivait des cercles mortels au sein de ses ennemis, recouvrant son corps de sang verdâtre. Tarnir parvint à se frayer un passage dans les rangs adverses pour atteindre le nécromant. Le magicien le regarda avec des yeux froids et inexpressifs. La haine qui se lisait sur son visage donna froid dans le dos au jeune barbare.

Se rappelant les conseils de la Penny-Cat, il se mit en garde et attendit le choc... qui ne vint pas. Le nécromant était à un mètre du sol, les yeux révulsés, du sang coulant de ses lèvres, avec une lance dépassant de son torse. Le nécromant baissa le regard et contempla avec surprise le morceau de métal. Puis son corps se tordit selon un angle impossible avec un craquement désagréable pour être jeté au loin. Le Wolfen essuya sa lance et regarda Tarnir aux plus profonds de ses yeux. Soudain, le Veilleur tressaillit et s'effondra au sol. Une longue griffure parcourait son dos et laissait une marque sanglante révélant ses muscles déchirés et ses os broyés. Une goule sauta lestement par dessus le corps étendu et se rua sur Tarnir. Celui-ci esquiva le coup et contre attaqua aussitôt, cherchant à faire tomber son adversaire au sol. Visant la gorge, il sauta sur le côté pour esquiver les griffes et tourna autour de la goule pour lui enfoncer sa lame en travers du cou. Un gargouillis immonde s'échappa des lèvres de la créature et elle s'effondra dans l'herbe.

Au même moment, tous les pantins morbides s'écroulèrent et redevinrent poussières, l'emprise honnie de leur maître ayant disparu avec lui. Dans un glapissement lugubre, les goules survivantes prendre la tête de son armée de cadavres. Il aurait alors assuré sa victoire contre le peuple d'Avaggdu qui n'aurait osé se battre contre un tel emblème.

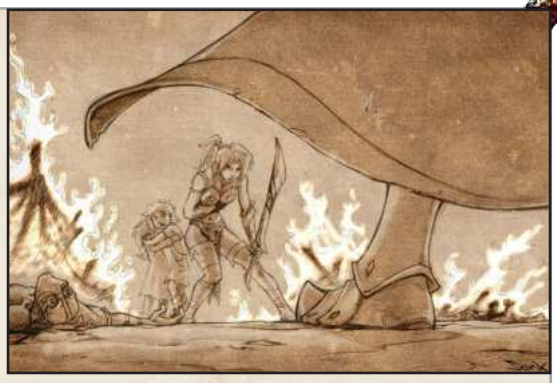
Le Veilleur appela Tarnir. Le jeune Keltois s'approcha de lui et regarda celui qui avait été son adversaire peu de temps avant. Du sang s'écoulait de ses blessures et maculait le sol de la clairière. Le coup de griffes de la goule avait labouré son dos et atteint plusieurs organes vitaux. Le souffle du Wolfen était court et sa respiration saccadée. Ses yeux rougis de sang regardaient Tarnir intensément malgré l'importance des blessures, prouvant bien que la fierté du peuple d'Yllia n'était pas une légende. Dans un murmure, le Veilleur s'adressa au jeune barbare :

- « Voilà des lunes que je te cherche jeune Keltois. Tu es celui que je m'étais juré de trouver et d'éduquer. Malheureusement, le destin en a décidé autrement et je ne pourrais tenir ma promesse.
- Une promesse ? demanda Tarnir.
- Oui, un serment que j'ai fait à ta mère, il y a de cela vingt ans. Mais laisse moi te raconter comment j'ai fait ta connaissance alors que tu n'étais qu'un enfant. »

Ce Wolfen respira profondément et commença son récit :
« Tu n'es pas le fils de celui que tu crois Tarnir. Ton père n'est pas le chef de ton village et ta fa mille a été décimée quelques jours seulement après ta naissance. Je servais d'éclaireur à une troupe de Griffons d'Akkylannie, il y a de cela longtemps. Ils m'avaient engagé car je connaissais bien la région et que mes compétences de pisteur leurs étaient très utiles.

Ils recherchaient depuis quelques semaines un village de Drunes, dont le chef, un sauvage sanguinaire, avait dévasté un avant-poste Griffon, empalant les corps, dépeçant femmes et soldats sans distinction de sexe, et brûlant les cadavres. Le Maître Inquisiteur qui dirigeait cette expédition, avait juré devant le P ape de ramener la tête de ce barbare et si il échouait, il serait excommunié. J'étais accompagné de deux pisteurs de leur armée, des soldats braves et valeureux mais qui auraient réveillés l'ensemble de la forêt, tant ils faisaient de bruit en se déplaçant. J'avais repéré des traces de pas dans un secteur des bois et je remontais cette piste depuis un moment quand soudain, au détour d'un chemin, je vis un drune qui me regardait fixement.

Je compris alors à quel point ce peuple était corrompu ; il portait une ceinture faite avec les oreilles de ses ennemis et un collier d'oeils. Des scarifications rituelles lui parcouraient le corps et semblaient se mouvoir sur ses muscles tels des serpents faits de ténèbres pures. Ses yeux sombres reflétaient la noirceur de son âme et son rictus dévoilait des dents taillées en pointes.



Il me regardait et souriait bêtement, comme pour m'inviter à le suivre. Brusquement, il se retourna et partit en courant à travers les bois. Je me mis en chasse pour finalement perdre sa trace aux abords d'un ravin. Les pisteurs du Griffon ne tardèrent pas à me rejoindre et continuèrent à remonter la piste du Drune. Au bout de quelques instants, ils revinrent en courant, et me dirent avoir découvert le village des barbares. Je leur expliquait que tout cela me semblait trop facile, trop évident. Ils me dévisagèrent avec un air soupçonneux et partirent aussitôt prévenir le Maître Inquisiteur, sans tenir compte de ma mise en garde.

Je m'approchais discrètement pour voir de mes yeux ce fameux village Drune. Mes doutes s'estompèrent quand je découvris un village Keltois, au bord d'une rivière, où jouaient femmes et enfants. Je m'apprêtais à rejoindre les soldats quand j'entendis soudain un hurlement de panique parmi les enfants. Les inquisiteurs n'avaient pas écouté mes conseils et fonçaient droit sur le campement, taillant et tuant tout ce qui bougeait. Les Keltois tentaient vainement de s'organiser en défense, mais la rapidité de l'attaque ne leur laissait aucune chance. Les Griffons fondaient sur eux, tels des oiseaux de proie et répandaient la mort dans une sinistre litanie. Les épées enflammées des inquisiteurs semaient la destruction dans tout le village, et ne laissaient que des cendres dans leur sillage. Je voyais des templiers empaler et décapiter des femmes, pour mettre le feu à leurs cadavres. Les exécuteurs tourbillonnaient avec leurs sabres de sanction dans un balai sanglant, égorgeant les suppliants.

Les crânes explosaient tels des fruits trop mûrs sous les tirs des fusiliers. Je discernais sous le couvert des arbres des cavaliers akkylaniens bardés de métal. Le soleil se reflétait sur les carapaces des chevaux avant que ne retentisse le tonnerre de leur charge. Dans un vacarme apocalyptique, le destin du village fut scellé. Impuissant, j'assistais à la dévastation du village, un campement rempli d'innocents, vers lequel les Drunes nous avaient conduits sciemment. Les soldats finissaient de mettre le feu aux maisons tandis que je m'approchais du Maître Inquisiteur. Il regardait le carnage avec un sourire satisfait. Les Griffons étaient vengés et il ne serait pas excommunié.

- « Vous avez massacrés un village Keltois ! hurlais-je. Ce n'était absolument pas un camp de Drunes, ils nous ont conduits ici afin de vous leurrer.

Ses yeux se troublèrent quelques secondes mais il retrouva rapidement son regard de glace :

- « Les voies de Merin sont impénétrables. Les Keltois sont des sauvages athées, et païens, qui se sont écartés de la lumière. Nous n'avons commis aucune erreur. Il n'y a jamais eu de Drunes. Ce qui ont commis ces atrocités étaient Keltois, et nos valeureux pisteurs nous on conduits jusqu'à eux afin que justice soit faite.
- Vous affirmez que les gens de ce village étaient les auteurs du sac de votre avant-poste ! Des femmes et des enfants, des vieillards ! Comment osez vous prétendre que les coupables ont été punis ! criais-je.
- Vos propos sont insultants, dit il sombrement en me toisant. Vous insinuez que nous avons pu commettre une erreur de jugement ? Seriez vous en train de remettre en doute la parole de Merin ?
- Votre peur de l'excommunication est telle que vous seriez prêt à faire n'importe quoi ! »

Il me regarda avec des yeux remplis de fureur.

- « Soldats, saisissez vous de lui, ordonna-t-il. »

Je me retournais rapidement et je vis trois soldats se ruer vers moi, les armes à la main. Je me jetais à leur rencontre et fis tournoyer ma lance dans les airs, décapitant l'un d'eux et projetant les deux autres au sol. Je pris la fuite dans les bois et trouvais refuge dans une grotte non loin du village. J'attendis là jusqu'à la nuit tombée pour retourner discrètement sur les lieux du massacre.

L'Inquisition condamnait les Drunes mais le spectacle qui se livrait à moi était encore pire. Ils avaient torturé les survivants, massacré les femmes et les vieillards, noyé les enfants, et mis le feu à ce qui restait du village. Là où l'Inquisition passait, ses flammes purificatrices laissaient un sombre souvenir. En déambulant dans les décombres, j'entendis soudain un cri parmi les cadavres. Un pleur d'enfant. Cherchant frénétiquement dans les restes fumants des maisons, je découvris avec horreur, un bébé encore dans les bras ensanglantés de sa mère, qui en mourrant, l'avait protégé. Je recueillis l'enfant et fit la promesse silencieuse de veiller sur lui.

Cet enfant, c'était toi Tarnir. Je me mis en route pour te déposer à la faveur de la nuit dans un village Keltois, qui devint ta nouvelle demeure. Je ne t'ai jamais abandonné, j'ai toujours gardé un oeil sur toi... »

Dans un silence, Tarnir recula. Toute sa vie, son enfance, ses parents venaient de s'écrouler. Il était le seul survivant d'une tribu massacrée injustement par l'Inquisition, pour assouvir leur soif de sang. Tout à coup, il vit une ombre démesurée le recouvrir, grandissant rapidement. Il se retourna pour faire face au Wolfen le plus impressionnant qu'il lui avait été donné de voir. Des symboles chamaniques recouvraient son corps, autour de son cou et de sa taille pendaient des breloques et osselets. Il portait un bâton gigantesque, surmonté d 'une lune et une pierre immense était accrochée dans son dos. Il dévisageait Tarnir froidement, sans rien dire. Paralysé par la peur, le jeune barbare recula et vis le Wolfen se pencher sur le Veilleur et l'emporter dans la forêt.

Le voyage de retour était long et pénible, Tarnir se murant dans son silence. Ses doutes le tiraillaient sans cesse, les questions restant sans réponse. Il n'y avait qu'une seule solution, retourner à son village.

Arrivant sur le sommet de la colline qui surplombait son village, il découvrit avec horreur une horde de Wolfens fondre sur le cromleg. En un instant, il sut ce qu'il avait à faire...

SAURDAK

LEXIQUE

Ecumeurs des Océans
Surnom donné à l'équipage suivant les ordres du Capitaine Krill.

Edit de Merin
Texte sacré qui définit la mission des Chasseurs de Ténèbres : traquer les hérétiques, débusquer les êtres maléfiques et punir les Magiciens qui suivent la voie impie des Ténèbres. Ecrit de la main même de Corwin Khorto, l'Inquisiteur impérial, l'original de ce manuscrit aux puissantes vertus antimagiques est sous la garde exclusive du Grand Exorciste, le chef de l'Ordre des Chasseurs de Ténèbres. Chaque membre de l'Ordre possède sur lui en permanence, en plus du Codex de Merin, une copie de l'Edit de Merin signée du Grand Exorciste en personne.

Elémentaires
Manifestation de la puissance d'un élément issu du croisement entre un Royaume Elémentaire et le monde d'Aarklash. Un élémentaire a ainsi, une fois invoqué par un magicien, une existence physique sur Aarklash, et représente l'incarnation brute de son élément correspondant. Chaque élémentaire a de plus la capacité de générer une projection élémentaire, souvent terrifiante.

Elonia d'Ysaïne
Elonia d'Ysaïne a retrouvé le village d'Ohnokiath. Cette découverte a marqué un tournant majeur dans son existence. Ce mystérieux lieu fut aussi traversé par Méliador le Céleste et par son camarade de route Alahel le Messager.

Engoulevent
Un Rapace, Oiseau des ténèbres et familier des personnages d'Achéron. Il peut capturer le dernier souffle d'un combattant mourrant sur le champ de bataille et le ramener à son maître. Véritable présage de malheur, ce chasseur d'âmes annonce souvent pire que la mort de son chant rauque et angoissant.

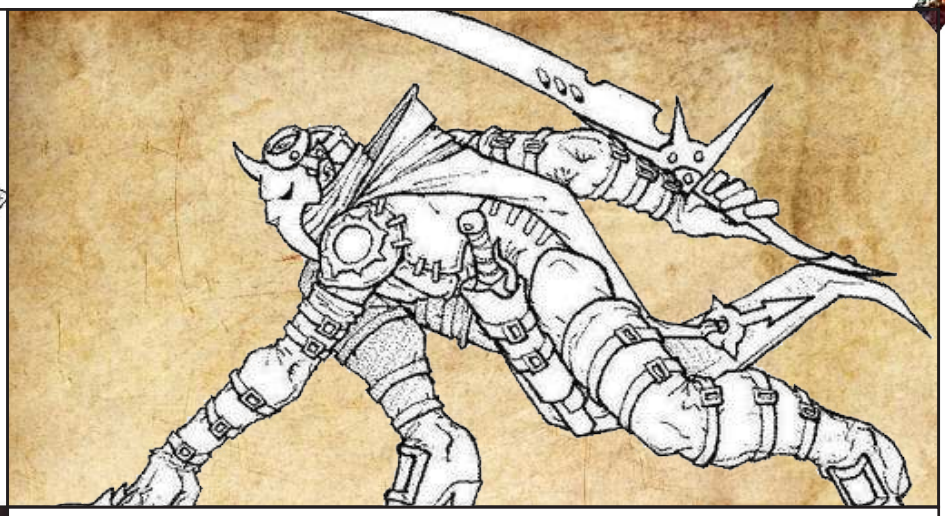
Enoch
Enoch possède l'avantage d'avoir vécu plusieurs vies... et de s'en souvenir, par le biais de son Masque de Contemplation et de sa parfaite harmonie avec la magie de l'Eau, liée aux souvenirs.
L'Adepte a combattu au côté de nombreuses civilisations, sans même parler des tribus keltoises ! Enoch se bat pour le peuple Keltois, pour son Roi, et pour Danu. Le reste n'est que vanité et sera emporté par les tempêtes de l'Histoire.

Ensaïl
Ensaïl est l'un des premiers et des plus puissants licteurs du despote.
Ses anciens frères le mirent à mort.

Epées de Lahn
Puissante Guilde de Mages du royaume d'Alahan, commandée par le Mage Aristarque.

Esikaïl
Esikaïl est un champion Porteur de Fléau, Chef d'Unité pour Rag-Narok.

Esprits des Ancêtres (Les)
Esprits des anciens Wolfen pouvant venir en aide à leurs descendants lorsque la situation l'exige.



Exécuteur (L')
Le plus illustre des assassins de l'Empereur.

Exécuteurs de l'Inquisition
Ils n'existent pas de manière « officiel » en Akkylannie. Ils font toujours partie de l'ordre informel des Moines Rouges (ordre qui, soit dit en passant, n'a pas de représentant ou de chef connu). Les assassins du Griffons savent que quelques-uns de leurs frères, ceux qui ont été assignés à la défense des prélats de l'Inquisition, changent parfois de point de vue sur leur fonction. Certains prétendent qu'ils sont « endoctrinés »…les autres disent qu'ils entretiennent une relation plus étroite avec Merin.

Exécuteurs du Griffon
Assassin. Dès lors que même un simple grain de sable menace la machine impériale, les plus hauts dignitaires du Griffon peuvent faire appel aux Exécuteurs. Ils peuvent compter sur eux pour éliminer discrètement toute opposition individuelle, si particulière soit-elle ... Ils font partis de l'ordre des Moines Rouges.
Ils entretiennent des relations avec l'Ordre de la Chimère. Pour être plus précis, certaines Fratrie Chimérique collaborent régulièrement avec certains Moines rouges. Cette association prend différentes formes, plus ou moins officielles : ben peu de gens pourraient deviner quels secrets sont partagés et quels services sont rendus par chaque partie en présence. C'est le cas pour l'antique Fratrie Chimérique nommé Magistrerium Kephalis : les gardiens du savoir de la Chimère. Ils n'ont pas de réels leader hormis peut-être l'Exécuteur ou le Glaive.

Evaël
Evaël dite « La Pervertie », Reine des Cendres, compagne de Sophet Drahas.

INFORMATIONS

Le forum Confrontation

Il a été créé afin de tenter de reformer une communauté de joueurs 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 COMPLEMENTAIRES

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.sofo-rums.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.racks-can.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://croiseechi-meres.blogspot.fr/
Blog généraliste contenant des articles très intéressants sur l'univers Confrontation

Calendrier

Weekend Confrontation à Givors le 24 et 25 janvier 2015:
http://confrontation.vraiforum.com/t2043-WE-Conf-Givors-les-24-et-25-Janvier-2015.htm

Tournoi de Versailles en février 2015:
http://confrontation.vraiforum.com/t2046-Sondage-Tournoi-Versailles.htm

Tournoi des JFJ le weekend du 28 mars 2015:
http://confrontation.vraiforum.com/t2040-JFJ-2015.htm

Convetion Troll & Légendes du 3 au 5 avril 2015:
http://www.trolls-et-legendes.be/

Grand tournoi à la Pentecôte 2015:
http://confrontation.vraiforum.com/t1734-Grand-tournoi-de-Paris-2015-sur-deux-jours-6-rondes.htm

Challenge «diorama - conversions - table de jeu - scénario» de juin 2015 :
http://confrontation.vraiforum.com/t2026-1er-Challenge-du-forum-Confrontation.htm

IMPORTANT

Si vous avez envie d'organiser un tournoi dans votre région, n'hésitez pas à nous contacter pour qu'il soit rajouté dans cette liste. Des conseils d'organisation sont aussi prodigués par les membres du forum.

Retrouvez tous les Scénarios de tournoi:
http://www.librevent.com/confrontation/listescenarios.php

Recherche de joueurs dans votre région:
Si vous recherchez des partenaires de jeu dans un département ou une région, consultez le topic :
http://confrontation.vraiforum.com/t1185-O-trouver-des-joueurs.htm

IMPORTANT

Merci de bien penser à indiquer le lieu où vous habitez afin de pouvoir mettre à jour le topic.

Pour trouver un club proche de chez vous:
http://confrontation.vraiforum.com/t118-Clubs-ou-l-on-joue-a-Confrontation.htm

IMPORTANT

N'hésitez pas à nous faire connaître d'autres lieux de rassemblement où votre passé peut être exercé.

«Si vous connaissez des joueurs inscrits sur le forum qui ne sont pas dans cette liste, merci de nous le signaler.
N'hésitez pas à faire connaître le forum autour de vous.»

Saurdak

AIDE 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				
	Dévot	**Zélote**	**Doyen**	**Avatar**
Fidèle	2	3	4	7
Moine Guerrier	1	2	3	6

Récupération de mana				
POU +1d6	**Initié**	**Adepte**	**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 - 12	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.

Conf Fédé