

NEWSLETTER 07



Conf Fédérés

CONFEDÉ

Les nouvelles de la Confédération du Dragon Rouge.
Règles, Magie, Nouveaux profils

PEINTURE - SCULPTURE

Résultats du 11ème concours de peinture

EVENEMENTS - TOURNOIS

Compte rendu du weekend à Givors

BACKGROUND

Les royaumes élémentaires et inachevés
Arionce, un cauchemar sorti des ombres

AIDES DE JEU

Lexique, Jeux, Informations, Aide de jeu



LE GEOLIER DES DIX MILLE PAS

Avec un thème aussi large, on aurait pu faire rentrer à peu près n'importe quoi. J'ai finalement sélectionné cette figurine parce qu'un ami venait de m'en faire cadeau et que j'étais impatient de l'attaquer. La sculpture aurait certainement mieux collé avec un thème «débris», mais ça allait être le rôle de la mise en couleurs que de lui donner une belle tête de vétéran.

Pour ça, j'ai essayé autant que possible de bannir les couleurs trop vives et de me restreindre à des teintes très «désaturées» (tirant vers le gris, le noir ou le blanc) afin de lui donner un air poussiéreux et usé. Même dans ce cas là, il est quand même important d'ajouter un peu de couleurs pour que la figurine ne soit pas trop terne (parce qu'au delà du thème du concours, le but est quand même de faire une figurine sympa). Encore une fois, c'est la figurine elle-même qui donne la solution. J'ai incorporé pas mal de rouge sur la peau (spécialement sur son nez d'ivrogne, repris sur la poignée de l'épée et la tâche de vin de la tunique) et du marron orange pour la rouille de l'armure et l'amphore.

Comme on m'a posé la question de la recette employée pour la peinture de la chemise, je vous la remets ici en espérant que ça vous soit utile:

- Base en Zandri Dust (GW).
- Un gros lavis qui tâche avec du Agrax Earthshade (GW).
- J'éclaircis avec du Zandri Dust, puis du Ushabti Bone (GW), puis du Screaming Skull (GW) et enfin de l'ivoire (PA).
- Je rebosses un peu les ombres avec du Stégadon Scale Green (GW).
- Je cradouille un peu avec du Dryad Bark (GW).
- La tâche de vin c'est un mix de Rouge Nécrose (PA Games) et de Naggaroth Night (GW).

GOROCK

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.fed@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

Mise à jour des règles.....04

Refonte de la magie.....08

Nouveaux profils.....18

Nouvelle faction: Les réfugiés de Drac.....26

PEINTURE - SCULPTURE

Résultats du 11ème concours catégorie VETERAN.....28

Résultats du 11ème concours catégorie REGULIER.....30

EVENEMENTS - TOURNOIS

- Compte rendu du weekend Conflight à GIVORS.....32

BACKGROUND

- Les royaumes élémentaires.....36

- Les royaumes inachevés.....39

- Arionce première partie: Un cauchemar sorti des ombres.....40

LEXIQUE

.....42

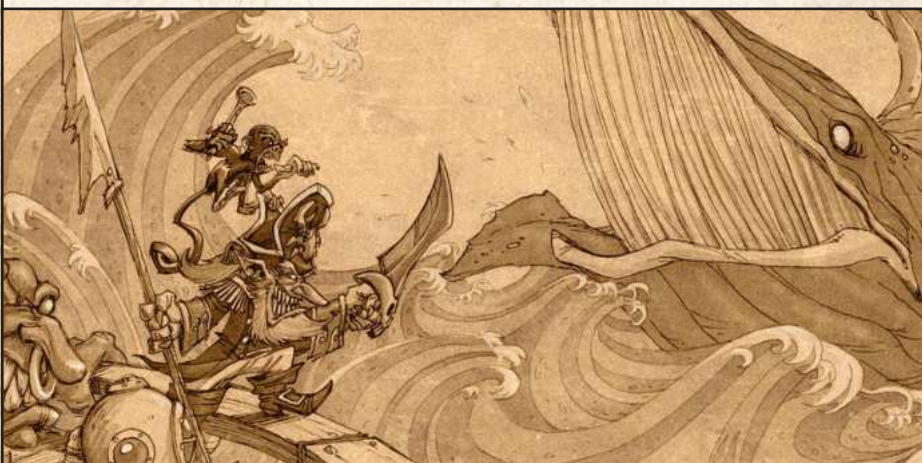
JEUX

.....44

INFORMATIONS

Liens – Calendrier.....46

AIDES DE JEU



CONFEDERATION DU DRAGON ROUGE

Bonjour les gens !

Fidèle au poste, l'équipe de la newsletter continue à maintenir de la vie dans le monde d'Aarklash, pour le plus grand plaisir des anciens comme des nouveaux joueurs.

Au menu ce bimestre, nos rubriques habituelles avec des nouveaux profils, de la splendide peinture, de belles histoires, des règles et de la vie communautaire.

Cette fois, c'est vers nos amis peintres que je voudrais braquer un gros coup de projecteur. Depuis près de 2 ans maintenant, le concours de peinture fonctionne. Tous les 2 mois, sans interruption, nous voyons déferler de nouvelles pièces. & le moins qu'on puisse dire, c'est que la qualité est au rendez-vous. Alors oui, c'est vrai, nous n'avons pas 250 pièces par concours. Mais quand je regarde le niveau époustouflant du concours vétéran ce mois-ci, je me dis que la qualité supplée amplement à un léger manque de quantité. Gorock, Mirvilis, Gunm & Spiff ; à vous 4 vous maintenez avec brio l'héritage de plus d'une décennie d'excellence que les diverses communautés ont mis à peindre les figurines issues du monde d'Aarklash. Vos pinceaux sont comme des flambeaux qui nous illuminent tous, merci de partager avec nous ces pièces magnifiques, c'est un immense honneur pour nous tous de vous compter dans nos rangs.

Ludiquement.

SUPERTAZE

Coucou les gens.

Un petit correctif de termes pour clarifier les histoires de socles, avec un vocabulaire plus précis que le vieil héritage C3 qui subsistait dans ce paragraphe.

Un petit élément de FAQ à propos du jet de Tactique, qui ne peut pas être effectué par des alliés (comprenant les Mercenaires, Immortels & autres Élémentaires), c'est dans la logique du fluff & ça permettra d'alléger quelques capacités spéciales (genre les étincelants ou les familiers).

Une petite restriction quant à la sélection des Élémentaires dans une armée, on passe de tout Élément autorisé dans l'armée au seul Élément de prédilection de l'armée auquel on ajoute tout Élément maîtrisé par un mage présent (avec un gros cas particulier pour les keltois, afin de ne pas trop leur faciliter la donne).

Une petite étrangeté pour conclure ce bimestre avec la création d'une compétence : « Asservi/X ». C'est rarement une bonne idée, sauf quand ça permet de simplifier pas mal de capacités spéciales similaires. Elle va donc s'appliquer, rétro-activement, à quelques profils dépendants de maîtres pour leur activation :

- Familiers.
- Animaux +/- domptés (chiens de la Milice, Sinshera, le Korgan).
- Porteurs d'armes.

MISE A JOUR DES REGLES

I-B-1. Socles.

Les figurines sont livrées avec différents types de socles :

- Infanterie : Socle carré de 25x25mm ou socle rond de 30mm de diamètre.
- Créature Combattant de Grande taille (sauf les exceptions ci-dessous) : Socle carré de 37,5x37,5mm ou socle rond de 40mm de diamètre.
- Cavalerie : Socle rectangulaire de 25x50mm ou socle rond de 50mm de diamètre.
- Serpents Ophidiens : Socle carré de 50x50mm ou socle rond de 50mm de diamètre.
- Grande Créature Combattant de Très grande taille ou Machine de guerre : Socle carré de 50x50mm ou socle rond de 60mm de diamètre.

Note : Si la figurine ne tient pas sur le socle prévu, il est recommandé d'utiliser un socle de taille supérieure (cas de la tour démoniaque de Mid-Nor), voire un socle non-prévu pour les très grosses figurines (cas des Titans).

IV-B. Jet de Tactique.

Une fois les séquences d'activation de chaque joueur définies, ceux-ci procèdent à un test de Discipline : le jet de Tactique. Pour ce jet de dé, chaque joueur doit désigner un combattant de son choix parmi ceux qui appartiennent au même peuple que l'armée (sont donc exclus les Immortels, Élémentaires, alliés ou Mercenaires, sauf s'ils appartiennent au peuple de l'armée). On considère que ce combattant coordonne l'armée ; le jet de Tactique est donc effectué avec sa DIS. Cette valeur peut être modifiée par certains bonus ou malus (présence d'un musicien, effets d'un sortilège, etc...), mais en aucun cas un combattant ne peut utiliser la DIS d'un commandant à la place de la sienne pour effectuer le jet de Tactique.

Les conséquences de ce test se font ressentir tout au long du tour de jeu en cours, il est donc important de garder à l'esprit lequel des deux joueurs l'a remporté.

XIX-B-37. Élémentaire/X (passive).

Un Élémentaire ne peut pas être recruté dans une armée selon les conditions suivantes : si l'Élément X est interdit aux magiciens de cette armée.

- X est un Élément de prédilection de cette armée ou X est un Élément maîtrisé par l'un des magiciens présents dans l'armée.
- Si l'armée est dotée de plusieurs Éléments de prédilection, il faut que X soit un Élément constitutif d'au moins un sortilège possédé par l'un des magiciens présents dans l'armée.
- Si l'armée est dotée de plusieurs Éléments de prédilection et qu'elle n'a pas de magiciens, alors seul un des Éléments de prédilection peut être utilisé.

Lorsqu'un Élémentaire inflige un jet de Blessures à un autre Élémentaire du même Élément (sauf pour les Ténèbres), le résultat doit être lu une ligne plus haut sur le tableau des Blessures. Un Élémentaire est doté des compétences « Immunité/X » (sauf pour les Ténèbres) et « Fléau/Y » avec :

- Si X = Air, alors Y = Terre et Ténèbres.
- Si X = Terre, alors Y = Air et Ténèbres.
- Si X = Eau, alors Y = Feu et Ténèbres.
- Si X = Feu, alors Y = Eau et Ténèbres.
- Si X = Lumière, alors Y = Ténèbres.
- Si X = Ténèbres, alors Y = tous les Éléments (y compris les Ténèbres).

Note : La Discipline d'un Élémentaire ne peut pas être utilisée pour effectuer le jet de Tactique, sauf s'il appartient au même peuple que l'armée.

XIX-B-67. Immortel/X (passive).

Les dieux eux-mêmes ne peuvent se manifester sur Aarklash, mais les légions célestes et abyssales sont là pour prouver que les légendes sont bien réelles.

Les Immortels sont regroupés de la même façon que les Alliances: Voies de la Lumière, Chemins du Destin et Méandres des Ténèbres. Un Immortel appartient au peuple inscrit dans son rang. Si aucun peuple n'est mentionné, il peut rejoindre n'importe quelle armée issue de sa Voie d'alliance. Un Immortel peut rejoindre une armée de deux façons :

- Il est invoqué **avant** la bataille. Dans ce cas le coût (en PA) indiqué sur sa carte de références doit être acquitté au moment de la constitution de l'armée.
- Il est invoqué **pendant** la bataille par un fidèle possédant le miracle approprié.

Exemples : Le rang des animæ sylvestres est « Régulier immortel du Destin. » Elles peuvent donc se joindre à n'importe quelle armée du Destin.

Le rang des guerriers mandigorn est « Créature daikinee. Immortel du Destin. Faye. » Ils sont donc des combattants daikinees.

Tous les Immortels sont dotés de la compétence « Immunité/Toxique ».

- **X=Lumière** : affiliés aux Voies de la Lumière, ils sont dotés de la compétence « Juste ».
- **X=Destin** : affiliés aux Chemins du Destin, ils sont dotés de la compétence « Conscience ».
- **X=Ténèbres** : affiliés aux Méandres des Ténèbres, ils sont dotés de la compétence « Immunité/Peur », mais sont tout de même affectés par la Peur des Hypériens.

En outre, un être des Ténèbres ne peut passer sous le contrôle de l'ennemi.

Note : La Discipline d'un Immortel ne peut pas être utilisée pour effectuer le jet de Tactique, sauf s'il appartient au même peuple que l'armée.

XIX-B-85. Mercenaire (passive).

Un Mercenaire peut combattre aux côtés de n'importe quelle armée. Il est alors considéré comme un Allié, sauf s'il se bat pour son peuple d'origine.

Un combattant keltois doté de la compétence « Mercenaire » est considéré à tout point de vue comme un Drune dans une armée Drune.

Un combattant keltois doté de la compétence « Mercenaire » est considéré à tout point de vue comme un Sessair dans une armée Sessair.

Note : La Discipline d'un Mercenaire ne peut pas être utilisée pour effectuer le jet de Tactique, sauf s'il appartient au même peuple que l'armée.

XIX-B-13. Asservi/X (passive).

Ce combattant ne peut être incorporé dans une armée que si X s'y trouve également. Ce combattant est représenté sur la carte de X. Doivent être représentés sur la carte :

- X, en 1 seul exemplaire même si c'est une troupe.
- Ce combattant, avec le nombre maximal autorisé par sa valeur stratégique.
- Un éventuel État-major, si X est un champion doté de la compétence «Commandement/X».

Ce combattant ne peut pas être déployé à plus de 10cm de X, quel que soit le déploiement adopté. Si X dispose de règles spéciales pour son déploiement (grâce à une compétence ou à un autre effet de jeu), ce combattant en bénéficie automatiquement et gratuitement. Pendant la bataille, tant que ce combattant se trouve à 10cm ou moins de X, il peut utiliser les valeurs de X pour tous ses tests de Discipline et de Courage.

Si X est éliminé, sa carte continue de représenter les combattants survivants.

XIV-J-1. Recrutement des Familiers.

Un Familier est un combattant spécial, qui ne peut être recruté que par un Champion magicien. On dit que le Familier est lié à son magicien.

Le nombre de Familiers que peut recruter un mage est égal à son rang.

Attention ! Les Familiers ne comptent pas comme des Artefacts.

Un mage ne peut recruter un Familier que s'il maîtrise l'Elément de ce dernier.

XIV-J-2. Activation des Familiers.

Un Familier est représenté par la carte de références du magicien auquel il est lié.

Il est totalement libre de leurs mouvements et n'a en aucun cas l'obligation de rester à ses côtés.

Un Familier est considéré à tous points de vue comme un combattant à part entière. La Discipline d'un Familier ne peut jamais être utilisée pour effectuer un jet de Tactique.

XIV-J-3. Asservissement des Familiers.

Avant chaque jet de Tactique, un magicien peut faire un test de Pouvoir pour chaque Familier lié à lui présent à 10cm ou moins.

Il peut dépenser des gemmes de Mana du même Elément pour améliorer sa maîtrise, comme dans le cas du lancement d'un sortilège.

Le magicien est libre de choisir un bonus d'un rang inférieur au résultat obtenu.

Le bonus obtenu dure jusqu'à la fin du tour, mais cesse immédiatement si le Familier est retiré de la partie.

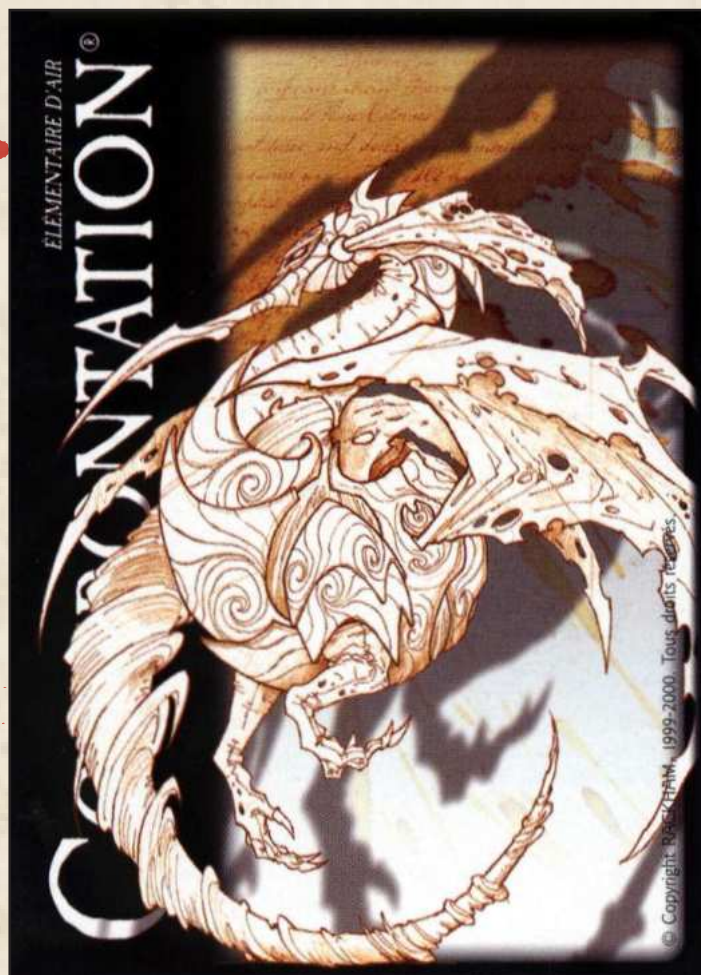
Tableau d'asservissement des familiers

POU + 1d6	Effet
0 ou moins	Le magicien gagne POU-1 jusqu'à la fin du tour
1 à 5	Le magicien gagne 1 gemme de l'Elément du familier
6 à 10	Le magicien gagne POU+2 pour son test de récupération de Mana
11 à 15	Le magicien gagne INI+1 jusqu'à la fin du tour
16 à 20	Le magicien gagne POU+2 pour toute tentative de contrer un sortilège
21 et plus	Le magicien gagne POU+1 jusqu'à la fin du tour



Tableau d'asservissement des familiers

POU + 1d6	Effet
5 ou moins	Le mage bénéficie de POU+2 lorsqu'il tente de contrer un sortilège
6 à 7	Le mage bénéficie de la compétence « Esprit de X » pour le lancement d'un seul sortilège ce tour
8 à 9	Le mage gagne 1 gemme de X
10 à 11	Le mage gagne la compétence « Récupération/2 », à condition de ne récupérer que des gemmes de X
12 à 13	Le mage gagne la compétence « Esprit de X »
14 et plus	Le mage gagne POU+1 & la compétence « Immunité/X »



REFONTE DE LA MAGIE



Et voilà une nouvelle livraison de grimoires, dans une rubrique destinée à devenir récurrente ces prochains mois. Comme vous pouvez le voir, nous nous sommes concentrés sur les grimoires Élémentaires, en cherchant à donner à chacun d'entre eux une personnalité bien particulière.

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>

Attaque primaire

Terre=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 INI-1 ou MOU-2,5 (au choix du lanceur) jusqu'à la fin du tour.

Invocation de faërim

Terre=2

Fréquence=2

Difficulté=6

Portée : 15cm

Aire d'effet : Spécial

Durée : Spécial

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

Source

Terre=5

Fréquence=Unique

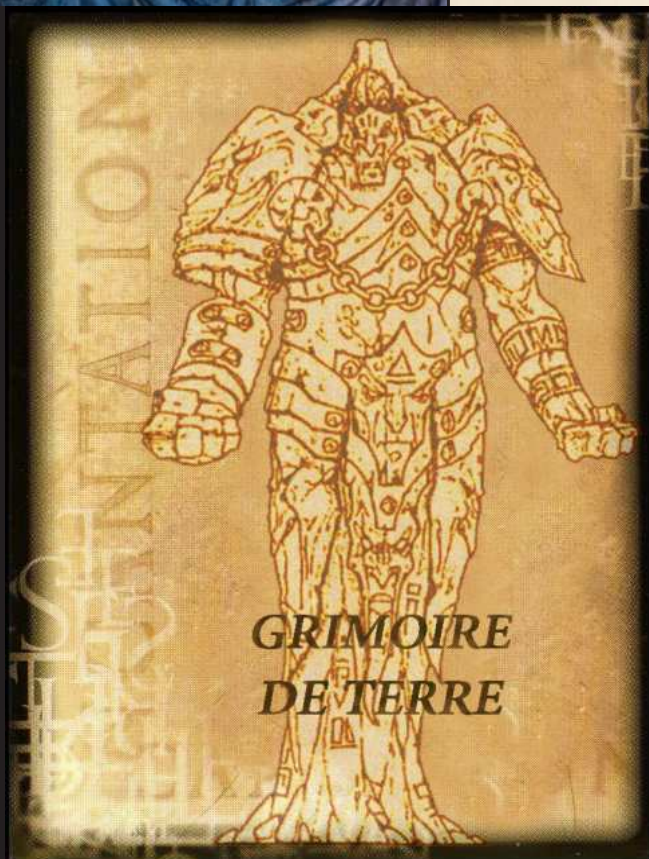
Difficulté=10

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 Terre sont placées dessus. Par la suite, tout magicien maîtrisant la Terre 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 Terre de POU=5.



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 :

- Étreinte de la Terre.
- Lignes chtoniennes.
- Gemme d'artifice.

Le sort Armure Élémentaire a lui été repris des anciens grimoires C2, afin d'augmenter l'aspect de boost défensif du grimoire.

Le sort Invocation de Faërim 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'Élémentaire

Terre=6
Fréquence=Unique
Difficulté=Aucune
Portée : 15cm
Aire d'effet : Spécial
Durée : Spécial

Un Élémentaire de Terre 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 3 : Mécontent. 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.
 - 4 à 7 : 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.
 - 8 à 11 : 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.
 - 12 à 15 : Obéissance. L'Élémentaire est activé normalement.
 - 16 à 19 : Synergie. L'Élémentaire est activé normalement, le magicien gagne DEF+1 et RES+1.
 - 20 et plus : Symbiose. L'Élémentaire est activé normalement, le magicien gagne DEF+2 et RES+2.
- Tant qu'il est considéré comme un combattant neutre, l'Élémentaire ne peut pas utiliser sa capacité 'Force de la Terre' et doit faire un tir en assaut lors d'un assaut. Lors de chaque phase d'entretien, le magicien peut sacrifier des gemmes de Terre pour modifier le comportement de l'Élémentaire.
- 0 gemme : le niveau de contrôle baisse d'un cran.
 - 4 gemmes : le niveau de contrôle n'est pas modifié.
 - 6 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 Terre

Terre=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, représente le mur de Terre. 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 est considéré comme un Élément de décor Infranchissable et Inaltérable, avec RES=4, 2PS et 10cm de hauteur.
- 7/8 : Le magicien peut dépenser 1 gemme de Terre supplémentaire pour activer cet effet. Le mur passe à RES=8, 6PS et sa hauteur couvre tout le palier 0.
- 9/10 : Lors de la phase d'Entretien, le magicien peut sacrifier 1 gemme de Terre pour maintenir les effets de ce sortilège d'un tour sur l'autre, à condition de posséder une ligne de vue sur lui. Le magicien peut sacrifier X gemmes de Terre pour que le mur gagne 2X PS (à répartir librement en cas de mur doublé), avec un maximum de 6PS par mur.
- 11 à 13 : Le magicien peut dépenser 1 gemme de Terre supplémentaire pour activer cet effet. Le mur grandit, un second mur est placé adjacent au premier, dans les mêmes conditions, chacun de ces murs doit être détruit séparément.
- 14 ou plus : Le mur reste actif jusqu'à la fin de la partie.

Armure Élémentaire

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

Si la cible s'est déplacée depuis le début du tour, ce sort est sans effet.

La cible gagne MOU=0, INI=0, RES=15 et les compétences « Esprit de la Terre », « Inébranlable » et « Insensible/4 ».

La cible ne peut plus être déplacée ni quitter le palier 0, quel que soit l'effet de jeu.

La cible perd 1 dé de combat lors de chaque corps à corps.

La cible perd toutes ses gemmes de Mana, à l'exception des gemmes de Terre.

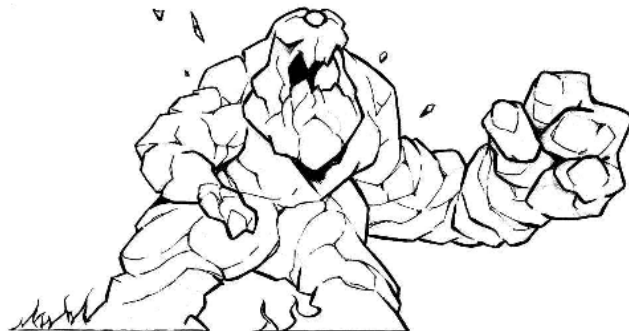
La cible ne peut récupérer ou utiliser que des gemmes de Terre.

Lors de la phase d'Entretien, la cible peut dépenser 1 gemme de Terre pour maintenir ce sortilège lors du tour suivant.

Consécration

Terre=3
Fréquence=1
Difficulté=7
Portée : Personnel
Aire d'effet : 15cm
Durée : Spécial

Tout combattant qui possède la compétence « Élémentaire/X (sauf Terre) », « Immortel/X », « Construct » ou « Mort-vivant » dans l'aire d'effet gagne les compétences « Vulnérable » et « Prévisible ». Ce sortilège est automatiquement dissipé dès que le magicien se déplace, quel que soit l'effet de jeu.



Croissance végétale

Terre=4
Fréquence=2
Difficulté=8
Portée : 30cm
Aire d'effet : 10cm

Durée : Jusqu'à la fin de la partie

1 marqueur est placé à portée du sortilège. L'aire d'effet du sortilège devient un Terrain encombré, avec RES=4 et 4PS, qui bloque partiellement toute ligne de vue. Si le sortilège est lancé une seconde fois sur le même point, l'aire d'effet devient un Terrain infranchissable, avec RES=8 et 2PS supplémentaires. Tout combattant situé dans l'aire d'effet gagne alors MOU=0 et ne peut plus se déplacer, quel que soit l'effet de jeu.

Éruption chthonienne

Terre=5
Fréquence=1
Difficulté=Libre
Portée : 7,5cm
Aire d'effet : Un combattant ennemi
Durée : Instantané

La cible subit un jet de Blessures (FOR=4+Difficulté, maximum : 15).

Lancez 1d6 pour chaque combattant à 2,5cm de la cible. Sur '4', '5' ou '6' il subit un jet de Blessures (FOR=2+Difficulté/2).

Guerrier d'alphax

Terre=4
Fréquence=1
Difficulté=3+ATT de la cible
Portée : 5cm
Aire d'effet : Un combattant ami
Durée : Jusqu'à la fin de la partie

La cible gagne FOR+2 et RES+2.

Un même combattant ne peut subir les effets de ce sortilège qu'une seule fois par partie.

Intuition

Terre=2
Fréquence=2
Difficulté=5
Portée : 15cm
Aire d'effet : un combattant ami
Durée : Jusqu'à la fin du tour

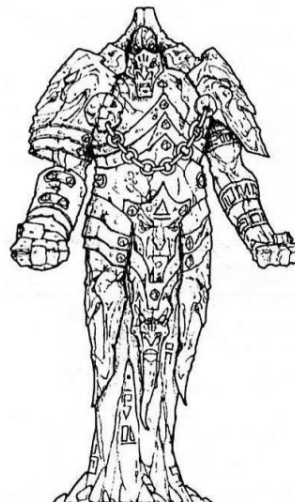
Ce sortilège se lance après le jet de Tactique. La cible gagne la compétence « Conscience », mais ne peut pas l'utiliser pour cibler ou repérer un combattant ennemi aux paliers 1 ou 2.

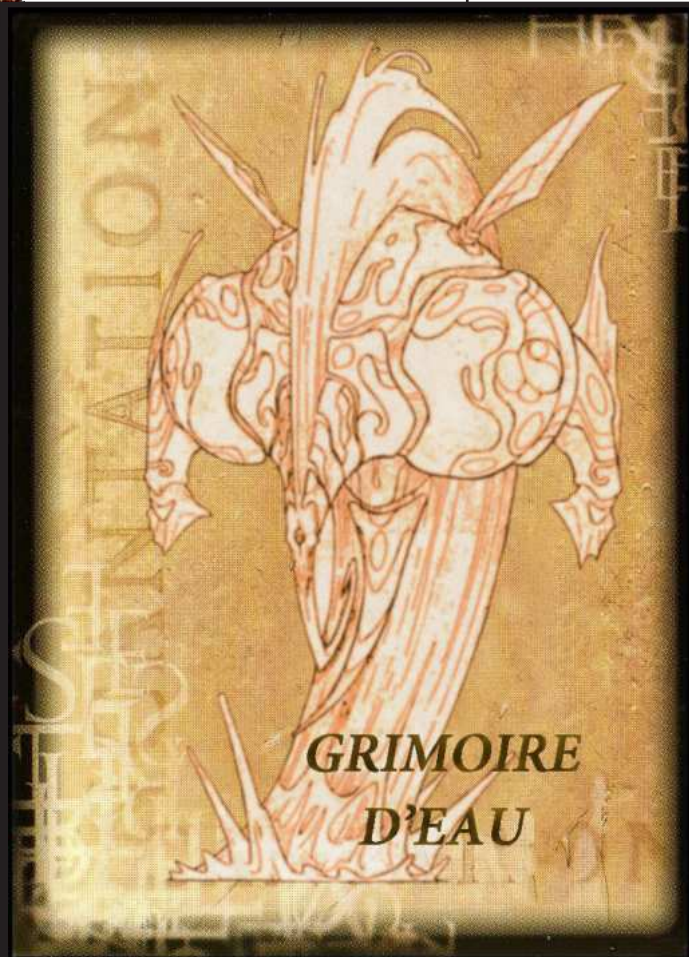
La cible perd cette compétence si elle quitte le palier 0.

Passe muraille

Terre=1+X
Fréquence=1
Difficulté=6
Portée : 15cm
Aire d'effet : X combattants amis (maximum = 3)
Durée : Jusqu'à la fin du tour

Les cibles gagnent MOU=10 et la compétence « Immunité/Terrain », sans toutefois pouvoir s'arrêter sur un terrain infranchissable.





GRIMOIRE D'EAU

Plusieurs sorts ont ici été supprimés temporairement (ils sont gardés en réserve & seront basculés dans des grimoires de voies dès que possible) pour réduire le grimoire au nombre voulu :

- Baiser de Mnemosyme.
- Noyade Élémentaire.
- Pavois de brume.
- Rage intérieure.
- Trombe assourdissante.
- Trouble.
- Vengeance de l'onde.

Le sort **Invocation d'Hydrim** 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.

Attaque primaire

Eau=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 est sonnée et subit une Blessure légère.

Invocation d'Élémentaire

Eau=6

Fréquence=Unique

Difficulté=Aucune

Portée : 15cm

Aire d'effet : Spécial

Durée : Spécial

Un Élémentaire d'Eau 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 3 : Mésestente. 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.

• 4 à 7 : 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.

• 8 à 11 : 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.

• 12 à 15 : Obéissance. L'Élémentaire est activé normalement.

• 16 à 19 : Synergie. L'Élémentaire est activé normalement, le magicien gagne DEF+1 et RES+1.

• 20 et plus : Symbiose. L'Élémentaire est activé normalement, le magicien gagne DEF+2 et RES+2.

Tant qu'il est considéré comme un combattant neutre, l'Élémentaire ne peut pas utiliser sa capacité 'Onde invisible' et doit faire un tir en assaut lors d'un assaut. Lors de chaque phase d'entretien, le magicien peut sacrifier des gemmes d'Eau pour modifier le comportement de l'Élémentaire.

• 0 gemme : le niveau de contrôle baisse d'un cran.

• 4 gemmes : le niveau de contrôle n'est pas modifié.

• 6 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.



Invocation d'hydrim

Eau=2

Fréquence=2

Difficulté=6

Portée : 15cm

Aire d'effet : Spécial

Durée : Spécial

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

Mur d'Eau

Eau=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, représente le mur de Terre. 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 d'Eau supplémentaire pour activer cet effet. Aucun assaut ne peut être lancé à travers le mur. Tout combattant ami qui passe entièrement au travers du mur bénéficie immédiatement d'un jet de « Soin/5 » (une seule fois par tour).
- 9/10 : Lors de la phase d'Entretien, le magicien peut sacrifier 1 gemme d'Eau 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'Eau 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

Eau=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'Eau sont placées dessus. Par la suite, tout magicien maîtrisant l'Eau 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'Eau de POU=5.

Cycle éternel

Eau=X

Fréquence=1

Difficulté=Y

Portée : 15cm

Aire d'effet : Un combattant

Durée : Instantané

La difficulté de ce sortilège dépend de l'effet choisi.

• **Désenchantement (X=2 et Y=7)** : les sortilèges actifs sur la cible sont dissipés.

• **Purification (X=3 et Y=COU/PEUR de la cible)** : La cible subit une Blessure grave. Cet effet ne peut cibler que des combattants possédant la compétence « Construct », « Immortel/X », « Élémentaire/X » ou « Mort-vivant ». Les Champions sont immunisés à cet effet.

• **Renaissance (X=4 et Y=RES de la cible)** : La cible est soignée de 2 crans de Blessures. Un même combattant ne peut bénéficier de cet effet qu'une seule fois par partie.

Danse de l'Eau

Eau=2

Fréquence=2

Difficulté=MOU de la cible/2,5

Portée : 15cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible peut traverser les combattants durant son mouvement, sans la moindre pénalité. Elle ne peut pas terminer son mouvement en chevauchant un combattant.

Eaux troubles

Eau=1+Puissance de la cible

Fréquence=2

Difficulté=7

Portée : 15cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Spécial

La cible gagne la compétence « Éclaireur » et est considérée comme n'ayant pas encore été révélée. Le sortilège prend fin dès que la cible est révélée par un combattant ennemi.

Entraves aquatiques

Eau=3

Fréquence=1

Difficulté=3+ATT de la cible

Portée : 15cm

Aire d'effet : Un combattant

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne MOU=0.

Nymphe

Eau=4

Fréquence=1

Difficulté=7

Portée : Tout le champ de bataille

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Instantané

Ce sort ne nécessite aucune ligne de vue. La cible est guérie de toutes ses Blessures. Si la cible n'est pas le magicien, le sortilège est défaussé et ne peut plus être lancé. Si la cible est le magicien, lancez 1d6. Si le résultat est strictement inférieur au nombre de crans de blessures soignés, le sortilège est défaussé et ne peut plus être lancé. En cas d'échec, le sortilège n'est jamais défaussé. Ce sortilège est sans effet sur les combattants possédant la compétence « Construct », « Élémentaire/Feu ou Ténèbres », « Immortel/X » ou « Mort-vivant ».

Perle de purification

Eau=1

Fréquence=2

Difficulté=X

Portée : 5cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Instantané

La cible est immédiatement soignée d'un cran de Blessures. La Difficulté de ce sortilège dépend de l'état de santé de la cible.

- Blessure légère : X=6.
- Blessure grave : X=7.
- Blessure critique : X=8.

X est abaissée de 1 si la cible est au contact du lanceur.

X est abaissée de 2 si la cible est le lanceur lui-même.

Ce sortilège est sans effets sur les combattants dotés de la compétence « Construct », « Mort-vivant » ou « Élémentaire/Feu ou Ténèbres ».

Voile de brume

Eau=4

Fréquence=1

Difficulté=8

Portée : Contact

Aire d'effet : 30cm

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Un marqueur est déposé au contact du socle du magicien, aucune ligne de vue ne peut dépasser 10cm dans l'aire d'effet du sortilège. Lors de la phase d'Entretien, le magicien peut sacrifier 2 gemmes d'Eau pour prolonger les effets de ce sortilège lors du tour suivant, à condition d'être à 10cm ou moins du marqueur.



Invocation d'Élémentaire

Feu=6

Fréquence=Unique

Difficulté=Aucune

Portée : 15cm

Aire d'effet : Spécial

Durée : Spécial

Un Élémentaire de Feu 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 5 : Mésestente. 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.

• 6 à 9 : 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.

• 10 à 13 : 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.

• 14 à 17 : Obéissance. L'Élémentaire est activé normalement.

• 18 à 21 : Synergie. L'Élémentaire est activé normalement, le magicien gagne ATT+1 et FOR+1.

• 22 et plus : Symbiose. L'Élémentaire est activé normalement, le magicien gagne ATT+2 et FOR+2.

Tant qu'il est considéré comme un combattant neutre, l'Élémentaire ne peut pas utiliser sa capacité 'Éruption flamboyante' et doit faire un tir en assaut lors d'un assaut. Lors de chaque phase d'entretien, le magicien peut sacrifier des gemmes de Feu pour modifier le comportement de l'Élémentaire.

• 0 gemme : le niveau de contrôle baisse d'un cran.

• 4 gemmes : le niveau de contrôle n'est pas modifié.

• 7 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.



GRIMOIRE DE FEU

Plusieurs sorts ont ici été supprimés temporairement (ils sont gardés en réserve & seront basculés dans des grimoires de voies dès que possible) pour réduire le grimoire au nombre voulu :

Immolation.

Nuage météoritique.

Nuée incandescente.

Piège igné.

Le sort Invocation de Pyrim 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.

Attaque primaire

Feu=2

Fréquence=1

Difficulté=7

Portée : 15cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Instantané

Lancez 1d6.

• '1' : La cible est Sonnée.

• '2', '3', '4', '5' ou '6' : La cible subit une Blessure légère.

Invocation de pyrim

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

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

Mur de Feu

Feu=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, représente le mur de Feu. 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 Feu supplémentaire pour activer cet effet. Tout combattant qui traverse le mur subit une Blessure légère.
- 9/10 : Lors de la phase d'Entretien, le magicien peut sacrifier 1 gemme de Feu 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 Feu supplémentaire pour activer cet effet. Le mur grandit, un second mur est placé adjacent au premier, dans les mêmes conditions, chacun de ces murs doit être détruit séparément.
- 14 ou plus : Le mur reste actif jusqu'à la fin de la partie.

Source

Feu=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 Feu sont placées dessus. Par la suite, tout magicien maîtrisant le Feu 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 du Feu de POU=5.

Boule de Feu

Feu=3
Fréquence=1
Difficulté=9
Portée : 25cm
Aire d'effet : Un combattant
Durée : Instantané

Le magicien peut sacrifier X gemmes de Feu (maximum = 4) après l'incantation pour renforcer les effets du sortilège. La cible subit un jet de Blessures (FOR=8+2X). Lancez 1d6 pour chaque combattant à 2,5cm de la cible. Sur '4', '5' ou '6' il subit un jet de Blessures (FOR=4+X).

Boule de flammes

Feu=3
Fréquence=1
Difficulté=Libre
Portée : 15cm
Aire d'effet : Un combattant ennemi
Durée : Instantané

La cible subit un jet de Blessures (FOR=Difficulté+2). Lancez 1d6 pour chaque combattant à 2,5cm de la cible. Sur '4', '5' ou '6' il subit un jet de Blessures (FOR=1+Difficulté/2, arrondi à l'inférieur). Si l'incantation est un échec, le magicien subit un jet de Blessures (FOR=0).

Flèches d'Hécate

Feu=2+X
Fréquence=1
Difficulté=6
Portée : 10+15X cm
Aire d'effet : Un combattant ennemi
Durée : Instantané

La cible subit un jet de Blessures (FOR=6).

Ignition

Feu=X
Fréquence=Illimitée
Difficulté=2X
Portée : 20cm
Aire d'effet : Un combattant ennemi
Durée : Instantané

Choisissez X entre 1 et 5 avant chaque incantation de ce sortilège.

La cible subit un jet de Blessures (FOR=3X).

Ce sort est sans effet sur un combattant ne possédant pas la compétence « Construct », « Élémentaire/X », « Immortel/X » ou « Mort-vivant ».

Possession fulminante

Feu=3
Fréquence=2
Difficulté=7
Portée : 25cm
Aire d'effet : Un combattant
Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne les compétences « Bravoure » et « Immunité/Pénalités de Blessures ».

Pyrotechnie

Feu=X
Fréquence=Illimitée
Difficulté=5+X
Portée : 15cm
Aire d'effet : Une arme de tir
Durée : Spécial

La FOR du prochain tir effectué par la cible est augmentée de +2X (maximum FOR=10).

Si l'incantation est un échec, le magicien subit un jet de Blessures (FOR=X).

Ce sortilège est sans effet sur une arme d'Artillerie.

Tapis de flammes

Feu=5
Fréquence=1
Difficulté=9
Portée : Contact
Aire d'effet : Spécial
Durée : Instantané

Placer une carte Confrontation sur le terrain au contact du lanceur, c'est la surface qu'occupe le Tapis de flammes.

Tout combattant recouvert par la carte (même partiellement) et situé aux paliers 0 ou 1 subit un jet de Blessures (FOR=10).





LES NOUVEAUX PROFILS

Bonjour les gens.

Pas mal de profils qu'il fallait finir depuis longtemps. Les discussions sont parfois plus longues qu'elles ne devraient (sauf pour les protecteurs, qui ont été fixés en une grosse semaine, un bel exploit !), mais on débouche toujours sur un résultat sympa, c'est le principal.

Un gros pavé avec une nouvelle affiliation. C'est clairement inhabituel, la seule créée jusqu'ici par nos soins étant l'Ambassade du Griffon à Cadwallon. Mais le BG proposé était sympa & les discussions ont abouti sur qqch d'original dans une armée qui n'est pas en excès d'affiliations, du coup ça s'est fait tout seul.

Si vous voulez suivre &/ou participer au travail, c'est là-bas que ça se passe :

<http://confrontation.vraiforum.com/t70-Creation-de-pro-fils.htm>



Apostat d'Arionce

Fournisseur: <http://simonminiaturesculptor.blogspot.fr/2013/03/goliath-painting-by-martin-grandbarbe.html>

Forum: <http://confrontation.vraiforum.com/t1155-OPH-Musclor.htm>

Instinct de colère

L'apostat vicié ne possède aucune ligne de vue. Cependant, tant qu'un ou plusieurs serpents Ophidien amis se trouvent à 15 cm ou moins, il bénéficie de leurs lignes de vues.



Golem Lazarian

Fournisseur: <http://www.manticgames.com/mantic-shop/deadzone/faction-starters/product/plague-faction-starter-11-figures.html>

Forum: <http://confrontation.vraiforum.com/t1461-MV-Ren-forts-divers-et-avari-s.htm>

Création dégénérée

Un magicien d'Achéron ami à 15 cm ou moins d'un Golem peut dépenser 1 gemmes de Ténèbres s'il a une ligne de vue. Le Golem gagne alors une compétence jusqu'à la fin du tour, au choix parmi les suivantes :

- Acharné.
- Furie guerrière.
- Immunité/Malus de blessure.
- Implacable/1

Un golem peut bénéficier de cette capacité plusieurs fois par tour, par un ou plusieurs magiciens, la seconde compétence coûte 2 gemmes au lieu d'une seule. La troisième compétence coûte 3 gemmes, mais la quatrième est alors gratuite.



Trys la divine, agent de la Chimère

Fournisseur: <https://www.coolminiornot.com/shop/minia-tures/wrath-of-kings/wrath-of-kings-the-deathbloom-limited-edition.html>

Forum: <http://confrontation.vraiforum.com/t1678-LIO-La-Chim-re-Pr-quel.htm>

Hallebarde de Lumière (10 PA)

Le porteur gagne FOR+2 et les compétences « Bond » et « Parade ».

Réservé à Trys.

Rubans de perte (15 PA)

Chaque fois que le porteur est la cible d'un jet d'Attaque, de Tir, de Pouvoir ou de Foi, il peut sacrifier une gemme d'Eau après le jet de d6, le combattant qui le cible perd immédiatement 1d6 à son jet.

Réservé à Trys.



Divine tentation

Eau=1

Voie : réservé à Trys

Fréquence=1

Difficulté=Aucune

Portée : Illimitée

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Instantané.

Ce sort doit être lancé au moment où un combattant ennemi qui possède une ligne de vue sur Trys, déclare cibler un combattant ami (quel que soit l'effet de jeu : tir, attaque, sort, artefact...), après les éventuelles dépenses requises pour utiliser l'effet de jeu en question (gemmes, FT...).

La cible du sort doit alors réussir un test de Discipline (Difficulté = Résultat du test d'Incantation) ; en cas d'échec le combattant est obligé de cibler Trys à la place de sa cible initiale, si cela est impossible son action échoue automatiquement.

Ce sort est sans effet sur les combattants dotés de la compétence « Construct », « Juste » ou « Mort-vivant ».



Traqueur Cartomancien

Fournisseur: <http://wyrd-games.net/shop/The-Lone-Ma-shal.html>

Forum: <http://confrontation.vraiforum.com/t529-GRI-Scouts-de-l-arm-e-imp-riale.htm>

Les molosses des bois noirs

Fournisseur: http://www.mierce-miniatures.com/index.php?act=pro&pre=mrm_dkl_ysn_kys_wcf_120_000

Forum: <http://confrontation.vraiforum.com/t1825-DRU-Maitre-chien.htm>



Belluaire

Fournisseur: http://www.mierce-miniatures.com/index.php?act=pro&pre=mrm_dkl_ysn_kys_wcf_120_000

Forum: <http://confrontation.vraiforum.com/t1825-DRU-Maitre-chien.htm>



Vengeur, Faye

Fournisseur: <http://www.games-workshop.com/fr-FR/Wild-Riders>

Forum: <http://confrontation.vraiforum.com/t1990-DAI-Ca-valerie-faye.htm>



Musicien vengeur, Faye



Porte-étendard vengeur, Faye



Oacyne, Faye

Fournisseur: http://www.mierce-miniatures.com/index.php?act=pro&pre=mrn_blg_bnb_mon_008_000

Forum: <http://confrontation.vraiforum.com/t1155-OPH-Musclor.htm>



Colosse mandigorn, Faye

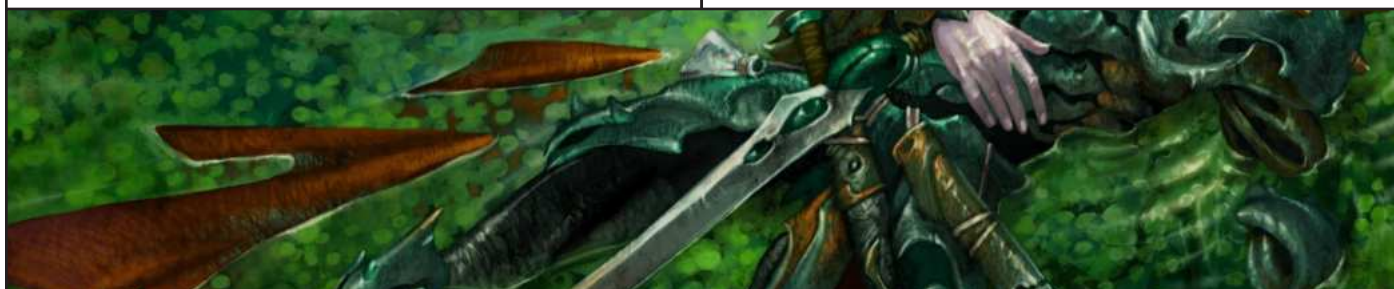
Fournisseur: <http://www.miniaturemarket.com/cvb280616-0125.html>

Forum: <http://confrontation.vraiforum.com/t1013-Daik-Colosse-Mandigorn.htm>



Fluides corrosifs

Le colosse mandigorn peut tirer même si des combattants adverses se trouvent à son contact, l'éventuelle répartition de cible se fait en ignorant le colosse.



Syl-Iriah (I), faye

Fournisseur: <http://www.ragingheroes.fr/products/syl-iriah-esprit-des-forets-version-heroique>

Forum: <http://confrontation.vraiforum.com/t1149-DAI-Un-perso-Faye.htm>



Syl-Iriah (II), faye

<http://www.ragingheroes.fr/collections/fantasy/products/syl-iriah-esprit-des-forets-version-legendaire>



Syl-Iriah (III), faye



Ramure de Quintaran (COU+DIS PA)

Le porteur gagne une Armure symbiote et les compétences « Artefact/1 » et « Commandement/10 ».

Harpe des fées (11)

Le porteur gagne DIS+1 et la compétence « Chance ».

Lance vengeresse (10)

Le porteur gagne les compétences « Charge bestiale » et « Force en charge/10 ».

Bâton de bois d'Émeraude (15)

+1/0/0

Émanation : le porteur gagne une Arme symbiote et la compétence « Piété/4 ».

Prodige (2) : le porteur désigne un mystique ennemi dans son aura de foi, au palier identique ou adjacent. La cible perd immédiatement 4FT ou 4 gemmes de Mana.

Onde de vie

0/0/0

Culte : réservé à Syl-Iriah

Ferveur= X+1

Difficulté= 5+X

Portée : 25cm.

Aire d'effet : X combattants amis

Durée : Instantané

Les cibles sont soignées d'un cran de blessure.



Protecteur

Fournisseur: <https://www.coolminiornot.com/shop/miniatures/tale-of-war-miniatures/bran-the-legendary-one-gallic-warrior.html>

Forum: <http://confrontation.vraiforum.com/t2095-Protecteurs-du-Clan.htm>



http://www.mierce-miniatures.com/index.php?act=pro&pre=mrn_dkl_abn_ftu_wcf_101_000



http://www.mierce-miniatures.com/index.php?act=pro&pre=mrn_dkl_abn_ftu_wld_101_000



Hurthak, Bouclier de Drac, protecteur

Fournisseur: <http://www.andreaeurope.com/en/1/andrea-miniatures/127/battle-series/1203/wsbs-07-horthak-black-crow.html#!prettyPhoto>

Forum: <http://confrontation.vraiforum.com/t2106-SES-Champion-Protecteur.htm>

Duicalga (7)

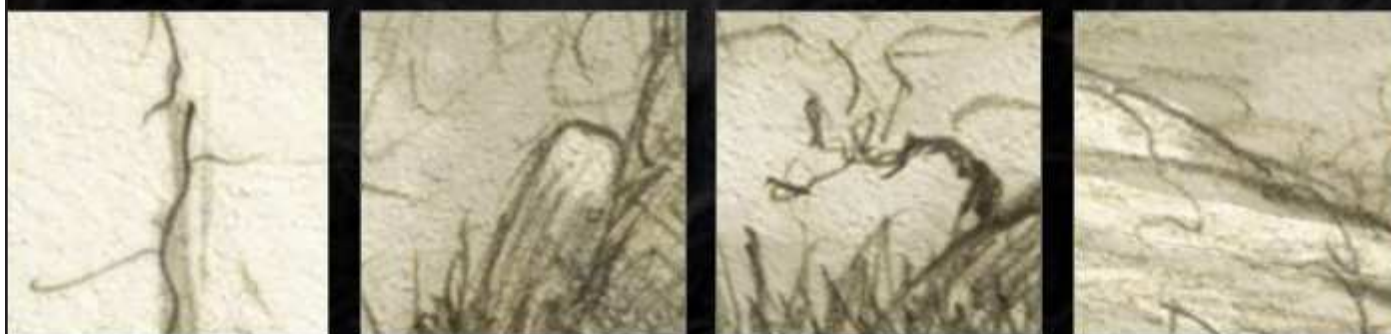
Le porteur acquiert les compétences « Feinte » et « Contre-attaque ».

Réservé à Hurthak.

Serment des Protecteurs (18)

Tout Protecteur ami bénéficie de la compétence « Immunité/Pénalités de blessures » lorsqu'il utilise la Furie guerrière. Tout combattant ami à 5cm ou moins d'un Protecteur ami bénéficie de la compétence « Possédé » lorsqu'il utilise la Furie guerrière.

Réservé à Hurthak.



NOUVELLE FACTION

Forum: <http://confrontation.vraiforum.com/t1491-Faction-Sessairs-Les-r-fugi-s-de-Drac.htm>

Emblème : Un dragon brun qui vole dans un ciel bleu.

Divinité principale : Danu

Territoire : Sud des plaines d'Avaggadu

Chef actuel : Drac mac Syrö

Alliés de prédilection : Aucun

Le clan des réfugiés de Drac s'est construit au rythme des défaites et massacres que subirent les Sessairs de l'Est de la plaine. Les rescapés de tribus décimées ont pris la route vers le sud. Des petits groupes nomades éparpillés. Certains rejoignirent la Horde, d'autres les autres tribus.

Mais de nombreux groupes meurtris continuaient de se déplacer vers le sud, loin des folies Druces, des Gobelins, et autres Dévoreurs qui chaque jour gagnaient du terrain. Ce n'était pas de la peur, mais juste un instinct de survie, qui les conduisait à retrouver leur souffle loin des batailles.

Drac mac Syrö eût vent de cet exode, il comprit que sa place était parmi eux. Il connaissait mieux que quiconque ce sentiment de lassitude des batailles, ce spleen qui vous emmène ailleurs pour renaître. Il marcha de groupe en groupe ; ses paroles et son charisme firent le reste.

Partout la rumeur courut, Drac mac Syrö avait levé une armée de plusieurs milliers d'hommes en quelques mois. Le dragon d'Avaggadu avait forgé un clan que le monde ne tarderait pas à connaître..

Faction : Réfugiés de Drac.

Survivant (affiliation) : le combattant gagne la compétence « Instinct de survie/6 » s'il utilise la Furie guerrière.

Gardes-frontières (affiliation) : l'armée peut recruter jusqu'à 15% de combattants d'Alahan (uniquement les troupiers affiliés à la baronnie de Laverne, pas de Champions).

Le commandement des Champions Sessairs peut être utilisé par tout combattant de l'armée (qu'il soit Sessair ou Alahan).

Nomade (Solo) : Tous (1/2PA) : le combattant gagne la compétence « Endurance ».

Chef de guerre (Solo) : Champion (7PA) : le combattant gagne la compétence « Stratège ».

Vétéran endurci (Solo) : Vétéran (4/6PA) : le combattant gagne la compétence « Dur à cuire ».

Berserker (Solo) : Guerrier fureur (4/6PA) : le combattant gagne la compétence « Acharné ».

Chasseur des plaines (Solo) : Gardien de la lande (2PA) : le combattant gagne la compétence « Harcèlement ».

Coureur des plaines (Solo) : Chasseur (5/8PA) : le combattant gagne la compétence « Rapidité ».



Combattants affiliés.

Conan Mac Syrö.
Crôn (I) & (II).
Drac Mac Syrö.
Gorbonian.
Hogarth.
Hurthak
Kyran (I) & (II).
Malal.
Malek (I).

Archer keltois.
Chasseur (1) & (2).
Chasseur cornu.
Gardien de la lande.
Guerrier fureur.
Guerrier keltois (1) & (2).
Musicien ketlois.
Porte-étendard keltois.
Protecteur.
Shaman.
Vétéran (épée & hache).

Combattants limités (+2PA pour la troupe, +3PA pour les Champions).

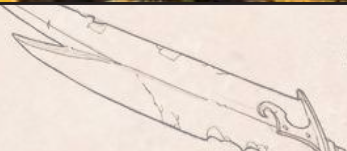
Arnwaël.
Enoch.
Gwenlaën.
Kelen.
Malek (II).
Manraidh.
Markhan.
Orhain (I) & (II).
Tanath.

Archer.
Druide (1) & (2).
Fianna.
Guerrier (épée & hache).
Guerrier de Danu.
Matrone.
Musicien.
Musicienne.
Oracle de Danu.
Porte-étendard.
Porte-totem.
Sinshera.

Combattants interdits.

Argaël.
Baal (I) & (II).
Bragh-an-Scáthar.
Koren.
Thorgrim.
Undraël (I) & (II).
Viraë.

Archer centaure.
Barbare (1), (2), (3) & (4).
Centaure.
Centaure de Murgan.
Centaure Sessair.
Fils d'Ogmios.
Minotaure.
Minotaure des plaines.
Minotaure ketlois.



le vétéran : rouille, usure et salissures

Le onzième concours de peinture s'est terminé avec encore plus de créations originales. Pour ce concours, la compétition a été répartie en deux catégories.

LIBREVENT

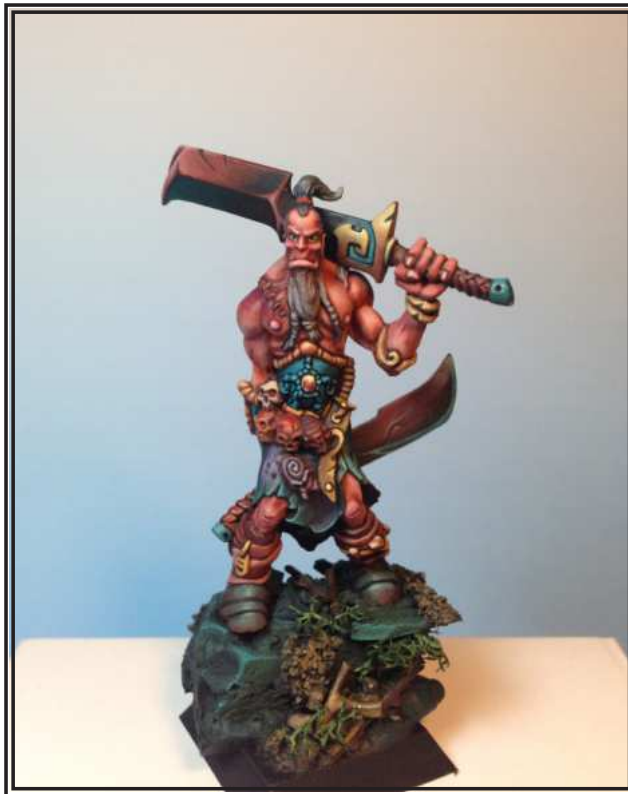
Dans la catégorie Vétéran



1ERE PLACE - GOROCK ET SON GEOLIER DES DIX MILLE PAS



2EME PLACE - MIRVILLIS ET SON CYPHER LUKHAN



3EME PLACE - GUNMM ET SON BARBARE GEANT



4EME PLACE - SPIFF04 ET SON APOSTAT D ARIONCE

Le douzième concours de peinture est lancé.
Il se terminera fin Février 2015 ! (dates précises
à définir)

Le thème de ce concours est :

le commandement

C'est à dire n'importe quelle figurine ayant la compétence commandement (état-major inclus).

Dans la catégorie Régulier



1ERE PLACE - NICKEAU ET SON KYRUS LE SOMBRE

Admis dans la catégorie «**Vétéran**»



2EME PLACE - OURS ET SON ARBALETRIER NAIN



3EME PLACE - HOD ET SON NERAK LE TEMERAIRE



4EME PLACE - TORAHN ET SA SETHIN



5EME PLACE - OCTOPOULPE ET SON TROLL URAKEN

EVENEMENT TOURNOI

Les 24 et 25 Janvier s'est tenu un weekend Confrontation hautement ludique dans la ville de Givors. Organisé par Librevent à son domicile, 8 participants ont été conviés à se mesurer du vendredi soir au dimanche sur différents jeux dont Confrontation avec les règles Conflight.



WEEKEND A GIVORS

Le vendredi soir a bien débuté avec une partie Multijoueurs Conf'Light à 8 joueurs:



Dans l'ordre de table :

- Denfert (*Nains de Tir-Na-Bor*), Jones (*Wolfens*), Clairette (*Lions d'Alahan*), Parlorage (*Griffons*), Spiff04 (*Nains de Tir-Na-Bor*), Gunnm (*Sessairs*), Naud (*Mort-Vivants*) et Librevent (*Drunes*)

Le scénario choisi : **Le Royaume**

<http://www.librevent.com/confrontation/scenarios/LesRoyaumes.pdf>

Comme il m'est impossible de décrire tout ce qu'il s'est passé, je vais vous narrer uniquement «mon» point de vue. Le scénario implique d'être opportuniste et diplomate, plutôt que d'attaquer tout ce qui bouge. Mais comme dans toute partie multi-joueurs, tout peut très vite changer... Il faut dans ce scénario arriver à attaquer et contrôler le campement d'un joueur tout en évitant de perdre le sien.

Ma compo :

- Feylhin la Sauvage
- Morgwen l'ensanglantée
- Un minautore Drune
- Une Karnagh Rouge
- Un archer Drune

1er tour :

A ma gauche : Denfert et ses nains blindés. A ma droite Naud et ses morts-vivants qui sont moins costauds défensivement. J'envisage donc plutôt d'attaquer Naud. Je fais des mouvements en direction de chez Naud sans toutefois lui déclarer la guerre, rien ne sert de se précipiter... J'envoie ma Karnagh Rouge chez le roi afin de négocier des renforts.

Pendant ce temps, Denfert envoie son Fils d'Uren chez le roi et Naud envoie Chagall aussi chez le roi.

Fin du tour, le fils d'Uren provoque en duel ma Karnagh Rouge. Tous les 2 finiront en grave et seront donc renvoyés dans leur camp avec une blessure légère supplémentaire sans avoir pu négocier quoi que ce soit. Naud en profite pour négocier avec le roi un Clone Néfarius qui vient défendre son camp...

2ème tour :

Il m'est impossible d'attaquer le camp de Naud qui est maintenant défendu par un Clone Nefarius en plus du reste... Je décide donc d'aller attaquer le camp des nains de Denfert car il a envoyé beaucoup de ses figurines agresser Jones. Sauf que ... trop tard.

Un guerrier Crâne de Naud charge mon Minautore Drune. Je le contrecharge avec Feylhin. Le loup noir de Naud tire sur Morgwen mais sans la toucher. Morgwen charge alors le loup noir. Pendant ce temps un wamphyr et un paladin noir se dirigent vers mon campement...

Fin du tour :

Dans le combat Feylhin + Minautore contre Guerrier Crane, Feylhin fera 6-2-1 à son jet d'assassin et le Minautore ne passera pas ses attaques. Le minautore et le guerrier crane finiront en critique...

Dans le combat Morgwen contre loup noir, Morgwen fera 2-2-1 à son jet d'assassin... Morgwen et le loup noir finiront aussi en critique.

J'ai donc 3 figurines en critique (en comptant ma karnagh rouge qui est dans son camp) et aucun objectif réalisable dans l'immédiat...



3ème tour :

Le paladin Noir et le Wamphyr de Naud chargent ma Karnagh Rouge dans mon camp. Feylhin se désengage de son combat pour engager le Paladin Noir. Pendant ce temps, Chagall quitte le camp du roi pour tenter de conquérir le campement de Jones (à l'autre bout de la map). Cela fait que Naud n'aura plus de renfort dans son camp et que Chagall ne peut plus être une menace pour moi. Par contre Spiff décide de profiter du fait que le campement de Naud s'est vidé pour lui piquer son territoire et envoie Lothan et un météore dans le coin.

Fin du tour, Morgwen tue le loup noir et le minautore drune tue le guerrier crâne. Feylhin et le paladin noir se neutralisent. Le wamphyr tue ma karnagh rouge.



4ème et dernier tour :

Mon camp peut encore être sauvé et celui de Naud être conquis. Mais Spiff est aussi dans les parages avec Lothan et son météore... Pour empêcher Spiff de piquer le territoire de Naud, Morgwen charge Lothan. Mais Denfert ayant besoin de tuer au moins une figurine pour avoir des Points de Victoire supplémentaire, il tire dans la mêlée. C'est Morgwen qui est touchée et qui meurt. Spiff active alors Lothan et entre dans le campement de Naud.

Spiff active ensuite son météore qui charge le wamphyr, voulant aussi me piquer mon campement. Naud ayant déjà activé son paladin noir, Feylhin se désengage du paladin noir et engage aussi le wamphyr. Mon archer drune court pour retourner dans mon campement. Si le wamphyr meurt, je reprendrai donc le contrôle de mon campement !

Mon Minautore Drune va dans le campement de Naud, mais pas au contact de Lothan ! On a beau être Drune, faut savoir rester prudent, surtout quand on est en critique... Comme le minautore est d'une taille supérieure à Lothan, il prend donc le contrôle du camp.

Fin du tour, le wamphyr meurt. Je garde donc le contrôle de mon camp (Feylhin +archer drune pour moi, paladin noir pour Naud, météore pour Spiff04).

Note : à **Conf'Light**, le contrôle se fait du moment que la somme des puissances des figurines dans une zone est supérieure à celle de chacun des adversaires dans la zone. Je contrôle donc ma zone et celle de Naud.

Résultat : je finis en première place à égalité avec Jones (5PV) suivi de près par Spiff (4PV). Clairette, Gunnm, Parlorage et Naud finissent à 2PV. Denfert termine à 1PV.



Bilan : Les huit joueurs ont pu défendre leurs chances jusqu'à la fin de la partie (même Jones malgré qu'il ait subi un premier tour calamiteux). Le scénario est donc validé en tant que « super scénario de multi » avec les mythiques ou les diplomates. Par contre il demande au moins 6 joueurs pour être vraiment sympa.

Tous les joueurs ayant une bonne habitude des règles de Confrontation, la partie s'est déroulée en trois heures.



Le samedi se poursuit par un tour au Salon du jeu à Vienne. Le matin, après un réveil difficile, nous partons pour le salon. On propose des démos de Confrontation, Heroscape et Summoner's Wars. Mais on y va aussi (et surtout) pour tester pleins de nouveaux jeux.

Les démos Heroscape ont très bien fonctionnées, le public du salon étant très jeune. Par contre on a fait peu de démos Confrontation ou Summoner's Wars.

Et surtout Spiff, Clairette, Gunnm et Philippe ont pu tester au moins cinq jeux, sans compter tous les petits jeux sympas en bois. Le salon était bien organisé avec une bonne ambiance, et Clairette et Spiff ont craqué pour Arcadia Quest. J'ai acheté une extension du jeu Summoners Wars.





Le dimanche et dernier jour, Naud nous a fait une démonstration de logiciels de modélisation 3D. On sortira notre première figurine Conf d'ici la fin de l'année !! Enfin peut-être mais c'est un sujet dont on reparlera. Puis on a testé quelques jeux. Spiff et Clairette ont fait découvrir Malifaux et avec Naud, on a fait une démo de Summoner Wars.



«Weekend très sympa avec beaucoup de jeux testés. J'ai beaucoup aimé le scénario de conf en multi!»

Gunnm

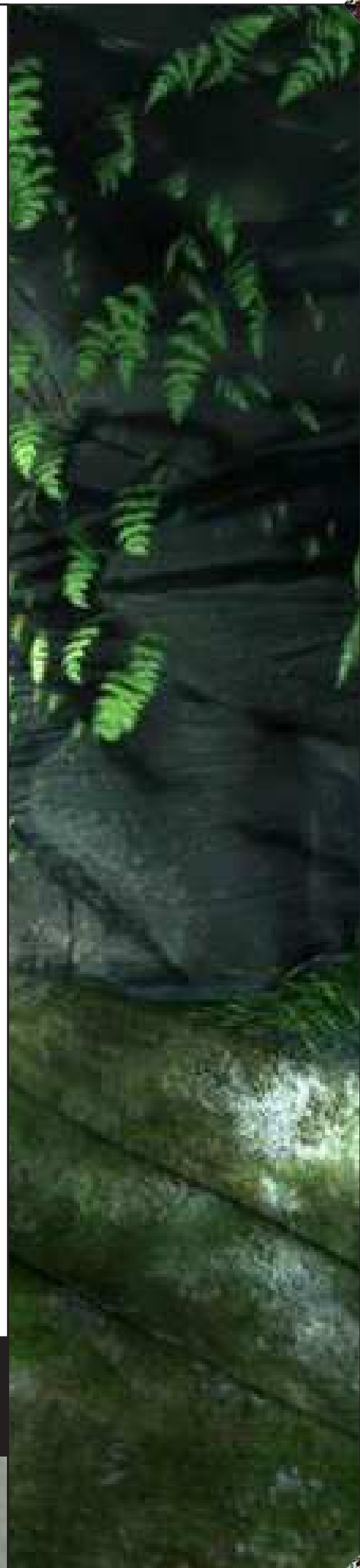
«Nous avons, encore une fois, passé un excellent WE, plein de jeux et de figurines!»

Spiff04

Résultat aujourd'hui je suis crevé, heureusement qu'il y a le boulot pour se reposer! Encore merci à tous pour ce super week-end !

LIBREVENT

Prévisions : le prochain week-end jeu se déroulera probablement en Mars et on organisera un figostage peinture sur tout le week-end. A suivre !



LES ROYAUMES ELEMENTAIRES



Aarklash est le Royaume des Mortels. Sa place se trouve près du centre des Royaumes, qu'ils soient Célestes ou Abyssaux. Même si cela n'a aucune importance pour la plupart des habitants du continent, les Magiciens et Fidèles des différents peuples s'y intéressent de très près car les Royaumes sont avant tout la seule véritable source de Magie.

En effet, la Mana, matrice de toute Magie, n'existe quasiment plus à l'état naturel sur Aarklash depuis que les dieux n'en foulent plus le sol.

Il existe plusieurs types de Royaumes. Les plus courants sont les Royaumes Elementaires : Air, Eau, Feu et Terre pour les Royaumes dits Primordiaux, Lumière et Ténèbres pour les Royaumes dits Principaux.

Après l'exil des dieux, les Magiciens se retrouvèrent face à un problème d'importance qu'ils assimilèrent à une épreuve imposée par les divinités elles-mêmes. Ils partirent donc à la recherche de Mana et leur quête fut longue... Les Fidèles prièrent de plus belle et leurs sacrifices furent sanglants.

Ces efforts ne furent pas vains. Des Portails s'ouvrirent spontanément à la surface d'Aarklash et les dieux dévoilèrent aux mortels les endroits où se cachait la Mana. Les plus téméraires des Magiciens et les plus dévoués des Fidèles empruntèrent les Portails et partirent à la recherche des Gemmes de Mana dans les Royaumes. Ils furent alors baptisés Voyageurs.

Les Portails sont aussi rare que convoités. Ils n'apparaissent généralement que pour une durée n'excédant guère quelques jours. Mais certaines légendes mentionnent la présence de Portails permanents permettant de se rendre à loisir dans un Royaume particulier. De telles constructions sont extrêmement rares et bien dissimulées ! Les peuples qui font appel à la Magie ne le font donc qu'avec parcimonie, afin de préserver les précieuses gemmes de Mana contenant l'énergie magique.

Les Nécromanciens d'Achéron semblent néanmoins ne pas avoir de problèmes quant au Mana : Salaüel, leur dieu, a bravé l'interdit du Temps en se manifestant physiquement dans leur Baronnie. Le lieu où il est apparu est devenu un gigantesque Portail menant droit aux Abysses... Les poètes et les chefs de guerre ne mesurent pas la véracité de leur propos lorsqu'ils disent que les Ténèbres se déversent sur Aarklash !

Les Orques quant à eux font appel à une Magie unique qu'ils sont seuls à Appréhender : la Magie Instinctive. Il semblerait qu'ils tirent leur pouvoir de l'essence même d'Aarklash plus que des gemmes de Mana. La Magie Instinctive est turbulente et incontrôlable, mais libre. Tout comme les Orques !

On chuchote aussi que certaines personnes sont capables de deviner où et quand va apparaître un Portail. Ces individus seraient même capables d'ouvrir des passages vers les autres Royaumes...



La nature des Royaumes est souvent sujet à confusion pour les profanes. Lorsque l'on parle du Royaume Primordial du Feu, on imagine aisément un domaine infernal, fait de flammes et de furie. Même si les Fontaines Embrasées du fief de K'Taol correspondent à cette description, un Voyageur ne peut s'arrêter à une comparaison si simpliste.

L'ensemble de tous les Royaumes est communément appelé Création. Chaque Royaume Élémentaire est lui-même divisé en une multitude de mondes et chacun d'entre eux répond à ses propres lois physiques, morales et biologiques.



Chacun de ces univers a une existence autonome et unique, tout comme Aarklash. Ils sont peuplés d'individus d'espèces différentes, plus ou moins évoluées, qui cohabitent de diverses manières. La nature même de ces êtres extérieurs varie énormément : certains sont faits de chair et d'os, d'autres ne sont constitués que d'énergie spirituelle, d'éther ou d'autres essences inconnues des Natifs d'Aarklash. Il arrive même parfois qu'un Voyageur ne puisse concevoir un de ces êtres qu'à travers ses émotions, tous ses sens étant incapables de le percevoir ! Les manifestations les plus courantes en provenance des Royaumes sont les Élémentaires.

En invoquant un de ces êtres, le Magicien ne fait qu'arracher une créature primordiale à son Royaume d'origine pour la rallier temporairement à sa cause. Même si les Élémentaires sont souvent des êtres issus des Royaumes les plus basiques, les Seigneurs Élémentaires que l'on nomme les Sihirs, ne voient pas l'asservissement de leurs sujets d'un très bon œil.

Le Monde d'Aarklash semble constituer une exception dans l'infinité des Royaumes et ce à plus d'un titre.

Aarklash, en plus d'être pratiquement au centre des Royaumes connus, est l'un des seuls mondes où tous les Éléments sont en équilibre parfait. Si l'un d'entre eux venait à prévaloir sur les autres, les conséquences en seraient désastreuses. C'est donc avec une certaine anxiété que les Sihirs observent la récente émergence des Ténébres.

Ensuite, les Éléments ne peuvent pas se manifester de manière consciente sur Aarklash, sans y avoir été invités, fait relativement rare dans la Création. C'est en partie pour cette raison que les Magiciens sont traités avec respect au sein de la Cour des Sihirs. Enfin, Aarklash possède une forme de Magie qui n'est pratiquée nulle part ailleurs dans la Création : la Magie Instinctive. Si les Magiciens d'Aarklash savaient à quel point la Magie des Orques pique la curiosité des êtres extérieurs, ils montreraient peut-être un peu moins de mépris envers les Shamans de Bran-ô-Kor !



Etrangeté dans la Création, une poignée de Royaumes élémentaires jouxtent Aarklash à l'endroit même où se dresse Cadwallon. Ces Royaumes constituent ce que l'on appelle la Grande Couronne. Ces mondes proches ceignent symboliquement la cité. Ils sont serties des précieuses gemmes de mana que cherchent les magiciens.



Ces Royaumes sont également le berceau de nombreuses manifestations magiques. Certains érudits s'étonnent qu'Aarklash qui semble être proche du point d'équilibre entre les Eléments puisse être voisin de Royaumes primordiaux aussi marqués par une seule puissance élémentaire !

La Grande Couronne, avec Aarklash, compose un ensemble équilibré et stable de six Royaumes. Dans le passé, cette configuration devait être différente si on en croit les récits de certaines races anciennes comme les centaures et les géants. Etrangement les points de contact entre la Grande Couronne et Aarklash sont eux aussi marqués par une cité imposante qui constitue une enclave à part dans ces royaumes, souvent appelés « cités-mondes » car, en dehors d'une agglomération centrale, ils semblent inhabités.

Les magiciens cadwës pensent que leur cité a engendré des « reflets » dans ces mondes voisins. Cette opinion est naturellement contrebalancée par celles des habitants de la Grande Couronne qui estiment que Cadwallon n'est qu'une pâle copie de leur monde. Au-delà de ces querelles, les quelques similitudes troublantes dans l'histoire de ces cités indiquent qu'un lien réel les unit.

Quatre cités élémentaires côtoient donc Cadwallon. Leurs habitants viennent parfois séjourner à Arcadia, le quartier des Voyageurs. Ces reflets ont des besoins complémentaires, mais leur nature antagoniste les empêche de traiter sereinement les uns avec les autres. Les Voyageurs font souvent office d'intermédiaires entre Royaumes au point qu'Arcadia est considéré comme un terrain neutre par les Sihirs.



LES ROYAUMES INACHEVÉS

BACKGROUND

Les Royaumes Élémentaires communiquent les uns avec les autres par les Portails, fil délicats reliant la Création comme une toile d'araignée. Mais en marge de la Création, existent des domaines étranges, où nulle loi ne saurait résister aux désirs et à la volonté de ceux qui y résident. Ces contrées de rêves et de cauchemars, oubliées de tous, sont appelées Royaumes Inachevés.

Les Royaumes Inachevés existent en dehors des lois fondamentales de la Création, y compris celle du Temps. Il semblerait qu'aucun Voyageur n'ait jamais trouvé de Portail permanent vers un Royaume Inachevé. Le seul moyen d'y pénétrer serait par le biais d'un Portail spontané...ou suite à une erreur dans la création d'un Portail. Et quand bien même un Voyageur traverserait un Royaume Inachevé, les chances qu'il s'en rende compte sont bien minces, pour peu qu'il soit habité.

Les témoignages concernant les Royaumes Inachevés racontent que leur réalité est entièrement fondée sur la volonté, les désirs cachés, les peurs de leurs habitants. Il suffirait de changer la perception que ces êtres ont de leur propre monde pour que ce dernier soit à son tour modifié en conséquence. Le Mage Kyllion l'Ancien, grand explorateur de la Couronne d'Alahan, a désigné ce phénomène de projection sous le terme d'Idéal.

Kyllion émit autrefois l'hypothèse qu'à l'origine, tous les Royaumes de la Création, étaient des Royaumes Inachevés, dans la mesure où personne ne les habitait. Lorsque les dieux parvinrent dans les Royaumes lointains suite à leur exil, ils définirent les premiers Idéaux de ces territoires inexplorés. En cherchant à revenir sur Aarklash, les dieux attirèrent à eux leurs Fidèles et les Magiciens avides de puissance...Ainsi, les Royaumes vierges qui séparaient Aarklash de la terre d'exil de chaque dieu furent explorés, même brièvement, et leurs Idéaux furent tracés par ceux qui croyaient les découvrir !

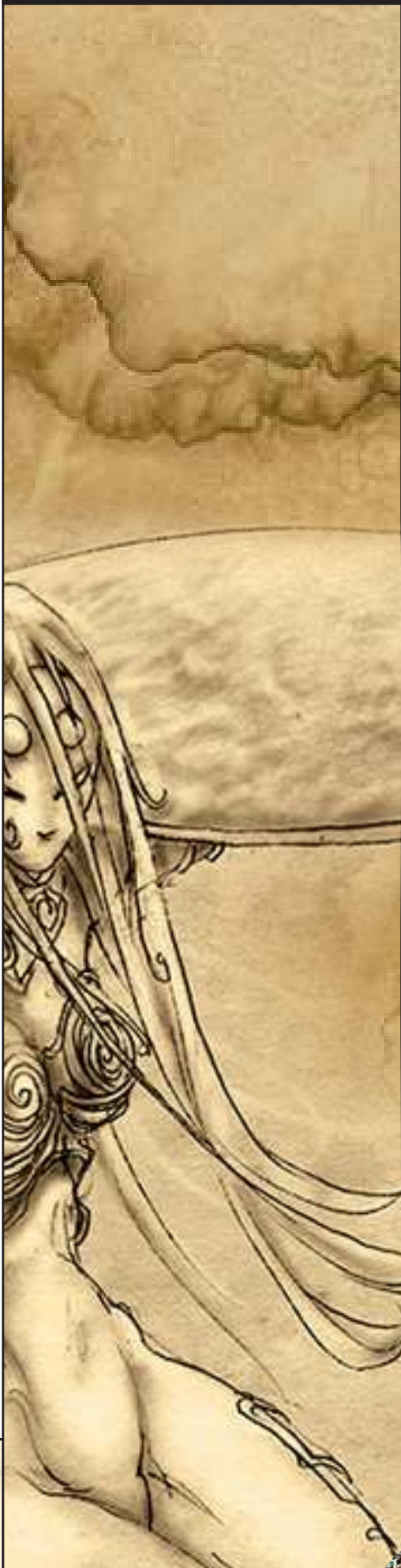
Si l'on suit cette hypothèse, les Royaumes Inachevés se situeraient au-delà, ou en marge des Royaumes d'exil des dieux...et l'objectif de chaque dieu serait d'imposer son Idéal à l'ensemble des Royaumes de la Création. Perspective séduisante mais hélas invérifiable !

Certains Royaumes Inachevés hantent pourtant les légendes et les récits des Voyageurs les plus intrépides. Le plus célèbre est celui de Parangon, même si l'existence d'un Royaume de prospérité ou règneraient les héros d'antan paraît improbable.

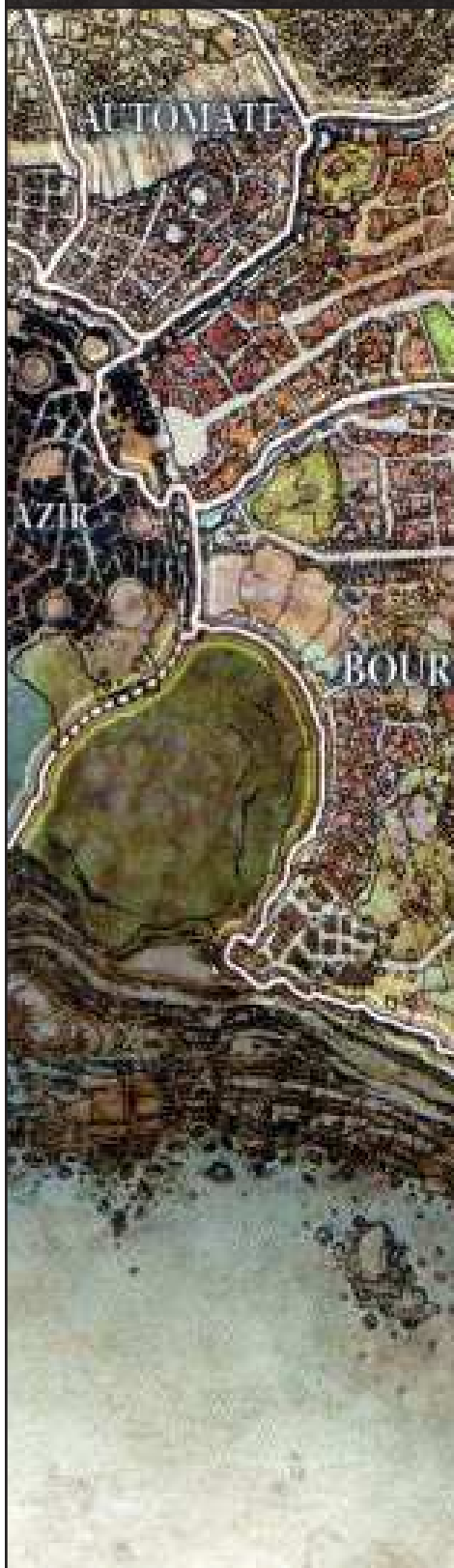
La rumeur prétend également que deux civilisations disparues, l'Utopie du Sphinx et l'Alliance Ophidienne, se seraient retirées dans des Royaumes Inachevés. Elles continueraient leur guerre à travers toute la Création en détruisant des mondes entiers sur leur passage...La seule éventualité de deux peuples capables de se retirer en masse dans un autre Royaume et de mener un conflit sur plusieurs mondes paraît incroyable.

Les plus fervents partisans de l'existence des Royaumes Inachevés sont les Magiciens issus des Voies fraticides de l'Hermétisme et du Typhonisme. Les principes fondateurs de ces deux Voies reposent sur l'affirmation de la volonté du Magicien sur les lois de la nature. Pour leurs adeptes, la réalité est déterminée par ceux qui la perçoivent. Celui qui impose sa volonté aux forces primordiales du Royaume dans lequel il se trouve domine « sa » réalité.

Les Magiciens des deux camps ont laissé entendre en de nombreuses occasions qu'ils avaient accès à des Royaumes Inachevés et qu'ils y avaient bâti des forteresses à faire pâlir celle de Kaïber. Peut-on croire ces Magiciens qui sont également passés Maîtres dans les Arcanes de la politique ?



UN CAUCHEMAR SORTI DES OMBRES



Premier de trois récits autour d'une nouvelle menace sur le continent d'Aarklash: L'Apostat d'Arionce, formé pour assouvir les desseins de l'Alliance.

Bien que les compagnons du Rivet s'affairaient fiévreusement à rénover le colosse de métal tout au long de l'année, les rues du quartier de l'Automate étaient devenues terriblement sinistres à l'approche de l'hiver. Kaemlich s'y préparait. Ce fils d'anciens marchands de Laverne avait tout perdu avant d'échouer ici pour refaire sa vie en vain. Pourtant, s'il était doué pour une chose, c'était dans la construction d'abris de fortune se fondant dans le paysage de l'Ancien Quartier. Il savait parfaitement se tenir à une distance suffisante de la Galerie pour éviter de voir son campement détruit par la Milice. Mais si le vagabond connaissait une chose encore plus importante que la recherche de son confort, c'était de ne jamais poser de questions sur les choses étranges qu'il voyait passer la nuit çà et là dans les ruelles de la grande Cadwallon. Ne lier aucune relation et vivre pour soi, c'est la seule façon de vivre assez vieux dans les bas-fonds de la ville. Être mendiant dans la Cité des Voleurs promet souvent une vie douloureusement courte, une lutte pour la survie omniprésente et le témoignage quotidien de scènes épouvantables. Kaemlich avait vécu jusqu'ici parce qu'il se tenait bien loin des ennuis.

La nuit était déjà bien avancée lorsqu'une envie pressante réveilla le vaurien. Pourquoi avait-il encore bu plus que de raison ? Il n'aimait vraiment pas quitter son abri en pleine nuit. La prudence lui avait appris à ne pas s'exposer inutilement lorsque les ruelles appartenaient à la nuit. Kaemlich regarda longuement au travers des ouvertures de son abri. Assez longtemps pour se convaincre que l'endroit était sain. Pas âme qui vive au-dehors. Son besoin pressant avait peut-être dû l'aider à faire son choix. Avec la prudence d'un félin, il se glissa hors de son abri et traversa la rue pavée pour rejoindre son lieu de prédilection dans ce genre de situation. Un peu furieux, il se maudissait de devoir se soulager à la hâte au beau milieu de la nuit mais la délivrance tant attendue réussit à le détendre l'espace d'un instant.



Cet instant précis où il perçut le son d'une grille grinçer discrètement non loin de lui et suivi de plusieurs froissements d'étoffes. Tout s'est passé dans une interminable seconde. La fraction où tout bascule et où l'on ne contrôle plus rien. La surprise lui fit tourner instinctivement la tête. Il vit alors plusieurs silhouettes passer dans le fond de la ruelle. Une bouffée d'angoisse prit Kaemlich à la gorge et il se retourna immédiatement face au mur. Cette seconde interminable fit bouillir son cerveau d'une peur démesurée. Pétri d'angoisse, il tentait de chasser de son esprit les silhouettes qu'il venait d'apercevoir.



La seconde suivante mit fin à sa terreur et se termina par une douleur atroce. Une sensation d'une rare violence lui traversa le dos puis l'abdomen. Portant sa main vers son ventre, il sentit une lame imprégnée de son sang ressortir de son corps. En plein désarroi, il fit volte-face pour identifier son agresseur. Un être se tenait debout face à lui, encapuchonné sous sa cape et le fixait dans la pénombre. Une sensation étrange d'être scruté jusqu'au fond de son âme empêcha Kaemlich de crier. Captivé par cet homme dissimulé, il n'émit aucun cri lorsqu'il s'effondra à terre. C'est lorsqu'il toucha le sol qu'il recouvra ses esprits. Il savait qu'il avait été victime d'une sorte d'hypnose.

Mais il n'avait plus la force de tenter de s'échapper. Un poison lui engourdissait déjà tout le corps. La fin était proche alors il fixa son agresseur une ultime fois.

La dernière seconde suspendit sa vie au-dessus de l'abîme. L'assassin se retourna sans un bruit pour rejoindre l'endroit où s'étaient engouffrées les autres silhouettes. C'est alors que Kaemlich vit l'apparence de son meurtrier. Une peau écailleuse et verdâtre sous la lueur de la ville paraît le visage d'un être hybride entre un homme et un serpent. L'assassin disparut en silence dans la ruelle avec ce même léger bruit d'étoffe, puis plus rien. Il fallut que le malheureux choisisse cet instant précis pour sortir de son abri de fortune et croiser des êtres d'un autre âge. Une vie misérable avec une fin misérable. Il n'y a aucune gloire à mourir de la lame d'un être légendaire, seul dans une ruelle sombre. Le poison s'enfonçait encore dans ses tissus et Kaemlich savait que c'était la fin. Il fixa alors la grille par laquelle il avait vu les silhouettes sortir. Il se rappela étonnamment de la scène. Avec un souvenir étrangement détaillé, il vit un être de belle taille camouflé sous une cape et glissant sur le pavé tel... tel un serpent. Deux hommes peu vêtus, portant un collier et le regard vide suivaient silencieusement la créature. Enfin un individu prodigieusement massif emboîtait le pas au groupe une hache gigantesque à la main. Il portait des jambières monstrueuses surmontées d'une tête de Béliet et une sinistre épaulière. Il était couvert d'un étrange casque lui occultant la vue et ne laissant apparaître qu'une immonde mâchoire bestiale.

Kaemlich était ébahi par la richesse de ses souvenirs captés en une seule fraction de seconde. Un effet incroyable dû au poison qui aide les derniers souvenirs de l'être vivant à se fixer dans les yeux. Les connaissances de l'Alliance Ophidienne étaient sans commune mesure avec la perception humaine. Le mendiant ignorait tout du génie de ces êtres qui savent faire parler le souvenir de la vie au travers de la mort. Il esquaissa un semblant de sourire en songeant aux circonstances ridicules de sa mort avant de s'éteindre. Cadwallon n'est pas une mère tendre avec ses enfants et elle aime les voir se battre et souffrir telle une portée illégitime devant mériter sa reconnaissance.



CORSAIR



LEXIQUE

Familiers

Les Familiers sont des manifestations mineures d'un élément, issus eux aussi - tout comme les élémentaires - d'un Royaume Élémentaire. Lié à un magicien, ils lui apportent la connaissance de sorts correspondants à l'élément auquel ils sont liés, ainsi qu'une augmentation de puissance, toujours en rapport avec leur élément ...

Familiier Clairvoyant

Nom donné au familier de Magnus le Mystique, lui procurant une sorte de 6e sens.

Familiier du sépulcre

Familiier d'Azaël, lui permettant de mémoriser un sort supplémentaire.

Fauchard du Crâne

Le Fauchard du Crâne est sans doute ce que le Capitaine Krill a de plus cher au monde. Il ne s'en sépare jamais et refusera de combattre avec une autre arme à la main. Le Fauchard a suivi Krill tout au long de son histoire, depuis ses premières armes dans l'infanterie jusqu'à maintenant. Même émoussé, rouillé, sali du sang de dizaines d'ennemis, le Fauchard ne l'a jamais trahi. Le crâne qui orne la garde du sabre n'est autre que celui du maréchal qui expédia Krill à la boucherie de Diisha. Par la suite, d'autres trophées de ce genre devaient venir décorer les vergues de la Dent Noire ...

Faux du Tourment

Arme commune des Moissonneurs.

Fayes

Créatures d'essence élémentaire, liées aux Elfes Daïkinees.

Fenggar

Forgeron de renom, persévérant, répondant au surnom de « Main de Fer », ayant consacré une grande partie de sa carrière à tenter de limiter les risques d'incidents sur les chaudières qui équipent les machines à vapeur. A inventé le Régulateur de Pression. Il a la charge de l'entretien de toutes les machines de la Confrérie d'Airain. Fenggar est également le frère de Bâl-Kahn. Depuis qu'il a perdu l'usage de ses jambes, il a passé maintes nuits à compulsier des montagnes de parchemins.

Feu de Merin

Le feu de Merin brûle dans le coeur, dans le bras et dans les yeux de ses enfants. Le regard de Merin est l'expression de la force du dieu unique, qui paralyse et consume l'ennemi.

Feyd Mantîs

Grand Duc d'Achéron, chef des Nécromants sous l'autorité duquel sont placés tous les Questeurs et grand maître de l'Ordre du Béliet.

Flamm

Déesse de la Guerre chez les Sessairs.

Fleuve Zokorn (Le)

Nom du fleuve traversant la cité de Cadwallon. Il remonte également jusqu'à la cité de Klûne.

Flotte maritime

Tous les peuples d'Aarklash ne disposent pas de flottes maritimes dignes de ce nom. Il y a des confréries de pirates qui se servent souvent des récifs des Crocs de Feu comme repaire, retraite ou poste avancé. Entre le feu des Akkylanniens et le venin des Scorpions, voilà une position dangereuse... Ces mêmes pirates arpentent les fleuves des Elfes.

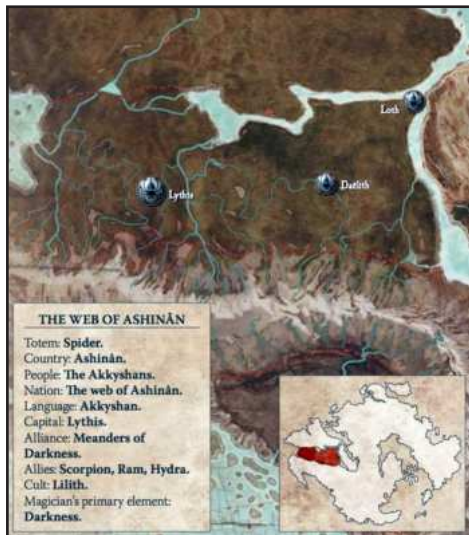
Fom-Nur

Cité naine, située dans le Nord de Tir-Nâ-Bor, à quelques encablures du Gouffre de Mid-Nor, et pas si loin que ça de No-Dan-Kar. La légende raconte qu'elle fut fondée par le Bro-Rin le patriarche, Ancien au demeurant, ayant permis la neutralisation de Rat, il y a de cela quelques temps ; au cours de cette expédition, Mid-Nor, un autre Ancien, fut perverti par les Ténèbres pour devenir le Despote.

Le voisinage relativement belliqueux à son égard lui a valu d'être assiégée souvent, tantôt par la vermine verdâtre, tantôt par l'engeance démoniaque de Despote, dirigée dans cette zone par le Dominant Yh-Khtan, ennemi juré du protecteur de la Cité, Tan-Kaïr, défenseur des Plaines émérite et meilleur pote de Bâl-Kahn, Maître armurier khor. La cité n'est jamais tombée et ne tombera jamais.

Au sein de ses forges vient d'être achevé un Taureau d'Acier, afin de briser un siège mené par une armée entière venue de Klûne ; ce monstre de métal a mené sa mission à bien, déposant même le Poing de Fom-Nur aux pieds des généraux de la G.A.G., assis à contempler leur armée tenter de s'emparer de l'Imprenable.

A l'instar de la forteresse de l'Alliance de Lumière, Kaïber, Fom-Nur est un des toujours plus nombreux lieux où les ténèbres tentent de s'emparer d'Aarklash.



Forêt d'Aiyvje (La)

Région d'Aarklash comprenant de profondes forêts dans lesquelles vivent les elfes Cynwälls. Le bois de la Nef des Vents a été extrait de ces forêts.

Forêt d'Ashinân (La)

Forêt au sein des terres Akkyshanes.

Forêt de Diisha (La)

La forêt séculaire des Wolfens, constituée d'arbres gigantesques au feuillage touffu.

Forêt des Toïes

Une forêt au sein des Terres Akkyshanes.

Forteresse de Kaïber (La)

Forteresse gardant l'accès aux terres maudites d'Achéron

Au-delà de guerriers de l'Alliance de Lumière, nous pouvons trouver toutes sortes de guerriers de fortune à Kaïber. Des mercenaires, des aventuriers venus du no man's land de Daneran ou d'ailleurs, mais aussi des Nains alliés aux Griffons et des Sessairs liés aux Lions ou venus là pour toutes les raisons qu'on peut imaginer. Mais d'un point de vue militaire, non, il n'y a pas de division officielle Sessairs à Kaïber.

Formor

Créature maléfique qui accompagne les Druens sur les champs de batailles.

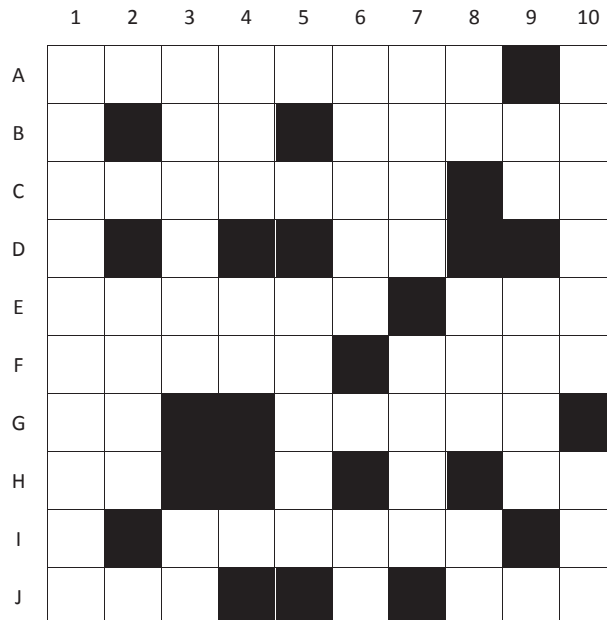
Fragment de Lune

Morceau de Lune envoyée par la Déesse elle-même sur Aarklash, en réponse aux rituels des shamans lors des nuits où la lune est cachée. La pierre sacrée traverse le ciel telle une comète et vient s'écraser à équidistance de plusieurs meutes. Une bataille fratricide est alors menée toute la nuit durant, aux termes de laquelle le shaman du camp victorieux gagne le droit de porter le fragment de lune pendant 144 cycles consécutifs. Une fois cette période achevée, il devra l'enfouir dans un lieu sûr et garder à jamais le secret du lieu de son emplacement.

SAURDAK



JEUX



- | | | |
|----|---|---|
| A | Célèbre tireur de Cadwallon | |
| B | Symbole de l'or | Petites bêtes parcourant les murs d'Aarklash ou d'ailleurs. |
| C | A tendance à changer d'armée | Pas la tienne |
| D | Se posera peut-être un jour sur Aarklash (abrégé) | |
| E | Il aime le combat... de loin | Organisme de protection des brontops |
| F | Elle est dans l'inquisition | Sentir comme un brontops |
| G | Retenu le sort | Père des rats |
| H | Navigateur | Marré |
| I | Démon des profondeurs d'Aarklash | |
| J | Dieu | Clone créé par l'empereur alchimique |
| 1 | Combattant dévoreur | |
| 2 | Atteinte de folie chez les gobs | |
| 3 | Eclaireur orque | 1 ^{ère} et dernière lettre d'un fidèle de Merin |
| 4 | En grande quantité à Cadwallon | Se dit d'un profil trop fort. |
| 5 | Fauve | |
| 6 | Mentionner | Indique un choix |
| 7 | Force d'un prédateur | De la famille des brontops ? |
| 8 | Figurine sortie en peu d'exemplaires | ? à l'ennemi |
| 9 | Regroupement d'un commandant, musicien et porte-étendard (abrégé) | Se dit d'un Construct qui n'est plus en état de combattre |
| 10 | Soldat d'élite elfe | Peut empêcher de charger |
| | | Particule |



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.soforums.com/index.php>

Forum dédié à la vente de figurines Confrontation



<http://confront2.cd176.com/-Confrontation-.html>

Un site très complet sur toutes les figurines Rackham.



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

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



CALENDRIER

Tournoi de Versailles le 21 février 2015:

<http://confrontation.vraiforum.com/t2100-Tournoi-le-21-f-vrier.htm>

Démonstration Confrontation Asso Ricochet Le Bouscat le 14 mars 2015:

<http://www.ricochetasso.fr/>

Tournoi de Bordeaux le 22 mars 2015:

<http://confrontation.vraiforum.com/t2121-Tournoi-sur-Bordeaux-le-22-mars-2015.htm>

Convétion Troll & Légendes en Belgique du 3 au 5 avril 2015:

<http://www.trolls-et-legendes.be/>

Grand tournoi de Paris les 23 et 24 mai 2015:

<http://confrontation.vraiforum.com/t2088-Grand-tournoi-Paris-les-23-et-24-mai-2015.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

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.

F.T générée par les fidèles				
	Dévo	Zélate	Doyen	Avatar
Fidèle	2	3	4	7
Moine Guerrier	1	2	3	6

Récupération de mana				
POU +1d6	Initié	Adepté	Maître	Virtuose
0 et moins	0	0	0	0
1 - 3	2	3	4	5
4 - 6	3	4	5	6
7 - 9	4	5	6	7
10 - 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

Tableau d'asservissement des familiers	
POU + 1d6	Effet
5 ou moins	Le mage bénéficie de POU+2 lorsqu'il tente de contrer un sortilège
6 à 7	Le mage bénéficie de la compétence « Esprit de X » pour le lancement d'un seul sortilège ce tour
8 à 9	Le mage gagne 1 gemme de X
10 à 11	Le mage gagne la compétence « Récupération/2 », à condition de ne récupérer que des gemmes de X
12 à 13	Le mage gagne la compétence « Esprit de X »
14 et plus	Le mage gagne POU+1 & la compétence «Immunité/X



Conf Fédé 