

NEWSLETTER 08

Conf Fédés

CONFÈDE

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

PEINTURE - SCULPTURE

Résultats du 12ème concours de peinture

EVENEMENTS - TOURNOIS

Figostage, démo, tournoi de Bordeaux

BACKGROUND

Compte-Rendu de bataille
Arionce: Une secret à l'Erratum

AIDES DE JEU

Lexique, Jeux, Informations, Aide de jeu



KOLGOR

Les orques du Béhémoth n'étant pas très disciplinés ; leurs commandants ne sont pas très nombreux. Pour ce 12ème concours de peinture mon choix s'est donc rapidement porté sur Kolghor. Je souhaitais réaliser une figurine aux couleurs riches et vives. Pour attirer l'attention sur le visage, j'ai utilisé des couleurs saturées et froides. Les vêtements et les cuirs ont donc été peints dans des teintes plus ternes. Cependant pour enrichir ces teintes, j'ai rehaussé le cuir de la cape avec des glacis de vert et d'ocre. Les métaux sont plutôt clairs et teintés de nombreux glacis de bleu et de marron qui viennent rappeler la peau et les cuirs. Enfin des touches de rouge et de orange ont été appliquées pour donner du peps à la figurine, sur la barbe et la grenouille !

CLAIRETTE

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

Super_Taze, Corsair35, Saurdak, Librevent

SOMMAIRE

EDITO

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

CONF'FEDE

.....04
- Mise à jour des règles.....04
- Refonte de la magie.....08
- Nouveaux profils.....14

PEINTURE - SCULPTURE

- Résultats du 11ème concours catégorie VETERAN.....20
- Résultats du 11ème concours catégorie REGULIER.....22

EVENEMENTS - TOURNOIS

- Figostage à Lyon24
- Démonstration de jeu à Bruges.....25
- Grand Tournoi de Bordeaux.....26

BACKGROUND

- Compte-Rendu de bataille - Croisade en Traître.....32
- Arionce deuxième partie: Un secret dans l'Erratum.....36

LEXIQUE

.....40

JEUX

.....44

INFORMATIONS

Liens - Calendrier.....46

AIDES DE JEU

.....48

CONFEDERATION DU DRAGON ROUGE

Bonjour les gens !

A peine rentré d'un merveilleux WE belge à la convention Trolls & Légendes, où j'ai tenu une table de démonstration de Conf'Fédé, je ne peux que constater que l'intérêt et la passion pour le monde d'Aarklash reste vivace au sein de toute la population ludique francophone. C'est avec une immense fierté que je rédige ce soir l'édito de cette newsletter, chaque bimestre plus belle et plus étoffée que le précédent, et qui est devenue le meilleur fer de lance de la survie d'Aarklash.

Si nos rubriques habituelles sont toujours aussi fournies, vous noterez une évolution majeure dans la création des nouveaux profils, qui seront désormais toujours assortis d'un petit (ou moins petit, selon l'inspiration) texte de background. Ainsi qu'une présentation complète des à-côtés du profil, tels que ses affiliations ou les liens nécessaires pour se procurer la pièce ou suivre la naissance de son profil & de son histoire. Cela permet de retrouver sur une pleine page toutes les informations liées à un nouveau profil.

Un petit mot à propos de l'excellent rapport de bataille de Fingo, servi par une mise en image de très haut niveau. N'hésitez pas à vous lancer dans ce genre de projets, il est toujours intéressant pour chacun de voir comment les autres jouent.

Pour conclure je ne peux en aucun cas passer sous silence le très beau CR du figostage qui s'est déroulé à Lyon en mars. 8 membres de notre communauté ont eût la chance d'y apprendre des trucs & tuyaux de l'un des maîtres incontestés de l'histoire rackhamienne : l'inestimable Martin Grandbarbe.

Ludiquement.

SUPER TAZE



Coucou les gens.

Très peu de modifications ce bimestre, malgré une présence quantitative importante. L'essentiel porte sur des correctifs de wording ou des précisions relevant plus de l'inclusion de FAQ que de modifications en tant que tel.

Les seules modifications concernent les compétences Éphémère (alignée sur le soin & la régénération modifiées précédemment) & Immunité/Élément (qui devient optionnelle, au choix du joueur concerné, afin de pouvoir recevoir les boosts).

MISE A JOUR DES REGLES

I-E-5 Valeur stratégique

La Valeur stratégique des combattants est exprimée en points d'armée (PA) et calculée en fonction de leurs caractéristiques, compétences, etc... Plus cette valeur est élevée, plus le potentiel du combattant sur le champ de bataille est important.

Tous les artefacts, solos et autres surcoûts associés à un combattant doivent être inclus dans sa Valeur stratégique.

Si un élément du combattant a une valeur en PA variable selon le profil, cette valeur doit être calculée en fonction du profil final du combattant, en prenant en compte tous les modificateurs de son équipement.

Exemple : L'artefact Fer (1) doit être payé à ATT+DEF+RES PA, sur Gorakh le fauve (ATT=8, DEF=4, RES=8), le profil final sera donc modifié à (ATT=9, DEF=5, RES=9) donc le prix à payer pour l'artefact sera de $9+5+9=23$ PA.

XIX-B-70. Impact/X (passive)

Lorsqu'un Combattant doté de cette compétence effectue un assaut, les combattants au contact desquels il parvient subissent un test de Blessures dont la Force varie en fonction de la distance parcourue par l'engin impacteur avant le choc.

1. Calcul de la FOR de l'impact.

Cette FOR est égale à la valeur X associée à la compétence multipliée par le nombre de tranches (même incomplètes) de 10cm parcourues par l'engin impacteur. La distance prise en compte est celle qui sépare le point de départ de l'engin impacteur du combattant qui subit le jet de Blessures de la première figurine qu'il rencontre.

Exemple : Un char (Impact/3) charge un adversaire en parcourant une distance de 23cm, soit 3 tranches de 10cm. La Force de l'impact est donc de $3 \times 3 = 9$.

Note : En cas d'impacts successifs, la Force des impacts peut donc augmenter chaque fois que l'impacteur change de tranche de 10cm par rapport à son point de départ.

Si le combattant l'impacteur est Irrépressible et qu'il elle dispose d'un marqueur de vitesse au moment de son activation, on considère qu'il a parcouru elle-parcourt une distance égale à MOUx2 au moment de l'impact.

Exemple : Un char possède MOU=20, ainsi que les compétences « Impact/5 » et « Irrépressible ». Lorsque sa charge est déclarée, il dispose d'un marqueur de vitesse. Donc, quelle que soit la distance qui le sépare de sa cible, on considère qu'il parcourt une distance égale à MOUx2, soit 40cm. Le char parcourt donc 4 tranches de 10cm et la Force de l'impact est de $4 \times 5 = 20$.

2. Qui subit l'impact ?

Seuls les figurines combattants au contact de l'avant de l'engin impacteur subissent l'impact. Si un combattant doté d'Impact/X a pris de la vitesse grâce à Irrépressible et est assailli de face, l'assaillant subit immédiatement l'impact.

3. Dommages causés par l'impact.

Les jets de Blessures causés par l'impact sont effectués dès que l'engin impacteur parvient au contact de sa cible. Si les figurines combattants au contact de l'avant du combattant de l'impacteur sont Tués net ou détruits par l'impact, le combattant l'impacteur peut choisir de poursuivre son déplacement ou bien de s'arrêter. S'il poursuit son déplacement, cela ne compte pas comme un mouvement de poursuite. Si, en poursuivant son déplacement, il rencontre une nouvelle figurine un nouveau combattant, celui, elle-ci subit également un jet de Blessures de la même Force que le premier impact dont la Force peut augmenter entre 2 impacts successifs.

Cas particulier : Si deux combattants dotés d'Impact/X entrent en contact face à face, deux cas de figure sont possibles.

- Si l'engin **impacteur** assailli ne dispose pas d'un marqueur de vitesse (grâce à Irrépressible), il est le seul à subir un jet de Blessures dû à l'impact.
- Si l'engin **impacteur** dispose d'un marqueur de vitesse, les deux combattants subissent un jet de Blessures.

XIX-B-52. Fauchage/X (passive)

Lorsqu'un combattant doté de cette compétence effectue un déplacement, chaque combattant (ami ou ennemi) dont le socle est touché, même partiellement, par les faux représentées sur la figurine de l'engin, **situé sur les côtés et à moins de 2,5cm du Faucheur durant son déplacement** doit effectuer un test d'Initiative d'une difficulté de 6.

Cette difficulté est de 8 pour les figurines au contact d'un adversaire.

La difficulté de ce test est diminuée de 2 points pour les combattants qui possèdent la compétence « Bond ».

Si le test échoue, le combattant subit un jet de Blessures (Force = X).

Note : Un combattant situé intégralement sur l'arrière du socle au départ du Faucheur n'est pas concerné, de même qu'un combattant situé intégralement sur l'avant du socle à l'arrivée du Faucheur.



XIX-B-35. Dévotion/X (active)

Pendant son activation, un magicien peut acquérir des gemmes de mana par le biais d'un combattant de son camp doté de Dévotion/X situé dans un rayon de 10cm autour de lui. Aucune ligne de vue n'est nécessaire, mais le magicien doit être libre de tout adversaire.

Ceci peut être fait avant ou après que le magicien se soit déplacé, désengagé ou qu'il ait lancé un sortilège, mais seulement pendant son activation.

Si les conditions sont réunies, le magicien peut ajouter à sa réserve X gemmes de mana d'un Élément (au choix du joueur) qu'il maîtrise (et d'un seul) ; **si le combattant possède les compétences « Dévotion/X » et « Élémentaire/Y », seules des gemmes de l'Élément Y peuvent être récupérées.**

Le combattant désigné subit quant à lui une blessure Grave. Aucun effet de jeu ne permet de réduire, esquiver ou soigner cette blessure.

Un même magicien ne peut désigner qu'un seul combattant doté de Dévotion/X par tour.

Un même combattant doté de Dévotion/X ne peut être désigné qu'une seule fois par tour.

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

XIX-B-44. Éphémère/X (passive)

Lors de chaque phase d'Entretien, 1d6 est lancé **2d6 sont lancés** pour chaque combattant affligé d'Éphémère/X. **Sur un résultat Si un (ou plus) résultat est** supérieur ou égal à X, le niveau de Blessures du combattant s'aggrave d'un unique cran.

Exemple : Un combattant Indemne passe en Blessure légère et une Blessure légère devient une Blessure grave.

Si le premier test entraîne une aggravation du niveau de Blessure, le combattant subit immédiatement un nouveau test dans les mêmes conditions. Cependant, quel que soit le résultat de ce second test, il n'en entraîne pas de troisième.

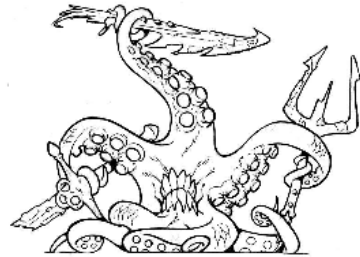
Un élément du jeu disposant de points de structure peut représenter un objet particulièrement fragile et donc être doté de cette compétence.

Dans ce cas, 1 PS lui est retranché à chaque fois que le résultat du d6 est supérieur ou égal à X.

Un combattant affligé de cette compétence ne peut en aucun cas bénéficier d'un test de Régénération/X.

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

Rappel : Lors de la phase d'Entretien, si un ou plusieurs combattants sont concernés par des effets pouvant entraîner une dégradation de leur état de santé, voire leur élimination, ces effets sont résolus avant tout autre (même s'ils sont liés à une compétence).



II-A-1. Des '1' et des '6'

Lors d'un test de caractéristique, certains résultats naturels induisent des effets de jeu qui simulent les maladroites ou les élans héroïques des combattants.

'6' : Il est possible de relancer immédiatement le dé et d'ajouter le nouveau résultat naturel au précédent. Le joueur peut ainsi relancer le dé tant qu'il obtient un '6'.

'1' : Le test n'est pas un échec automatique. Lorsqu'un joueur relance un '6' : un '6' suivi d'un '1' est un **résultat naturel** de '1'.

Exemples : Une échahym (ATT=5) effectue un test d'attaque et obtient le jet suivant : '6', relance, '6', relance, '4'. Le résultat naturel est de '16' (pour un résultat final à $5+16=21$). Une fianna (ATT=3) effectue un test d'attaque et obtient le jet suivant : '6', relance, '6', relance, '6', relance, '1'. Le résultat naturel est de '1' (pour un résultat final à $3+1=4$).

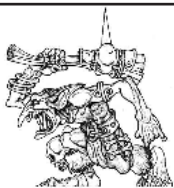


XIX-A-2. Compétences et relance de dé

Plusieurs compétences (Aguerrir, Bravoure, Brute épaisse, etc...) stipulent qu'un résultat naturel de 'X' peut être relancé. Le second résultat naturel obtenu s'ajoute alors au premier pour déterminer le résultat final, ainsi que les résultats suivants en cas de relance multiple. Sauf exception mentionnée dans le texte de la compétence, un '1' sur une telle relance (ou sur n'importe laquelle des relances suivantes) ramène le résultat naturel final à '6' et non à '1'.

Exemples : La compétence « Brute épaisse » permet de relancer les résultats naturels de '5' obtenus lors des tests d'Attaque. Un joueur obtient un résultat naturel de '5' au test d'Attaque pour un combattant doté de cette compétence de sa brute (ATT=4, Brute épaisse). Il choisit de relancer le dé et obtient un '3'. Il ajoute donc $5+3=8$ à l'Attaque du combattant pour déterminer le résultat final du test. Le résultat final du test est donc de $4+5+3=12$.

La compétence « Focus » permet de relancer les résultats naturels de '5' obtenus lors des tests d'incantation. Un joueur obtient un résultat naturel de '5' au test d'incantation pour un combattant doté de cette compétence de son Irix (IV) (POU=5, Focus). Il choisit de relancer le dé et obtient un '6'. Il choisit de relancer à nouveau le dé et obtient un '5'. Il choisit de relancer à nouveau le dé et obtient cette fois un '5'. Il relance à nouveau et obtient cette fois un '1'. Le résultat naturel est donc ramené à 6 et il ajoute 6 au Pouvoir du combattant pour déterminer le résultat final du test le résultat final du test est de $5+6=11$.



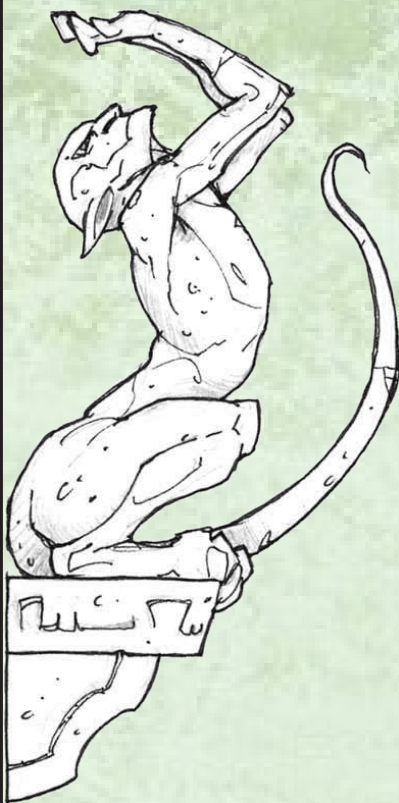
IX-E-2. Test d'attaque

L'attaquant effectue un test d'Attaque (aucune difficulté pour ce test) : le résultat final de ce jet indique la difficulté que le défenseur doit égaler ou surpasser pour parer l'attaque.

Note : Toute relance de '6' ou du test d'Attaque doit être effectuée avant le moindre test de Défense.

Note : Alors que le défenseur peut utiliser plusieurs dés de défense pour tenter de parer une même attaque, le joueur attaquant ne peut pas grouper plusieurs dés pour effectuer un seul test d'Attaque dans l'espoir d'obtenir un résultat plus élevé.

Rappel : Pour les tests de caractéristiques, un résultat final inférieur ou égal à 0 est un échec automatique.



VIII-G-1. Dégâts et points de structure

Lorsqu'un élément de décor possédant des points de structure subit un jet de Blessures ou une Blessure directe, la perte de points de structure est gérée de la façon suivante :

- Sonné ou nulle : Aucun effet.
- Blessure légère : L'élément perd 1 PS.
- Blessure grave : L'élément perd 2 PS.
- Blessure critique : L'élément perd 3 PS.
- Tué net : L'élément perd 4 PS.

~~Les localisations en fonction des parties du corps n'existent pas pour les éléments de décor.~~ Les effets de jeu qui interviennent en fonction de ce type de la localisation des **blessures** sont ~~donc~~ inopérants sur les éléments de décor.

Lorsque ses PS tombent à 0 ou moins, l'élément est « détruit ».

XIX-B-114. Structure/X (passive)

Le combattant est doté de la compétence « Immunité/ Sonné » et ne subit pas les blessures comme un combattant normal. Il dispose de X points de Structure (PS). ~~Les localisations en fonction des parties du corps n'existent pas pour ces combattants.~~ Les effets de jeu qui interviennent en fonction de ce type de la localisation des **blessures** sont ~~donc~~ inopérants sur les éléments ces combattants.



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

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

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

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

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

XIX-B-69. Immunité/X (passive)

Les Immunités sont des propriétés magiques ou naturelles qui protègent certains combattants. Un combattant doté de cette compétence ne craint pas les effets de X ou les Blessures localisées dans la zone X de la Table de Blessures.

Exemples : Immunité/Peur : Le combattant est immunisé à toute forme de peur.

Immunité/Feu : Le combattant est immunisé aux effets des sortilèges lancés exclusivement avec des gemmes de Feu (les gemmes utilisées pour renforcer la maîtrise du sort ne sont pas prises en compte).

Immunité/Feu : Chaque fois que le combattant doit être affecté par un sort lancé exclusivement avec des gemmes de Feu (les gemmes utilisées pour renforcer la maîtrise du sort ne sont pas prises en compte), il doit choisir d'en subir les effets (jusqu'au terme de la durée) ou d'être immunisé aux effets (en totalité).

Immunité/Tête : Le combattant ignore tout test de Blessures localisé à la tête.

Immunité/Blessures exceptionnelles : Le combattant ignore tout test de Blessures dont le résultat naturel est un double.

Immunité/Coup de maître : Le combattant considère les coups de maître qui lui sont portés comme des attaques normales.

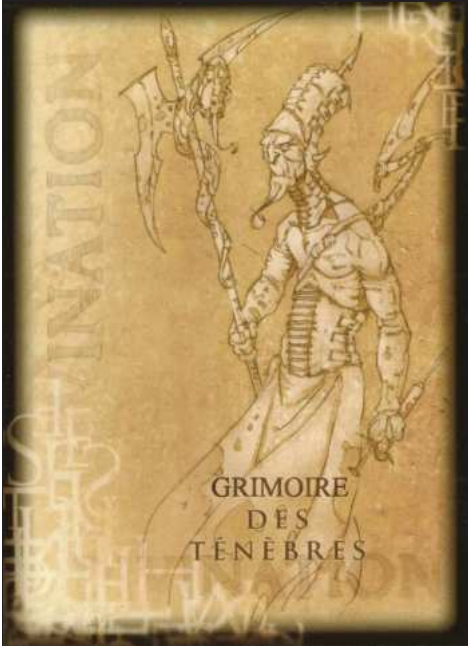
Immunité/Terrain encombré ou infranchissable : Le combattant considère le type de terrain mentionné comme un terrain normal.

Cette compétence peut tout à fait être possédée en doublon, à condition que les X mentionnés soient différents.

REFONTE DE LA MAGIE

Voilà une nouvelle livraison de grimoires, dans une rubrique destinée à devenir récurrente ces prochains mois. Comme vous pouvez le voir, nous achevons ici les grimoires Élémentaires, ce qui permet de débiter le travail sur les grimoires de voies.

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>



Un grand nombre de 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 :

- Amertume sanguinaire.
- Anéantissement.
- Danse de Dhalilia.
- Envol de l'âme.
- Étoile des abysses.
- Malédiction.
- Malédiction majeure.
- Mot de douleur.
- Sang de la discorde.

Le sort Invocation de Sombres est une création destinée à avoir une invocation mineure, comme dans les autres grimoires Élémentaires.

Attaque primaire

Ténèbres=2
Fréquence=1
Difficulté=7
Portée : 15cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi
Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne la compétence « Éphémère/6 ».

Lancez 1d6.

- '1' : Aucun effet.
- '2' ou '3' : La cible est Sonnée.
- '4', '5' ou '6' : La cible subit une Blessure légère.

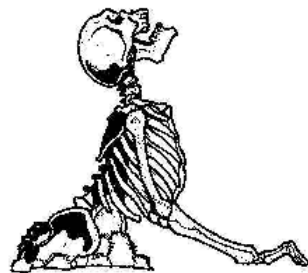
Source de Ténèbres

Ténèbres=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 Ténèbres sont placées dessus. Par la suite, tout magicien maîtrisant les Ténèbres 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 des Ténèbres de POU=5.



Invocation de sombre

Ténèbres=3
Fréquence=2
Difficulté=6
Portée : 15cm

Aire d'effet : Spécial
Durée : Spécial

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



Drain de vie

Ténèbres=3
Fréquence=1
Difficulté=7
Portée : 15cm

Aire d'effet : Un combattant
Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne MOU-5, INI-1, ATT-1 et DEF-1.

Le lanceur est soigné d'un cran de Blessure.

Ce sortilège est sans effet sur les cibles dotées de la compétence « Construct » ou « Mort-vivant ».

Invocation des Ténèbres

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

Un Élémentaire de Ténèbres 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 une combattant neutre, l'Élémentaire ne peut pas utiliser sa capacité 'Étreinte du néant' et doit faire un tir en assaut lors d'un assaut. Lors de chaque phase d'entretien, le magicien peut sacrifier des gemmes de Ténèbres 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.



Mur de Ténèbres

Ténèbres=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 Ténèbres. 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 Ténèbres supplémentaire pour activer cet effet. Tout combattant qui passe au travers du mur doit réussir un test de COU (difficulté=10 pour les combattants ennemis, difficulté=8 pour les combattants amis) : en cas d'échec, le combattant achève son mouvement devant le mur ; en cas de succès, le combattant subit un Sonné et termine son mouvement normalement.

• 9/10 : Lors de la phase d'Entretien, le magicien peut sacrifier 1 gemme de Ténèbres 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 Ténèbres 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.

Force abyssale

Ténèbres=1
Fréquence=2
Difficulté 2+ATT de la cible
Portée : 15cm
Aire d'effet : Un combattant ami
Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne la compétence « Coup de maître/2 ».

Si le magicien est la cible, avant chaque coup de maître qu'il tente (avant que l'adversaire n'annonce son éventuelle défense), il peut sacrifier X gemmes de Ténèbres pour bénéficier de la compétence « Coup de maître/2+2X » pour cette attaque (maximum = « Coup de maître/8 »).



Nous sommes légion

Ténèbres=2
Fréquence=1
Difficulté=5
Portée : Personnel
Aire d'effet : 10cm
Durée : Jusqu'à la fin du tour

Tout combattant ami tué dans l'aire d'effet est placé en renfort (voir XIX-B-105. Renfort (passive)), avec les exceptions suivantes.

• Le combattant devra revenir en jeu à 10cm d'un magicien ami doté du sort 'Nous sommes légion' (même inactif) ou sur un portail de Ténèbres, à la place des conditions normales de la compétence.

• Une fois revenue en jeu, ce combattant ne bénéficiera pas de la compétence « Renfort ».

Ce sortilège est sans effet sur les combattants invoqués, les Champions et les combattants dont la valeur stratégique est strictement supérieure à 30PA.

Perversion spirituelle

Ténèbres=X

Fréquence=1

Difficulté=5+X

Portée : 15cm

Aire d'effet : X combattants ennemis
(maximum = 3)

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Ce sortilège doit être lancé durant la phase Stratégique.

Les cibles gagnent COU-1 et DIS-1.

Ce sortilège est sans effet sur les combattants dotés d'un score de PEUR ou de la compétence « Commandement/X », « Élémentaire/X » ou « Immortel/X ».

Portail de Ténèbres mineur

Ténèbres=X

Fréquence=1

Difficulté=5

Portée : 15cm

Aire d'effet : Spécial

Durée : Spécial

Placez une carte Confrontation à portée du magicien avec X marqueurs 'Invocation', elle représente le Portail de Ténèbres mineur. Un combattant ami qui revient en renfort peut revenir sur le portail (même partiellement) en plus de ses points d'arrivée normaux.

Lorsqu'un combattant ami est invoqué sur le portail (même partiellement), l'invocateur peut dépenser Y marqueurs 'Invocation' du portail (Y = puissance du combattant invoqué) pour que ce combattant ne compte pas dans sa limite de contrôle des combattants invoqués. Le portail disparaît en même temps que le dernier marqueur. Si le magicien invoque un nouveau portail, le précédent disparaît immédiatement.



Putrescence

Ténèbres=3

Fréquence=1

Difficulté=3+POU du magicien

Portée : 15cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Instantané

La cible subit un jet de Blessures (FOR=POU du magicien), sa RES est remplacée par sa plus haute valeur de COU/PEUR ou DIS.

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

Scarification ténébreuse

Ténèbres=3

Fréquence=2

Difficulté=-1+RES de la cible

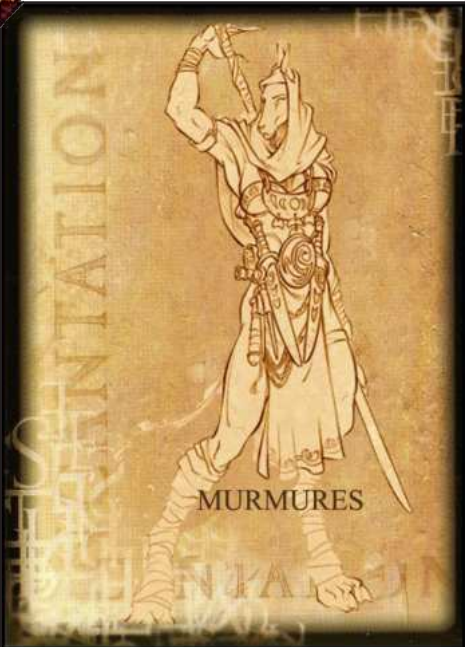
Portée : Contact

Aire d'effet : Un combattant ami non Champion

Durée : Jusqu'à la fin de la partie

Si la cible est Tuée net, tous les combattants en contact avec elle subissent un jet de Blessures (FOR=RES de la cible). La cible est alors retirée du jeu, et ne peut revenir en jeu d'aucune manière.





Seuls 2 sorts ont été sortis de cette voie, afin de la stabiliser au nouveau standard 15 sorts

- Crinière ardente.
- Rapidité.

Appel de la meute

Voie : Murmures
Neutre=5
Fréquence=Unique
Difficulté=8
Portée : Personnel
Aire d'effet : 20cm
Durée : Spécial

Les combattants Wolfen amis dans la zone d'effet peuvent immédiatement effectuer une Charge s'ils en ont la possibilité et qu'ils n'ont pas encore été activés ce tour. Les combattants qui ont effectué une Charge grâce à ce sortilège comptent comme ayant été activés.

Course-tempête

Voie : Murmures
Eau=2
Fréquence=2
Difficulté=2+MOU de la cible/2,5
Portée : 20cm
Aire d'effet : Un combattant ami
Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne la compétence « Rapidité ».



Chuchotement troublant

Voie : Murmures, Hurlements
Eau=1
Fréquence= Illimitée
Difficulté=3
Portée : 20cm
Aire d'effet : Un combattant ami
Durée : Spécial

Lancez 1d6.

- 1 : La cible gagne MOU-2,5, INI-1, ATT-1 et DEF-1.
- 2 : La cible gagne MOU+2,5.
- 3 : La cible gagne INI+1.
- 4 : La cible gagne ATT+1.
- 5 : La cible gagne DEF+1.
- 6 : La cible gagne MOU+2,5, INI+1, ATT+1 et DEF+1.

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

Ce sortilège prend automatiquement fin dès lors que la cible obtient un '1' sur un quelconque jet de dé.

Entraves

Voie : Murmures, Lamentations
Neutre=1
Fréquence=2
Difficulté=4
Portée : 20cm
Aire d'effet : Un combattant ami
Durée : Jusqu'à la fin du tour

Pour tout test d'Attaque effectué contre la cible, un '1' naturel est toujours un échec automatique.

Si un test d'Attaque est effectué contre la cible avec la compétence « Fine lame », les effets de cette compétence et de ce sortilège s'annulent et le jet d'Attaque est effectué normalement.



Esprit de la meute

Voie : Murmures
Eau=2
Fréquence=1
Difficulté=6
Portée : Personnel
Aire d'effet : Personnel
Durée : Jusqu'à la fin du tour

Ce sortilège doit être lancé durant la phase Stratégique, avant la constitution des séquences d'activation.

La cible gagne la compétence « Chef de meute/15 ».



Grâce des anciens

Voie : Murmures, Lamentations
Eau=2
Fréquence=2
Difficulté=Aucune
Portée : 20cm
Aire d'effet : Un gardien des sépultures ami
Durée : Jusqu'à la fin du tour

Les effets de la grâce sont déterminés en fonction du résultat du test de Pouvoir.

- 0 ou moins. Aucun effet.
- 1 ou 2. La cible gagne RES+1.
- 3 ou 4. La cible gagne RES+2.
- 5 ou 6. La cible gagne RES+3 et la compétence « Conscience ».
- 7 ou 8. La cible gagne RES+4 et la compétence « Conscience ».
- 9 ou 10. La cible gagne RES+5 et les compétences « Acharné » et « Conscience ».
- 11 ou plus. La cible gagne RES+6 et les compétences « Acharné » et « Conscience ».

Griffes spirituelles

Voie : Murmures, Hurlements
Neutre=4
Fréquence=1
Difficulté=8
Portée : 20cm
Aire d'effet : Un combattant ennemi
Durée : Instantané

Le magicien effectue immédiatement 3 jets d'attaque (ATT=5, FOR=6) contre la cible. Ces jets ne peuvent être affectés par aucun effet de jeu.

Quel que soit le nombre de dés de combat dont dispose la cible, elle a le droit à un unique jet de défense contre chaque attaque (avec sa propre DEF au moment de l'incantation, et ne bénéficiant d'aucune compétence ou dé supplémentaire).

Instinct du fauve

Voie : Murmures
Eau=2
Fréquence=2
Difficulté=1+ATT de la cible
Portée : 20cm
Aire d'effet : Un combattant ami
Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne la compétence « Bretteur ».

Mortification

Voie : Murmures, Lamentations

Eau=2

Fréquence=2

Difficulté=4

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant Wolfen ami

Durée : Instantané

La cible est soignée d'un cran de Blessures.

Selon le niveau de Blessure initial de la cible, lancez 1d6.

- Blessure légère. Le lanceur subit une Blessure légère sur '1'.
- Blessure grave. Le lanceur subit une Blessure légère sur '1' ou '2'.
- Blessure critique. Le lanceur subit une Blessure légère sur '1', '2' ou '3'.

Murmure des douleurs

Voie : Murmures

Eau=2

Fréquence=2

Difficulté=RES de la cible

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant Wolfen ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne la compétence « Immunité/Pénalités de Blessures ».

Lors de la phase d'Entretien, le magicien peut sacrifier une gemme d'Eau pour chaque combattant ami sous l'emprise de ce sortilège pour en prolonger les effets d'un tour.

Préservation

Voie : Murmures, Hurllements

Eau=X

Fréquence=1

Difficulté=4+X

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant Wolfen ami

Durée : Instantané

Ce sortilège peut être effectué après un jet de Blessures de l'ennemi (avant d'en appliquer les effets).

X dépend du résultat du jet de blessure :

- Sonné : X = 1.
- Légère : X = 2.
- Grave : X = 3.
- Critique : X = 4.
- Tué net : X = 5.

En cas de succès, la cible ignore le coup. N'appliquez aucun dommage.

En cas d'échec, la cible est trompée par son instinct : lisez le résultat du jet de Blessures une ligne plus bas sur le tableau de Blessures.

Rage sanguinaire

Voie : Murmures

Neutre=2

Fréquence=2

Difficulté=2+ATT de la cible

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne un dé d'Attaque à chaque fois qu'elle inflige en Corps à corps un résultat «Blessure critique» ou «Tué net» sur le tableau de Blessures.

Ces dé d'attaque ne sont valables que pour le combat en cours.

Rapidité du prédateur

Voie : Murmures, Lamentations

Eau=1

Fréquence=2

Difficulté=5

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne la compétence « Vivacité ».

Rite de l'eau desapparitions

Voie : Murmures, Lamentations

Eau=1

Fréquence=1

Difficulté=4

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Une unique fois dans le tour, la cible peut utiliser les lignes de vue du lanceur pour déclarer une charge ou pour appeler un miracle ou pour incanter un sortilège.

Territoire sacré

Voie : Murmures

Neutre=2

Fréquence=1

Difficulté=8

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

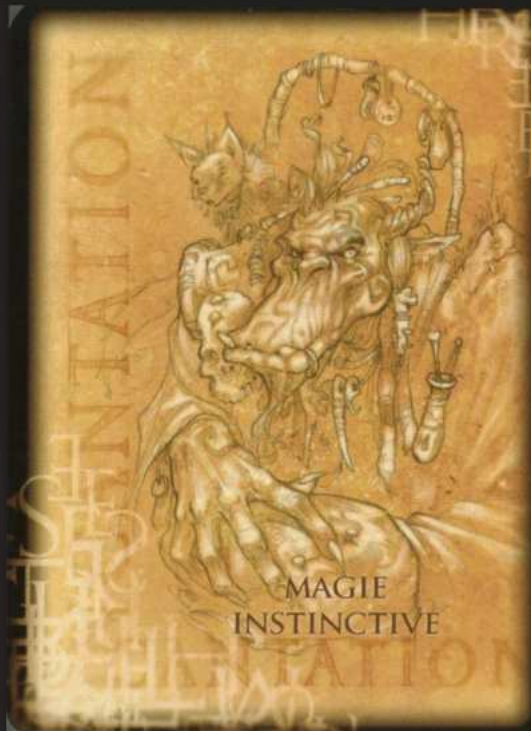
Durée : Spécial

Le magicien doit lancer ce sort lorsqu'il est dans sa zone de déploiement. La cible doit également se trouver dans cette zone. Tant qu'elle y reste, elle bénéficie de INI+1, ATT+1, FOR+1, DEF+1, RES+1, TIR+1, PEUR+1 et DIS+1. Elle dispose d'un dé supplémentaire en combat s'ils sont tous placés en défense.

Le sort est automatiquement dissipé si la cible quitte la zone de déploiement.



PROCHAINEMENT

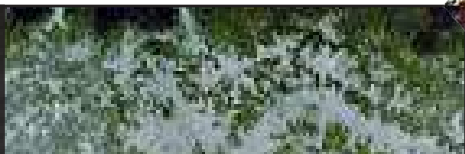


Les Orques vont bientôt avoir leur propre remise à jour avec un grimoire entièrement revu et corrigé. Dans le même esprit que ce qui a déjà été équilibré jusqu'à présent.

Bien qu'ils n'aient pas accès à la Primagie, les sorts corrigés leur permettront toujours de rivaliser avec les autres peuples d'Aarklash grâce à leur magie unique issue de la nature...



LES NOUVEAUX PROFILS



Bonjour les gens.

Pas beaucoup de profils pour cette fois. Déjà parce qu'on est pas mal concentrés sur d'autres sujets, mais aussi parce qu'on a enfin réussi à motiver assez les forumers pour imposer un minimum d'écriture de background sur chaque nouveau profil. C'est un vrai plus, mais du coup ça prend aussi un poil de temps supplémentaire.

En espérant que tout cela vous plaise, bien entendu.

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

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

SESSAIRS - VELKANOS MINOTAURE DES PLAINES



Lance de Murgan (20 PA)

Le porteur gagne POU=3 et les compétences « Initié du Feu » et « Guerrier-mage ».

Réservé à Velkanos

Ceinturon de domination (15 PA)

Le porteur et les combattants X amis sur le champ de bataille peuvent se déplacer de la totalité de leur MOU lorsqu'ils effectuent un mouvement de poursuite.

X est une classe choisie au déploiement du porteur parmi :

- Géants.
- Minotaures.
- Centaures.

Réservé à Velkanos

Affilié : horde de Murgan.

Limité : Kel-An-Tiraidh.

Interdit : Autre Monde, clan du Corbeau, gardiens du Scâth, loups d'Avagddu, réfugiés de Drac.

Warlord saga (Andréa).

Uru, the juggernaut (WS-16).

Fournisseur : <http://www.andreaeurope.com/en/1/andrea-miniatures/123/warlord-saga/1339/ws-16-uru-the-juggernaut.html>

Forum : <http://confrontation.vraiforum.com/t799-SES-Velkarnos.htm>

Velkanos est un mercenaire minotaure, vétéran d'innombrables batailles. A ce titre, il a été confronté aux aspects les plus désespérants de la civilisation, notamment dans la cité de Cadwallon. Las de la décadence qui sévit dans les grandes cités, il a décidé de revenir à ses racines. A moins qu'il n'ait voulu se mettre à l'abri du diacre Tibérius qui a juré sa perte.

Revenu au fin fond des plaines d'Avagddu, Velkanos a rapidement prouvé sa valeur. Pourtant, ce qui lui a valu le respect de ses compagnons keltois est, ironiquement, son expérience du commandement acquise sur les champs de batailles des nations « civilisées ».

La Horde est donc née grâce à l'instinct politique que le minotaure a développé au service des puissants. Conscient de l'ironie de sa situation, Velkanos use d'incroyables plaisanteries macabres pour combattre le désespoir qui le ronge, il voit en effet son rêve pourrir de l'intérieur, gangrené par les méthodes qui en ont permis la naissance.

La lance enflammée de Murgan a combattu les fils de Kel avec les centaures et les géants d'Ogmios. Les bardes chantent que cette lance de feu a été confiée à Velkanos par Murgan en personne, jusqu'aux jours où il reviendra se joindre à la horde pour mener leur projet politique. La légende raconte que cette étrange lance serait le point de conflit entre le diacre Tibérius et Velkanos : le diacre accusant Velkanos d'avoir volé la lance de Merin ...

Le ceinturon de domination est le symbole de la lutte de Velkanos pour ses idéaux. Il inspire aux ogmanans les plus hauts faits d'armes dans leur quête pour se venger de millénaires de domination humaine.



" LA FUREUR DES COMBATS DÉVOILE L'HYPOCRISIE DE VOS CIVILISATIONS."

DRUNES - TOURMENTEURS



Affilié : Mont Silence, Rag'Narok.

Limité : Fléau rouge, Mal cornu, Ombreuse.

Interdit : Gwyrd-An-Caern, Sorcières.

"...la douleur est ensevelie sous la montagne de mon silence..."

Red box games.

HelsVakt hordesmen - Evil barbarians (RBG0301).

Fournisseur: http://red-box-games.com/index.php?main_page=product_info&Path=13&products_id=227

Forum: <http://confrontation.vraiforum.com/t2127-DRU-nouveaux-guerriers.htm>

L'un des fléaux Druines, Le Mont Silence, a choisi de se consacrer à un versant particulier de la gnose. La souffrance. Les hommes souffrent et tentent d'échapper à cette souffrance, morale ou physique, en adorant des entités dites «supérieures». Les membres de ce fléau ont donc choisi de s'infliger de terribles souffrances et se font un devoir de se les infliger en silence. Leur but ultime est de maîtriser cette souffrance aussi bien lorsqu'elle est subie qu'infligée.

Les tourmenteurs, à la manière des persécuteurs sont des guerriers endurcis qui ont choisi de se vouer tout entier à la souffrance. Mais à l'inverse des persécuteurs, ils débutent leur apprentissage par la maîtrise de leur souffrance.

Ce sont des vétérans qui expérimentent une doctrine qui découle de la gnose, ce ne sont que de simples initiés, en cours d'apprentissage.



ELEMENTAIRES - LES SOMBRES



Malifaux (Wyrd).

Sorrows (WYR20414).

Fournisseur: http://giveusyourmoneypleasethankyou-wyrd.com/shop/cart.php?target=product&product_id=16899&category_id=1

Forum: <http://confrontation.vraiforum.com/t2176-ELE-Figurines-pour-les-l-mentaires-de-t-n-bres-de-rang-1.htm>
<http://confrontation.vraiforum.com/t2213-ELE-l-mentaires-mineurs-de-T-n-bres.htm>

« Dans les Ténèbres insondables naissent les sombres ! »

Dans les couloirs froids et humides du donjon abandonné, les valeureux chevaliers du Lion progressaient avec prudence. Deux paladins et un garde sacré formaient une petite escouade d'élite chargée d'assainir ce lieu à tout prix. Mais pour quelles raisons les avait-on envoyés en mission dans un endroit si obscur ?

Chassant les questions inutiles et les doutes, ils avançaient dans le dédale ténébreux quand, soudain ils entendirent un bruit lointain de cliquetis, suivi des bribes d'un écho incertain, un genre de comptine pour enfant...

- «Une, deux, trois quatre, cinq, six»

- «Attention, restez sur vos gardes, je sens l'odeur de la mort qui rôde ici !» Avoua promptement le plus âgé des paladins.

- «Sûrement quelconque charogne pourrissant dans ces décombres.» Lui répondit le second.

- «Silence !» Intervint le garde sacré, manifestement le chef du groupe.

- «Et écoutez plus attentivement, ces chants ne me disent rien qui vaille ! Quant à l'odeur, je crains qu'en guise de cadavres, nous ne risquions plutôt de faire une bien mauvaise rencontre, allumez donc la seconde torche et débuisquons les créatures tapies dans ces profondeurs.»
 - «.... sept, huit, neuf dix, onze, douze»

Les trois chevaliers débouchèrent enfin dans une grande salle d'armes où ils découvrirent avec stupéfaction, à l'autre extrémité, une liche, les bras ouverts en croix, semblant les recevoir d'un regard aussi perçant que malicieux. Autour d'elle, se mouvaient plusieurs formes inquiétantes dans de noirs abysses.

Les braves s'approchèrent précautionneusement en levant leurs torches afin de mieux distinguer le comité d'accueil que la liche avait vraisemblablement préparé à leur intention. D'un claquement de doigt, trois torches murales s'allumèrent spontanément à la droite des Lions, un autre claquement et trois autres flammes bleuâtres apparurent sur leur gauche, illuminant la salle d'une lumière malsaine et révélant la présence de neuf parodies humaines et distordues.

La liche pointa alors son index en direction des preux chevaliers, tout en chantonnant d'une voix nasillarde :

- «Une, deux, trois ... choisissez donc vite vos proies !»

Trois pantins morbides se ruèrent sur les Lions en position défensive, les deux paladins jetèrent alors de concert leurs torches sur les squelettes déjà à mi-chemin, deux coups de taille simultanés firent voler en éclat les cages thoraciques des deux pantins situés sur les flancs des hommes d'Alahan, leurs épées sacrées faisaient vraiment des miracles.

Les paladins s'écartèrent, laissant passer entre eux le troisième pantin, c'est à ce moment précis que le garde sacré, d'un ample balayage de son hallebarde, vint faucher les hanches du dernier squelette, ainsi net coupé en deux ; d'un geste vif du talon, il écrasa le crâne du pantin gisant devant lui.

- «Voilà pour les sacs d'os !» Surenchérit-il en fixant la liche avec défiance.

A peine décontenancée, cette dernière reprit de plus belle :

- «Quatre, cinq, six ... la chance ici n'est plus de mise !»

Ce fut le tour de trois zombies en putréfaction d'avancer sur la position des valeureux chevaliers, une fois encore, en une fraction de seconde, le ballet virevoltant des lames des épées et de la hallebarde s'abattant sur les chairs putrides des morts-vivants, trancha sans hésitation les corps mous des zombies, qui rependaient déjà leurs viscères fumantes sur les pierres froides de la salle. Encore quelques passes et quelques feintes et voilà les zombies littéralement découpés en morceaux sur le sol. Le plus jeune des Lions lança avec ironie une boutade concernant l'efficacité des troupes de la liche qui, imperturbablement, continua cependant à marmonner sa comptine :

- «Sept, huit, neuf ... voici les orphelines mangeuses de veufs !»



GOBELINS - SON ALTESSE JUHZURP

Ce furent trois goules qui bondirent avec célérité et hargne sur les trois compagnons, sautant tout en frappant avec leurs hachoirs et leurs kriss. Cette fois, les Lions durent reculer face à la vivacité de cet assaut, mais c'est alors que leurs armures sacrées jouèrent un rôle déterminant dans ce combat. Les coups toutefois puissants et précis des goules sifflèrent mais ne blessèrent aucun d'entre eux. Puis, d'une splendide contre-attaque conjointe, chaque guerrier décapita son adversaire respectif.

Ainsi, la tête de la goule vint rouler en feulant aux pieds de la liche, tout en déversant un sang noir et épais sur la toge souillée de son maître.

Le vétéran s'adressa alors aux deux Paladins avec un regard empli de fierté :

- «Il semblerait que cette engeance du mal soit à court d'expédients... Finissons-en !»

La Liche, arborant un sourire sinistre, se permit alors de narguer encore les trois soldats :

- «Dix, onze, douze ... bientôt coulera votre sang si rouge !»

Avec la main droite, la liche indiqua de ses doigts décharnés le chiffre trois aux Lions étonnés et de sa main gauche, elle concentra le mana de sa gemme de Ténèbres !

Un souffle d'air glacial jaillit de derrière elle, faisant s'éteindre une à une les torches fixées sur les murs de la salle. L'unique source de lumière persistante provenait des brandons jetés précédemment par les chevaliers d'Alahan. Péniblement, en scrutant l'obscurité naissante, ils distinguèrent peu à peu dans la pénombre se matérialiser un trio d'étranges créatures. Des Ténèbres insondables, la liche avait invoqué trois sombres !

L'inévitable duel contre ces élémentaires s'annonçait déjà bien plus ardu que les précédents...

«Plus haut. Plus haut ! PLUS ! HAUT ! *BUNK* Un peu moins haut ...»



L'un des favoris de Jarnakh, le roitelet du clan des Sonnantes de bronze est Juhzurp, le roi des Pics Pourpres. Ce n'est pas un conquérant, s'il «est» roi des Pics Pourpres (qui se trouvent dans le nord de Tir-Na-Bor), c'est grâce à un titre qu'il a «hérité» et qui n'a en pratique aucune réalité sauf de lui octroyer un peu de pouvoir sur les gobelins qu'il a convaincu de le rejoindre.

Sa couronne est le symbole brillant de ses illustres origines, même si personne n'a entendu parler de son royaume à plus de 25 mètres de ses oreilles.

L'un des fondements de son pouvoir se trouve d'ailleurs dans la puissance de Brèche, son épée, qui a percé les armures de nombreux nains.



Avatars of war.

Skrigg Dwarfmockers and shieldbearers.

Fournisseur: http://www.avatars-of-war.com/eng/web/index.php?option=com_content&view=article&prodcode=42&prodname=Skrigg+Dwarfmockers+and+shieldbearers&mediumcast=&id=118&Itemid=143

Forum: <http://confrontation.vraiforum.com/t1570-Magicien-plongegouffre.htm>

Bouclier d'altitude (10 PA).

Le porteur gagne MOU-2,5 et les compétences « Destrier », « Inébranlable » et « Parade ».

Réservé à Juhzurp.

Brèche (8 PA).

Le porteur gagne la compétence « Fléau/Dur à Cuire ». Les combattants amis à 12,5cm du porteur bénéficient de la compétence « Fléau/X », X étant un combattant choisit dans les conditions suivantes :

- Lors de l'activation du porteur, X peut donc changer lors de chaque activation.
- A 12,5cm ou moins du porteur, sur lequel il possède une ligne de vue.
- S'il existe plusieurs combattants identiques à X, seul celui désigné par le porteur est ciblé par le « Fléau/X ».

Réservé à Juhzurp.

Affilié : Sonnantes de bronze.

Limité : Marais chaussé, Cloches tonnantes, Fouisseurs.

Interdit : Écumeurs des océans, Clan X, Plongegouffre, Urâken, Yakûsa, Terriers de la motte, Rats noirs.



TIRNABOR - BALKHAN

ARMURIER KHOR



« Je forge le destin de mon peuple. »

Siren miniatures.

Medrin.

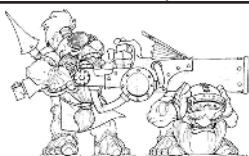
Fournisseur: <http://www.sirenminiatures.com/store/medrin>

Forum: <http://confrontation.vraiforum.com/t2010-TNB-Un-poil-bizarre-mais.htm>
<http://confrontation.vraiforum.com/t2167-TNB-B-l-Khan-ma-tre-armurier.htm>

Affilié : Kâ-In-Ar, Fom-Nur, Ogh-Hen-Kir.

Limité : Kal-Nam, Lor-An-Kor, Naël-Tarn.

Interdit : confrérie d'Airain, Kar-An-Tyr.



Les armurier nains

Pour chaque armurier présent dans votre armée, vous pouvez, lors de la constitution des armées, attribuer un attribut de votre choix à 3 combattants Nains en payant pour chacun le coût indiqué. Chaque armurier peut répartir librement ses attributs sur un ou plusieurs combattants. Les Champions payent un surcoût de +1PA.

• Garde d'Alphax. Le combattant gagne ATT+1 et une arme khor pour +1PA.

• Œil de Ley. Le combattant gagne TIR+1 pour +2PA, s'il possède une arbalète elle devient une arbalète khor.

• Cuirasse titan. Le combattant gagne la compétence « Force en charge/(FOR)+5 » pour +4PA. Cet attribut est réservé aux combattants de classe 'razorback,khor' ainsi qu'aux Thermo-prêtres sur razorback.

Rig'Khan (8 PA)

Le porteur gagne les compétences « Brute épaisse » et « Féroce ».

Réservé à Bâl-Khan

Cristal utopique (8 PA)

Le porteur gagne une arme Hélianthe, une armure Hélianthe et les compétences « Initié de la Lumière/Chronomancie » et « Hypérien/8 ».

Le porteur peut librement cibler un équipement khor à la place d'un équipement Hélianthe équivalent pour tous ses sortilèges.

Réservé à Bâl-Khan

Pierre de résonance khor (12 PA)

Tout combattant ami doté d'une arme khor à 10cm du porteur bénéficie de FOR+2, à l'exception de ceux dotés d'un (ou plusieurs) équipement à vapeur.

Réservé à Bâl-Khan

Cuirasse de l'ultime bataille (60 PA)

Artefact légendaire : une armée ne peut posséder qu'un seul artefact légendaire.

Seul un Champion peut porter un Artefact légendaire.

La Discipline du porteur doit être utilisée pour résoudre le jet d'Approche et les jets de Tactique tant qu'il se trouve sur le champ de bataille.

Le porteur gagne les compétences « Endurance » et « Insensible/4 ».

Tant que le porteur est présent sur le champ de bataille, les jets de vapeur de l'armée font automatiquement un résultat de '3'.

Tant que le porteur est présent sur le champ de bataille, tout combattant ami de Tir-Nâ-Bor ne possédant aucun équipement à vapeur gagne ATT+1 et DEF+1.

Tout combattant doté d'un équipement khor à 10cm du porteur bénéficie des compétences « Endurance » et « Insensible/6 », à l'exception de ceux dotés d'un (ou plusieurs) équipement à vapeur.

Réservé à Bâl-Khan



Il est, au sein de la société des Nains de Tir-Na-Bor, des noms infiniment respectés. Et parmi ceux-ci, celui de Bâl-Khan le maître-armurier n'est pas le moindre. Rares sont les seigneurs Nains qui peuvent se vanter de porter une armure forgée par le Maître. Ses cuirasses, véritables chefs-d'œuvre d'orfèvrerie, sont des pièces inestimables valant chacune une rançon de roi.

Bâl-Khan consacre désormais la majeure partie de son temps à la recherche et à l'expérimentation. Avec son frère cadet Fenggar, il a mis au point un nombre incalculable d'inventions destinées à améliorer le potentiel et la fiabilité des engins à vapeur. Mais aussi prometteuse soit-elle, une découverte technologique se doit avant tout d'être testée, aux risques et périls de l'expérimentateur.

Maître armurier khor, co-fondateur de la Confrérie d'Airain, frère aîné de Fenggar, père de Lorh-Arkhan et de Lothan.

Egalement versés dans les voies de la magie tellurique, le maître armurier Bal-Khan et son frère cadet Fenggar dit « Main de Fer », sont les fondateurs de l'une des institutions les plus respectées de Tir-Na-Bor : la confrérie d'Airain.

Du temps où il n'était qu'apprenti armurier, Bâl-Khan participa à une expédition contre des contrebandiers gobelins. Parmi les bibelots saisis à cette occasion, Bâl-Khan découvrit un livre écrit apparemment en elfique. Des mois de recherche lui permirent de ce rendre compte qu'il s'agissait d'un traité Sphinx de Chronomancie qui mentionnait un « cristal de Lahn » et ses caractéristiques. C'est à cette époque qu'il commença à s'intéresser à la Lithomancie et au pouvoir des cristaux. Après des années de recherche, il finit par trouver l'objet de sa quête : un authentique cristal utopique de Lahn. Et grâce au traité, lui seul savait s'en servir...

Bâl-Khan étudie les constructs Cynwâlls (il bat aux échecs l'un d'entre eux) et gère de grandes forges.

Bâl-Khan est à l'origine de la création de la vapeur et de la magie de la Forge, qu'il a créée suite à ses études de la Lithomancie (en particulier des cristaux) et de la Chronomancie (étude des technologies Hélianthes et des constructs), avec l'apport des connaissances telluriques de Fenggar.

Ses recherches ont aboutis à la création des constructs nains d'un côté, et (après que Darehvan ait mit la main dessus) aux récents constructs Cadwës, tous héritiers de l'antique technologie utopique du Sphinx via les elfes Cynwâlls.

Il s'est détourné de la vapeur quand son frère a perdu son visage suite à l'explosion de sa chaudière. Si son frère a été complètement défiguré, Bâl-Khan a hérité lors de l'explosion d'une vilaine balafre au visage.

Il se détourna suite à cela de ses recherches pour se consacrer à la réalisation de pièces d'armures dont certaines comptent aujourd'hui parmi les plus grands trésors du peuple nain.

Les armes khor sont conçues par trois maîtres : un maître alchimiste, un maître forgeron et Bâl-Khan, le maître armurier khor.



PROCHAINEMENT...

Balor, le demi-sang.

Les circonstances entourant les origines de Balor sont obscures. Mais ce qui est certain, c'est que ce minotaure fera payer de leur sang ceux qui l'ont renié jadis.

«Tes coups ne font que décupler ma fureur!»



le Commandement

Le douzième concours de peinture est terminé. Il se terminera le 1er Mars 2015 !
Le thème de ce concours est : le commandement. C'est à dire n'importe quelle figurine ayant la compétence commandement (état-major inclus).

LIBREVENT

Dans la catégorie Vétéran



1ERE PLACE - CLAIRETTE AVEC KOLGHOR



**2EME PLACE - MIRVILLIS AVEC ARKHOS
COMMANDEUR TEMPLIER**



3EME PLACE - SPIFF04 AVEC SALIAS YES00



4EME PLACE - GOROCK AVEC DRAC MAC SYRO

Le treizième concours de peinture est déjà lancé.
Il se terminera le 3 Mai 2015 !

Le thème de ce concours est :

Ambiance ténébreuse

A vos pinceaux pour faire vivre vos figurines et faire honneur aux Ténèbres. Elles sont partout dans les coins les plus sombres d'Aarklash. N'hésitez pas à vous inscrire nombreux sur le forum.

LIBREVENT

Dans la catégorie Régulier



1ERE PLACE - GUILLAUME AVEC L'OFFICIER MERCENAIRE

Admis dans la catégorie «Grand Peintre»



2EME PLACE - OURS AVEC KILLIYOX



3EME PLACE - LIBREVENT AVEC LA PORTE TOTEM FIANNA



4EME PLACE - TAZEKO AVEC LA GORGONE



5EME PLACE - CYTTORAK AVEC KILLIYOX

EVENEMENT

Un Week-End Figostage Peinture a eu lieu à Lyon les 14 et 15 Mars. Mené sous la direction de Martin Grandbarbe (ancien peintre Rackham, peintre des nouvelles figurines de Stéphane Simon), le stage a eu lieu tout le weekend à Trollune. 8 participants ont eu la chance d'y participer.



FIGOSTAGE A LYON

«Le stage s'est vraiment bien passé ! Nous avons appris énormément de choses et dans l'ensemble, tous les participants sont satisfaits. Comment bien faire les couches de base, lavis, glacis, le traitement de la peau, le cuir, le NMM, les dorures, les cheveux, ... Et on a eu le droit à plein d'anecdotes croustillantes sur Rackham, mais qu'on ne peut pas rapporter sur un forum tout public ! Reste plus qu'à tout mettre en pratique sur les prochaines figurines, c'est pas gagné... Et merci à Trollune pour leur super accueil, comme d'habitude!

II3REVENT



Figostage = Stage de peinture sur figurine.

«Je viens de commencer une série de Figostages dont le thème est Rackham, c'est à dire que étant un ex-peintre du studio, je me disais que l'idée était intéressante d'explorer les pourquoi du comment de la peinture qui était typique de la marque. De plus, il existe une communauté toujours active qui peint ou joue du Rackham, ce qui est plutôt cool et ça peut aussi attirer les curieux.

Pendant 2 jours, je fais travailler sur une figurine des éléments pour voir certaines techniques et expliquer comment on obtient ce genre de résultat. Le véritable objectif de mes stages n'est pas de se poser et de peindre sans raison ni de terminer la figurine. Je pense qu'il est plus intéressant de voir différentes choses (effets et techniques) qui permettent de se poser les bonnes questions. Je veux que ça aide et facilite la réflexion qu'on peut avoir sur la peinture d'une figurine. Bien sûr, ce n'est pas simple et comme toute discipline, demande de la pratique, beaucoup de pratique. On ne ressort pas d'un stage en peignant comme une brute mais on a les éléments clefs pour le devenir tant qu'on bosse. Il suffit d'appliquer les principes et de faire et refaire sans relâche jusqu'à obtenir le résultat souhaité.

Ce qui est marrant c'est que, en général le deuxième jour, tout le monde est éclaté! C'est difficile de rester concentré plusieurs heures de suite et ce pendant 2 jours sur un tout petit bout de métal!

Le premier du genre s'est passé à Lyon dans la boutique Trollune et c'était vraiment agréable. De plus, l'accueil de l'admin du forum (Jean) était super. J'ai passé un très bon moment d'autant plus que le truc marrant, c'est que j'avais pas touché une figurine Rackham depuis 2007 ou 2008 et l'émulation s'est transmise aussi chez moi car ça m'a donné envie d'en repeindre!

Je compte en préparer d'autres dans l'année pour continuer de livrer les secrets du Dragon Rouge. Donc peut être à bientôt!

MARTIN GRANDBARBE

«Oui c'était très sympa, beaucoup d'info et de notions difficile à choper si tu ne les vois pas en live. Et c'était cool de rencontrer les gens du forum en vrai.»

SAMKO

«J'ai appris beaucoup de chose en une journée en commençant par les couches de base! J'ai apprécié le fait que chaque technique soit montrée par Martin avant que nous ne mettions en pratique puis coachez un par un. Et puis c'est sans compter sur les petits blagues du studio R...»

GUNNM



EVENEMENT

SAMEDI 14 MARS 2015 / 14h-18h
Maison de quartier La Providence au Bouscat



INITIATION AU JEU DE FIGURINES
CONFRONTATION

CONFRONTATION est un jeu de guerre d'imagination tactique miniature.
Le jeu se déroule dans Aarkash, un monde médiéval fantastique où les chevaliers, magiciens, prêtres et les barbares se battent entre eux ainsi que des créatures fantastiques telles que Woffen, elfes, orcs, gobelins et morts-vivants. Le monde entier est en guerre et tous se battent pour la suprématie du continent.

Clement vous propose une initiation au jeu Confrontation.

Pour les plus de 12 ans et les adultes. Gratuit.
SUN 05 56 07 20 48 ou 06 21 33 14 86 ou www.ricochetasso.fr



DEMONSTRATION à L'ASSOCIATION RICOCHET



La maison de quartier RICOCHET, ludothèque associative de la commune de Le Bouscat près de Bordeaux, nous a ouvert ses portes pour une après-midi démo autour du jeu Confrontation avec libre accès à ses adhérents. Un éventail très large des références et d'ouvrages était exposé aux membres de l'association et des démos ont été encadrées pour faire connaissance avec le système de jeu.



«Le bilan est très positif. De jeunes joueurs emballés par leur première partie, la découverte d'une association très dynamique et parfaitement animée, partante pour continuer la promotion du jeu. Le meilleur pour la fin, une table de jeu d'assurée au salon du jeu VILL'A JEUX pour faire la démonstration de Confrontation à un plus large public.»

STYINNOX

L'étonnement autour de la finesse des sculptures est toujours aussi présente et participe véritablement à l'immersion autour des tables de jeux. Nains de Tir-Na-Bor, Morts-vivants d'Achéron, Alchimistes de Dirz et Dévoreurs de Vil-Tis se sont affrontés sans relâche pendant l'après-midi.



TOURNOI

Le printemps a bien démarré sur un tournoi bordelais mené le 22 mars. Riche de 13 joueurs, les parties ont été durement disputées. Chaque liste redoublait de surprise afin de faire craquer les nerfs adverses. Partant du principe qu'il faut toujours innover, le tournoi a proposé à chacun de sortir des armées calibrées avec les limitations:

- Pas plus de 3 figurines d'un même profil.
- Au moins 50% de l'effectif en Puissance devait être composé de réguliers/irréguliers/vétérans
- Au moins 25% de réguliers/irréguliers.

Scénarios: Epidémie, le Temple et la Fontaine de Vie.

TOURNOI DE BORDEAUX

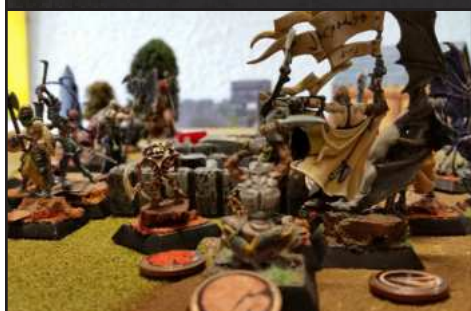
TOURNOI DE BORDEAUX

Le 22 mars 2015

CONFRONTATION

20 JOUEURS - 400 PA - 3 RONDES - 6 TOURS - 1 SEUL VAINQUEUR

INSCRIPTIONS SUR T3 - LISTES D'ARMEE AVANT LE 15 MARS



DOCTEUR HARENG

- Umran Kal II + Fer + Rune rés/3
- Tamaor le vautour (Baiser de la terre, don de la mangouste, rejet, ruse du chacul, sève mystique, charge du rhino)
- Carbone
- 1 Tueur amok
- 1 traqueur chacal
- 3 Guerriers orques
- 2 Animae sylvestre

BAGHLA

- Galhyan + Mascarade + Rune de rés (Pacte draconique, Force des héliastes, Protection de la lumière, Chef d'oeuvre hélianthe, Fléau celeste, Mot de puissance)
- 1 Familier de la lumière
- 1 Pulsar
- 2 Echahims
- 3 Chasseurs d'azur
- 3 Etincelants

PRIMARQUE666

- Ganzhyr d'Hestia + Armure maudite + Rune de rés/3 (Flèches d'Hécate, Dévotion des morts, Mystique charnel, soin mineur)
- Moloch (Vitesse démoniaque, Javelot des abysses)
- Centaures lourds
- 3 Anges morbides
- 3 Wamphyrs
- 3 Pantin morbide(1)

RESULTATS

Doc Hareng



ANTIOKUS

- Enoch + Masque de contemplation + Lance de Malachite (Croissance végétale, Eruption chtonienne, Cycle éternel, Nymphé, Guerrier d'alpax, Rage du guerrier)
- Familier de la terre
- Musicien Keltoirs
- Porte-étendard keltois
- Fils d'Ogmios + Gesa Onguent de la Déesse
- 1 Druides(1) (Eruption chtonienne, marche forcée)
- 2 Barbares(4)
- 3 Archers keltois
- 3 Guerriers keltois(2)
- 3 Gardiens de la lande

STYLN0X

- Onyx II + Hurlément: Lune rousse
- Kassar + Rune de rés/3
- Rôdeur
- 2 Traqueurs d'ombres
- 3 Arbalétriers(2)
- 3 Animae sylvestre

CORSAIR35

- S'Ithiss + Vouge sanglante
- S'Erum + 18 + Rune de rés/1
- 2 Archers
- 3 Esclaves (épée)
- 2 Ira tenebrae



BRICEB2

- Gidzzit I (Galvanisation mystique, Vitesse du vent, Soin mineur, Mur d'air)
- Xhérus
- Becbunzen II
- Musicien et gniards
- Porte-étendard(2)
- 3 Miliciens de Klûne (épée)
- 3 Maraudeurs
- 3 Canonniers
- 2 Guerriers ströhm(3)
- 2 Chevaliers
- 1 Troll de guerre + Amphore à vigile

THE RED EYE

- Sasia samaris II + Routine technologique (Contrôle de la matière, Arc de mana, Chaos intérieur, Célérité des ombres, Chaines élémentaires, Eruption chthonienne)
- 1 Familier de la terre
- 1 Tigre de shamir + Traitement atlas
- 1 Guerrier skorize + Traitement atlas
- 2 Furies pourpres
- 1 Porte-étendard(1)
- 3 Clones (masse)
- 3 Hallebardiers
- 3 Arbalétriers(1)
- 3 Pestes de chair(2)

SAURDAK

- Brognir + Cor des plaines + Année de clarté
- 1 Musicien
- 1 Porte-étendard
- Fenggar II + Glaive d'alpax + Arcane I - Magicien + Régulateur de pression (Arc de mana, Concentré de fracas, Fer de l'esprit, Guerrier d'alpax, soin mineur, Loi des armes)
- 2 Arbalétriers
- 1 Armurier
- 2 Bougres sur razorback
- 1 Guerrier khor sur razorback d'assaut + Cuir-rase titan
- 2 Météores de l'Aegis(1)

ROMAIN

- Dayak + Fer(1) + Totem vautour
- 1 Porte-totem
- 1 Souffleur de corne
- 1 Shaman animiste sur brontops (Baiser de la terre, rejet)
- 2 Tueurs amoks(2)
- 2 Incendiaires
- 2 Traqueurs chacal
- 3 animae sylvestre

IWAZARU

- Onyx II + Rune soin/4
- 1 Prédateur sanglant
- 2 Traqueurs d'ombres
- 2 Arbalétriers(1)
- 2 Chasseurs(3) + Apprenti
- 3 Animae sylvestre

PRINCESS

- Mahal + Amertume sanguinaire + Perle de purification (Source de Ténèbres, Invocation des Ténèbres, Chaos intérieur, Main de peste)
- 1 Familier des Ténèbres
- 2 Tours démoniaques
- 1 Guerrier des gouffres (pic)
- 3 Guerriers
- 2 Moissonneurs
- 2 Ecorcheurs(2)

YACOSAN

- Velrys + Fureur d'Ynkaro + Pendentif mirage majeur (Voile de brume, Fugue sournoise, Soin mineur, Emeute carmine, Entraves aquatiques, Préservation)
- 1 Tyran
- 2 Maîtresses d'armes
- 2 Chasseurs de Vile-Tis
- 2 Voraces



«...Et surtout j'invoque mon dragon le plus rentable du tournoi vu qu'il tuera un troll, un strom et bunzen ..., je prépare mon pulsar pour être lancer comme une balle dans les rangs ennemi. Il finira par se prendre un double 6 sans avoir rien fait... J'arrive à bien défendre les assaut wolfen via un echahim mutagené au mot de puissance... sa compo se fait totalement contrer par la mienne...»

BAGHLA

«...Un tournoi bien sympa avec son lot de retournements et d'actes héroïques!... Le gros misérable Moloch n'a pas résisté à la pluie de projectiles de mes archers... Résultat le petit pépère s'est pris une patate FOR 36... Résultats S'Ylthiss a déboité le fils d'Ogmios, et même en n'ayant tout tenté (tir, éruption chthonienne, ...) impossible d'abattre l'Ira... De l'autre côté du terrain, Enoch s'est fait charger par Dayak. Une petite éruption chthonienne plus tard, le commandant adverse n'était plus...»

ANTIOKUS

«... je ne me rendais pas compte du potentiel de destruction du gaillard... j'expose allègrement mon mage qui a le temps d'invoquer un élémentaire avant de se faire charger et tuer par un chevalier Strohm grâce à Vitesse du Rat...»

PRINCESS



LE CR DU DOCTEUR HARENG

«...Ses météores décollent pour foncer vers le milieu de table... S'Erum vient se poster sur la plus large zone dégagée et fixer au sol son fameux 18... Mes premiers tirs ébranlent très légèrement la ligne ennemie avec des toxiques qui pénètrent le cuir épais des nains... alors que S'Erum fait cracher 18 à 2 reprises dans la mêlée. Mon premier tir touche mon archer qui s'effondre me laissant le champ parfaitement libre pour mon 2ème tir surpuissant qui arrache la vie du vigoureux Khor... Je cache mes inquiétudes face à ses 6 tireurs loin d'être mauvais par expérience... S'Ithiss joue à son jeu préféré: Ressentir ses proies et fondre sur elles... Il veut mon artefact... Mon champion prend l'initiative et frappe d'une telle force que le poison s'insinue dans les veines du colosse qui s'effondre... Je prends la foudre, je subis la peste et autres malédictions keltoises mais rien n'y fait... Tout y est passé et je me suis fait réduire sans pouvoir offrir la moindre opposition...»

CORSAIR

«... c'était carrément agréable d'être dispo pour chacun, les points de placements, de règles, le café, le temps bref un gros plus pour le tournoi... mon adversaire passe sa vie à faire des 1, c'est navrant... je gagne et là c'est le drame je déchire les 3 figs en 2 passes d'arme... je mets un rôdeur derrière les lignes ennemies, du coup il poste UK en position de charge... les pièges font un carnage... Kassar viande son engagement en reste dans le vent comme un con... et là la partie s'est effondrée pour moi... je me suis fait retourné en échange de 3 légères et 1 grave, c'est à ce moment que les dés ont changé de camp... J'ai foiré tous mes tirs, 2 animaes finissent par charger Carbone, je me fais déchirer...»

STYLNOR

«... je flippe pour Sasia en pensant qu'il peut se déployer dans mon dos... mes pestes et mes arbas qui se prendront un max de blessures avec les pièges... Tout n'est pas perdu, une furie pourpre et une peste peuvent encore disputer le nul en allant contrôler son poste... Partie un peu déconcertante car il a 17 figs, moi 19... Une furie s'occupera de contrôler le temple, et c'est gagné... C'est clairement la compo que je crains à cause de la peur... Je suis super mal sà l'aise avec mon tigre qui se déplace latéralement sans vraiment pouvoir charger ses centaures... Je ne réussie pas vraiment à engluier la marée de morts-volants... Mes arbalétriers font d'ailleurs un carton dans mes propres rangs grâce à des jets de répartition en mêlée systématiquement foirés... il fait fuir tout le monde avant de s'en prendre à Sasia et de la tuer...»

«... Spécial dédicace aux ex de l'EDIL (manquait que Fingo) : ça nous rajeunit pas, mais c'est quand même très bien de faire jouer ensemble tous ces vieux briscards: ce jeu toujours vivant ! Immortel désormais !...»

RED EYE

Bon, commençons par ce qui semble être une introduction en douceur et d'abord parlons de ce départ en douceur, un doux matin de mars en direction de la capitale du tournoi de conf", Bordeaux.

Arrivée chez notre ami le Corsair et rencontre avec toute sa famille. Dans l'après-midi, avec Brice, n'ayant pas joué depuis longtemps, on commence quelques tours pour se dérouiller un peu. Après 4 tours et 3 heures de jeu, nous voici chez Red-Eye pour une petite soirée fort sympathique où je whine à qui veut l'entendre que ma compo c'est de la daube.

Et je pense que j'ai du et que je dois encore passer pour le plus gros des connards prétentieux et qui whine sa mère donc je m'en excuse sincèrement, je suis désolé d'avoir été insupportable. J'essaierai de faire vraiment gaffe la prochaine fois.

Et c'est le grand jour ! Petit passage par une boulangerie du coin et c'est parti pour une journée de folie. Une journée sous le signe du sang et des larmes. Une journée dont certains ne verraient pas le bout. Une journée, où la chance sourit aux mecs aux compos no-brain. Bref, une bonne journée.



Un indispensable en orque afin d'avoir un petit peu de tir. Les animaes pourraient passer à 20 pa et rester jouable.

Première partie : épidémie contre Princess' et ses Mid-Nor :

La partie va être difficile. Les tours sont un réel danger pour Umran, et, étant le seul pouvant les tuer, il va falloir trouver un moyen de les approcher sans mourir.



La rune de résolution d'Umran n'aura pas été nécessaire mais ça aurait pu, donc bon. Tamaor, à part une ruse du chacal qui a été pertinente et une sève mystique qui a bien aidé, n'a eu aucun réel impact conséquent sur les parties. Les quelques baisers de la terre et don de la mangouste ont rarement dépassé le stade de l'impact psychologique. Je pense que si la compo était à refaire, il pourrait sauter au profit d'un petit shaman animiste à 25 pa. Carbone par contre, il a eu un très bon impact psychologique. Une absence de rentabilité quasi permanente mais compensée largement par son impact sur le placement / déplacement adverse.

Déploiement :

Il déploie ses tours assez tôt, et la surprise est de taille, il les déploie toutes les deux du côté de sa maison, du coup je peux jouer la charrette avec mes troupes sans me poser de question. Il met Mahal du même côté de la table que ses tours, derrière sa maison. Tous les dangers sont donc au même endroit, je n'ai pas à splitter ma force de frappe. Les moissonneurs se déploient près de la charrette pour la pousser et je déploie les animaes dans le dos de Mahal afin de forcer le magicien à se protéger de ses laquais.

Je suis déjà plutôt enthousiaste quant à la tournure de cette partie.

Premier tour :

J'ai la discipline, Mahal s'active en premier et invoque la source, puis l'élémentaire en protection entre lui et les animae. Les animae partent en vol, restant au dessus du magicien. Les écorcheurs ressèrent les rang et bloquent tout point d'engagement avec Mahal. Les moissonneurs se jettent sur la charrette. Mes troupes avancent pas loin de la charrette.

Activation de la première tour. Elle court puis tir sur Umran Kal en moyenne (50 cm) et rate son tir, dévie en direction d'un guerrier, mais de 4 cm. Umran est donc toujours sous le gabarit et prend sa force 12 -> grave. Deuxième tour. Ma compo est sur le point de se faire couper en deux, quand soudain, elle choisit de tirer sur le Amok, le touche et lui met une légère.

Tamaor soigne Umran d'un cran et celui-ci s'avance à position de charge des deux tours.

L'élémentaire est en bon terme et sera joué normalement si entretenu, chargera le plus proche sinon. Mahal décide de l'entretenir. Il ne lui reste donc que 2 gemmes et 3 sur la source.



Tour deux :

Umran ne se fait pas d'illusion, va y avoir du chaos intérieur, mais vu le peu de gemmes, je peux chopper au pire la seconde tour. De toute manière, c'est ma seule chance vu que je peux rien faire d'autre. C'est ça ou partir au fond de la table. Mais avec l'elem de ténèbres en train de venir, c'est pas le moment.

Je choppe la discipline. Chaos intérieur en maîtrise des arcanes sans les gemmes du familier sur du 4+. Réussi (zut). La tour choisit de tirer sur Umran et de ne pas reculer. J'ai l'impression de voir le méchant d'Ultimate Game. (Si vous n'avez pas vu ce film, voilà un raccourci pour comprendre ce que je veux dire : www.youtube.com/watch?v=E1vbdAMBe2o. Et comme ça si vous connaissiez pas, regardez Crossed.) Bref, c'est la fête du slip si je survvis. Sonné. Joie, allégresse. Pas de deuxième chaos intérieur. Je charge la tour. Viens l'activation de la seconde qui choisit de... charger Umran Kal. La suite des mouvement consiste en une animae qui engage Mahal, se prend une main de peste, puis se fait engager par les écorcheurs.



Ce qui lui permet d'avoir un dé d'attaque.

Au niveau de la charette, elle sera à 15 cm dans mon camp à la fin du tour. Les guerriers se révèlent incapables de tuer des moissonneurs, mais c'est normal vu que toute ma chatte est concentrée sur Umran. Ah et l'élémentaire fait une marche pour tirer sur la dernière animae en vol.

L'animae au contact des trois nains survira, en critique.

Viens le combat d'Umran qui regarde les tours placer leurs dés. La tour chargée fait une attaque et deux défenses. La seconde choisit de faire trois défenses.

Umran fait quelque chose comme cinq attaques et une défense. Attaque normale sur la chargée, grave. Coup de maître sur la neuve qui fait trois défenses, 6-6. L'attaque de la tour se fait contrer, et un coup de maître donnera une nouvelle grave. Voilà.

Reste de la partie :

Le amok et le traqueur tuent l'élémentaire de ténèbres pendant que Umran s'était fait bloqué par un guerrier.

Umran finira par remonter jusqu'à Mahal et l'élémentaire de ténèbres suivant réinvoqué (je savais pas que c'était passé à unique), et Mahal, et la compo. Le reste de mon armée remonte la pente de la charette et finit ce qu'il reste des Mid-Nor.

Je ne rentre pas dans les détails sur Carbone tuera son moissonneur, Tamaor qui arrête de lancer des sorts, etc.

J'ai fait quatre double 6 (dont le tué net auto n'a strictement rien changé), et deux 6-5.

Resultat :

3-0 : +597

Pertes : 1 animae



Deuxième partie : le temple contre Romain et ses orques :

Bon bah Orques. Le seul peuple qui ne me cause aucun problème. A part Dayak, rien ne me fait réellement peur. Par contre c'est le scénario qui me gêne. Je suis obligé de splitter ma compo, et il peut me refuser Umran Kal.

Déploiement :

Je déploie toute ma compo à gauche et attends de voir ce qu'il fait de sa compo pour savoir où mettre Umran. Si il met juste 2 figs pour chopper la relique, je devrais y mettre Umran et tenir bon avec le reste de la compo, compter sur Carbone pour ruiner tout le monde.



Romain se sépare en deux. Les traqueurs, un amok, un incendiaire et une animae face à ma troupe. Le reste face à Umran Kal. Je mets une animae derrière son shaman animiste (qui sera visible dès la fin du déploiement), l'autre de manière à détecter les animae pas loin d'Umran.

Premier tour :

Je rate ma ruse du chacal et laisse Romain commencer afin de finir avec Umran. Il n'engage pas mon animae qui du coup bloquera le shaman animiste.



Il avance toute son armée et se met à portée de charge d'Umran Kal. Les traqueurs ramassent la relique fasse à mon armée et se prennent mon traqueur et mon amok.

Umran charge son musicien, poursuit sur l'étendard, le amok, puis Dayak, parce que bon, c'est maintenant ou jamais.

S'en suit un combat extrêmement épique. J'attaque, il contre, il attaque, je contre, j'attaque, il contre, il attaque, je contre, plus de défense, je fais donc un coup de maître, critique, il attaque : sonné, je le finis.

Mon amok, mon traqueur et un guerrier viennent à bout de son premier puis de son second traqueur.

Reste de la partie :

Je ramasse les reliques et termine ce qu'il reste de l'armée orque.

Resultat :

3-0 : +472

Pertes : 1 animae, 1 guerrier

Une partie sans prise de tête ni complexe. J'ai encore eu une moyenne de 4.3 au dé. Romain est quelqu'un de très sympa, qui même si ça a du être frustrant a gardé le sourire.



Troisième partie : Fontaine de jouvence contre Stylnox et ses Wolfens :

Là on parle. Globalement, y a du monde qui tire, et ça ça me fait peur, parce qu'Umrans peut rien faire contre ça. On verra donc comment ça se passe.

Déploiement :

Il pose Onyx et quelques pièges en premier. Je me déploie surtout sur le côté droit. Carbone et le traqueur un peu à gauche du centre. Je suis fatigué et j'ai pas envie de réfléchir, je pose mes gars à l'arrache, le amok et un guerrier sont dans les 10 cm d'un piège. Je mets mes animae au milieu des pièges pour les faire sauter rapidement. Un rodeur se met dans mon dos. J'avais pas prévu ça, et ça fait peur pour Tamaor. Surtout que à part Umrans qu'il me reste à déployer, personne n'est à portée de charge, même avec baiser de la terre.

Quitte à perdre un tour, je préfère charger le rodeur que de l'avoir dans mon dos toute la partie, je me déploie donc juste devant lui avec Umrans.



Premier tour :

J'active Umrans Kal en premier, charge le rodeur. Onyx se colle à la fontaine.

Je rappatrie Carbone et le traqueur pour leur éviter de prendre Kassars.

Les arbalétriers vont tirer tout en se rapprochant. Aucun tir ne touche. Les animaes de Stylnox décollent. Les miennes vont faire leur taff et désamorcer les pièges. Acceptant leur destin, l'une choisit même d'engager Kassars.

La première meurt en déclenchant deux pièges, mettant mon amok en grave et mon guerrier en légère.

Malheureusement pour la seconde, le test de courage échoue, laissant Kassars libre de se replacer où il veut.

Celui ci tente un engagement sur mes guerriers mais échoue à 3-4 cm devant eux.

Un traqueur d'ombre charge mon amok, reçoit une grave de sa part, puis le tue, poursuivant sur Tamaor et le mettant en critique. Umrans Kal tue le rodeur et revient vers ses potes.

Jet d'éphémère pour Umrans : légère.



Tour deux :

Je commence et charge Kassars avec trois guerriers. Puis avec le traqueur. Aucun autre wolfen n'est assez proche pour pouvoir l'aider. Les animaes de Stylnox vont rester en vol au dessus de mon armée vu qu'elles sont trop loin pour charger Umrans, sauf une qui charge Tamaor. Le traqueur d'ombres tente un désengagement pour aller vers Umrans, mais rate.

Mon animae vivante et au milieu des pièges choisit finalement de ne rien faire afin de garder intacte les pièges qui séparent mon armée des arbas wolfens. Ceux-ci ne s'approcheront pas plus et essaieront encore de tirer sur Carbone, sans succès.

L'un deux se rapproche de mon armée en contournant le bosquet qui me sépare de la fontaine.

Carbone réplique en faisant un rechargement rapide et en tirant en cloche. Il mettra un arba en grave.

Onyx et le second traqueur d'ombres ne bougent pas.

Umrans charge l'animae de Tamaor et poursuit sur le traqueur d'ombre, puis se replace pour voir l'arbalétrier à proximité.

Vient le corp à corp de Kassars. Je fais full attaque, mais il gagne l'initiative, et grâce à la désinformation de mes espions est persuadé que le point faible des orques est dans les jambes. Le traqueur finira en grave, deux guerriers en critique, et le troisième en légère.

Mon guerrier en légère passe son attaque et 6-6. Kassars succombe.

Jet d'éphémère pour Umrans : légère, ce qui monte son état à grave.

Tour trois :

Je commence, Umrans charge l'arbalétrier afin de ne pas être vulnérable. (note que si l'arba avait pas été là, Umrans chargeait personne, et donc je l'aurais sûrement pas avancé tout de suite afin de ne pas me pincer au tir. C'est là que, du coup, les animaes m'auraient niqué en me chargeant et du coup, me bloquant à subir l'éphémère.)

Les arbas tirent encore, cette fois dans la mêlée, mais ratent vu qu'ils sont en longue. Mon animae, qui sent que les pièges ne sont plus utiles va courir afin de révéler Onyx.

Elle finira en critique suite aux pièges. Mes guerriers et le traqueur avancent un peu. Le dernier traqueur d'ombre rush Tamaor. Celui tentera un rejet sur lui même. C'est du 6+relance, avec 4 dés. Ça passe. Onyx se replace près de la fontaine, en vue d'Umrans Kal.

Les animaes chargent Carbone de désespoir.





Combats : l'arbalétrier meurt. Umran se remet face à Onyx. Le combat des chefs est imminent.
Carbone est en forme et, avec deux instinct de survie finira en légère. Mettant une animae en critique, l'autre en légère. Jet d'éphémère pour Umran : double 3.

Tour quatre :

Umran engage l'arba wolfen collé à la fontaine et se résigne d'un cran. Le traqueur d'ombre tue Carbone et le traqueur venu le défendre.

Reste de la partie :

Je tue ce qu'il reste et fini avec Umran intacte et le dernier guerrier en légère.

Resultat :

3-0 : +230

Pertes : Carbone, Tamaor, le amok, le traqueur, 2 guerriers, les animaes



Tour trois :

Je gagne la discipline et charge Onyx avec Umran, me collant ainsi à la fontaine. Jet de soin : 5

Les guerriers en critiques chargent chacun leur arba wolfen. Le dernier engage l'animae en critique.

Tamaor lance don de la mangouste, se désengage et réengage le traqueur d'ombre (ça a transpiré du 6 par tous les pores).

Carbone tue son animae, poursuit sur la seconde et à l'aide du guerrier la tue. Le traqueur d'ombre tue Tamaor. Mes deux guerriers orques meurent.

Vient le combat des chefs. Qui reste très unilatéral.

Stylnox s'est vraiment trop rapproché de Carbone. La mort du amok et la poursuite sur Tamaor étaient nickel, mais après ça, fallait vraiment reculer le reste. C'est dommage d'avoir mis le rodeur au suicide. Un traqueur d'ombre m'aurait tout autant forcé à m'en occuper immédiatement, tout en conservant un tireur de qualité.

De même Stylnox n'a pas exploité l'avantage d'avoir des volants que je ne pouvais gérer du fait que j'ai suicidé les miens.

Enfin bref, ça a quand même été chaud, enfin plus que les deux autres parties. C'était cool comme tournoi.

«...Et puis... Je vous ai encore volé le titre.

Bisous !»

**DOCTEUR
HARENG**



CROISADE EN TRAITRE

Les premiers rayons perçaient sur les ruines où une troupe Barhane sinuait prudemment.

«Nous avons bien travaillé !»

Méliador félicitait ses deux jeunes faucheurs. Grâce aux talents de pisteurs du mage et de ses deux recrues, leur prestigieuse équipe avait pu contourner la garde de Drones commandés par le redoutable Dahmral, pour accéder au tombeau qui renfermait les trois mystérieuses reliques. Il s'agissait maintenant de retourner à Algérande pour les étudier sereinement...

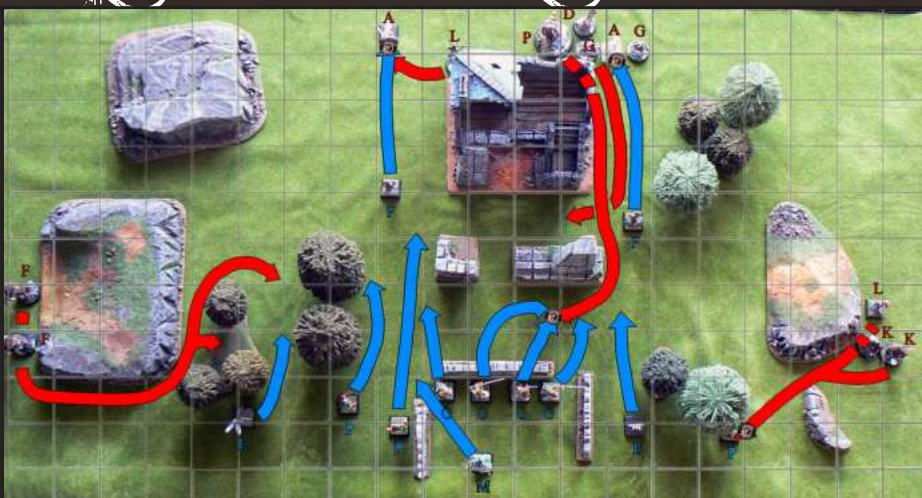
Le grand hermétiste n'était en effet pas serein du tout. Il soupçonnait fortement au moins deux guerrières lanyphs de les avoir repérés, mais ne voulait pas éveiller la fougue de ses impétueux soldats : calme et retenue étaient les maîtres mots pour sortir vivants de ce champ de ruines au trésor tant convoité.



(Déploiement/Tour 1)

«Gan, Syl, écoutez bien et soyez discrets : marchez plein sud sur deux lieues puis revenez. Si vous repérez une force hostile, comptez la et revenez immédiatement : surtout ne vous exposez pas !»

Les faucheurs échangèrent un regard complice puis disparurent dans la brume mourante.



Il ne fallut pas 3 secondes pour entendre le cri signalant l'assaut de ces deux inconscients : ils venaient de tomber nez à nez avec des archers drunes prêts à décocher. Leur sang n'avait fait qu'un tour et leur assaut fut précédé d'une salve de feu : sur le flanc Est Gan manqua de peu sa cible mais arriva à temps sur elle pour l'empêcher de tirer ; Syl lui, à l'ouest, visa entre les deux yeux de l'archer qui s'effondra, laissant apparaître derrière lui le terrible adepte Drune. Il en fallait plus pour atténuer l'ardeur du faucheur qui poursuivit sans hésiter son assaut sur le magicien...



Méliador réagi aussitôt en ordonnant à trois de ses gardes royaux de porter chacun une relique : Robb en saisissant l'épée magique senti ses forces décupler, le vétéran Karel enfila l'armure qui semblait infaillible, Lynn enfin en portant le heaume fut envahie par une sensation de clarté incroyable. Gelad, le quatrième et plus jeune garde royal resta bouche bée devant un tel spectacle. La troupe d'élite formait un bloc compact protégés par une ruine : en face d'eux, à l'abri lui aussi d'un vestige, un pillard se tenait près de Dahmral et de deux guerriers drunes.

Mais Méliador sentait ses flancs menacés par de terribles créatures...



Dahmral, surpris en pleine incantation par l'assaut de Syl, échoua à invoquer la puissance de l'alpax sur le Pillard : peu importe, il pourrait toujours jouir du sang de ce pauvre faucheur qui venait à lui ! De plus, il avait surnoisement utilisé ses dernières gemmes pour forcer une marche de son cavalier barbare.

Méliador intima à ses hommes d'avancer prudemment à travers la première ruine, mais à peine Lynn et Gelad avaient-ils atteint la moitié de la distance les séparant de la seconde ruine qu'un cri terrible déchira ce décor désolé : le pillard Drune fonçait sur Lynn ! Karel et Robb surgirent alors de leur couvert mais leur assaut n'ébranla pas le cavalier.



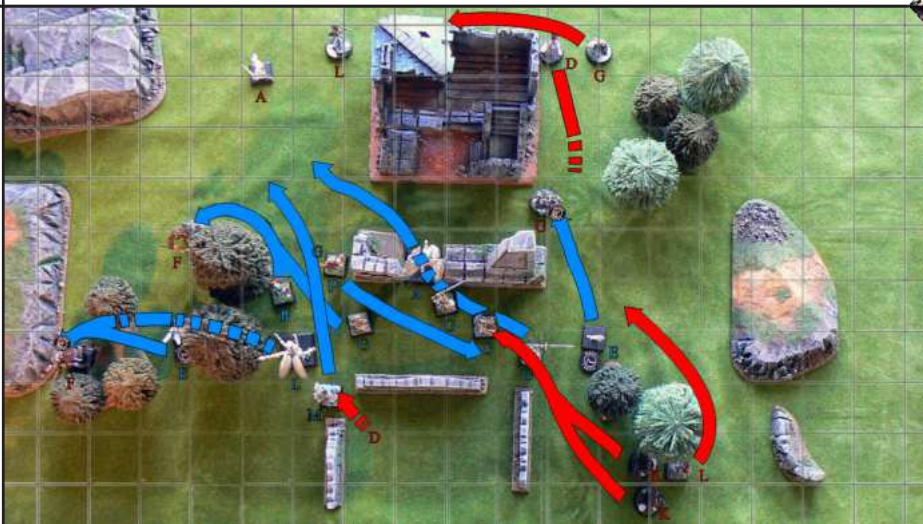
Méliador décida de s'en mêler : une aura puissante anima la silhouette de Robb dont la force était à présent décuplée par sa vertu. L'hermétiste aperçu alors au loin à l'est deux puissants formors qui s'approchaient à toute allure ! Il fallait tenter le tout pour le tout et invoquer coup sur coup ses deux élémentaires, un d'air et un de lumière, directement en vol, un exercice particulièrement difficile : le magicien s'enquit de l'attitude des deux créatures qu'il venait de tirer de leur monde élémentaire et fut rassuré : ils combattaient les Druines, du moins pour le moment, mais il savait qu'il allait devoir solliciter l'Arcane que lui avait fourni le grand Mirvillis pour cette mission, afin de garder les deux invoqués dans son camp.

Le pillard abattit violemment sa hache sur la jambe de Lynn qui tituba, incapable de toucher le Drune. Ce dernier réussit à parer la première salve d'attaques des gardes royaux mais s'effondra sous la seconde : ses ennemis n'eurent pas le temps d'être soulagés que trois hurlements de douleur leur serrèrent le cœur. Damrhal portait au ciel le scalp sanglant de Syl, dont le corps plié répandait une marre rouge aux pieds du magicien. Gan s'éteignait quand à lui déchiqueté par les griffes d'une Lanyph, tandis qu'à l'Ouest un garde isolé avait été surpris par la charge de deux Karnaghs qui le coupèrent en deux d'un solide coup de hache formor combiné : la lanyph qui les suivait n'eut même pas le temps d'atteindre le Lionceau que l'intérieur de se dernier jonchait le sol...



Les deux autres gardes ravalèrent leurs larmes et les dents serrées, se placèrent entre la seconde ruine et un bosquet à l'est, barrant ainsi l'accès des Formors aux porteurs de reliques Barhans.

Méliador se concentrait pour améliorer son emprise sur les élémentaire : il les contrôlait totalement à présent !



(Tour 2)

Les étincelants entraient alors en action : le premier au mépris de la mort chargea le Formor le plus proche de lui, caché derrière le bosquet, tandis que le second piquait sur un guerrier drune prêt à entraver la marche des gardes royaux, qui sentaient par ailleurs se rapprocher dangereusement les deux Karnaghs rouges dans leur dos.



Un des deux gardes se replia alors en direction de ces derniers, prêt à se sacrifier si nécessaire, tandis que l'autre se rua sur le formor encore libre, ouvrant ainsi la voie aux porteurs de reliques puisque désormais seuls une Lanyph et un archer leur barraient la route.



Gelad fonçait sur le Formor aux prises avec le petit garde d'Alahan. Les trois autres gardes royaux avançaient vers l'archer, impassibles à l'inverse de ce dernier qui décocha une flèche mal assurée vers Lyn qui avançait Robb et Karel.



Méliador allait alors commander à ses élémentaires de fondre sur les formors afin de les anéantir quand Damrhal, sentant les reliques lui échapper, décida de faire payer son alter-ego Barhan : il s'avança en une danse sauvage puis disparu soudain, pour réapparaître dans le dos de Méliador qui senti alors une terrible brûlure parcourir tout son corps et tituba, gravement affaibli par le nuage de feu du shaman, lequel usa de sa maîtrise des arcanes pour immobiliser l'élémentaire d'air.



Seul celui de lumière pu donc charger le séide défié par l'étincelant, avant qu'il ne fournît 2 gemmes de lumière pour aider son maître dans son duel avec Damrhal : heureusement car Méliador avait l'esprit brouillé et pu utiliser leur énergie pour assurer son soutien à Gelad contre le formor après s'être envolé, porté par la magie du vent. L'hermétiste avait bien compris que Damrhal, aveuglé par la haine, était déterminé à le pourchasser personnellement : en s'éloignant ainsi de lui, il obligeait ce dernier à utiliser sa magie pour se déplacer, mais ce faisant le Wyrd n'aurait plus assez de mana pour aggraver les porteurs de reliques après s'en être pris à Méliador.

Les Formors réprimèrent leur soif de sang et se défendirent vaillamment contre leurs assaillants mais celui qui affrontait Gelad fut terrassé d'un seul coup par sa lame sacrée et n'eut même pas le temps de blesser le petit garde.

En revanche, le Séide qui affrontait les créatures élémentaires n'encaissa que des blessures superficielles qu'il régénéra après avoir sèchement décapité le frêle étincelant.

A l'ouest, le combat entre le deuxième étincelant et le guerrier drune fut fatal à ce dernier même s'il promettait au premier de graves séquelles.

(tour 3)

L'étincelant oubliant sa douleur se jeta sur le Karnagh le plus proche.

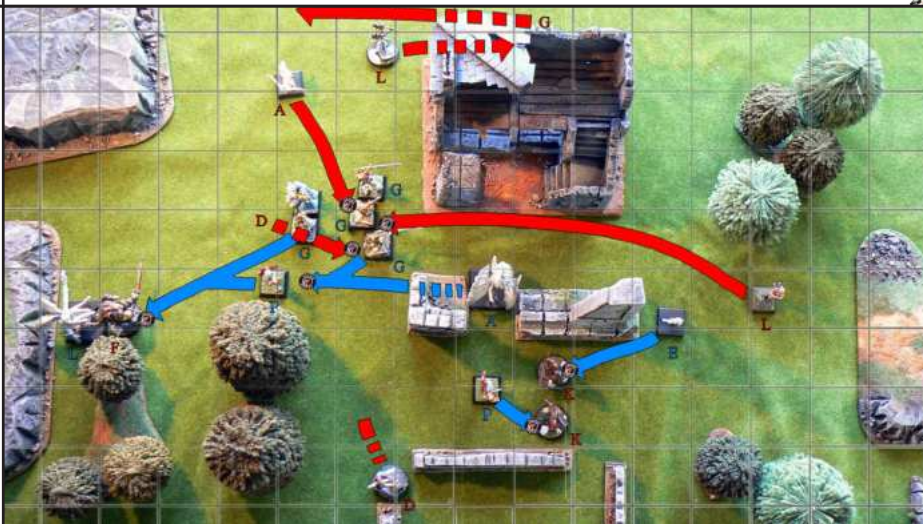


L'archer Drune surmontant son angoisse chargea Lynn qui baignait pourtant dans une lumière trop terrifiante pour que son tir d'assaut n'atteigne sa cible.



Il fut imité par la lanyph mais les deux furent proprement découpés par Lynn et Robb, qui entendaient déjà arriver par le Sud-Ouest une seconde lanyph et un guerrier drune, tandis que Gelad allait prêter main forte à l'élémentaire de lumière contre le formor survivant qui succomba à cette deuxième vague d'assaut terrassé lui aussi par l'arme sacrée du redoutable garde du roi : ce dernier amorça alors un repli vers le shaman sanguinaire.

Mais Damhral ne s'avouait pas vaincu : il se téléporta encore une fois dans le dos de Méliador, lui crachant tout son mépris dans l'oreille avant de lui faire subir une nouvelle fois la fournaise de son nuage météoritique. Méliador senti alors ses forces l'abandonner et son corps sans vie s'écroula : Damhral exultait, peu importe les reliques, il venait de terrasser un des plus puissants magiciens du continent, ce qui lui permettait d'incanter un oracle rouge pour augmenter son pouvoir !



Dans sa rage, le shaman engagea Karel en se jetant sur son armure magique, laquelle par un enchantement étrange passa directement du corps du garde royal à celui du Wyrd : mais elle avait complètement changé d'aspect. Le Drune fut bien inspiré de subtiliser ainsi son armure plutôt que de frapper le garde royal, car l'élémentaire d'air qui avait fondu sur lui pour venger son défunt maître ne pu le toucher qu'au niveau du torse, apparemment rendu invulnérable par la relique. Karel frappa avec précision en plein coeur du Drune mais encore une fois ce dernier semblait ne rien sentir : quel était donc le secret de cette armure ?

Le jeune garde d'Alahan sauvé par Gelad des griffes du formor se repositionna au contact de l'élémentaire de lumière afin de l'appâter : c'étaient là les dernières instructions que Méliador pu lui donner, en prévision de la rébellion de la créature magique.



L'autre garde survivant avait quant à lui décidé de garder l'arrière en chargeant courageusement le second Karnagh ! Par miracle, lui et l'étincelant survécurent à leur redoutables adversaires, mais leur sort n'en demeurait pas moins scellé...

(Tour 4)

Lynn et Robb, voulurent venger Méliador mais Karel, aux prises avec son bourreau leur ordonna de foncer sur Algérande : il arriverait bien à bout de ce misérable assassin avec l'aide du jeune Gelad. Les deux porteurs de reliques, amères, s'exécutèrent.

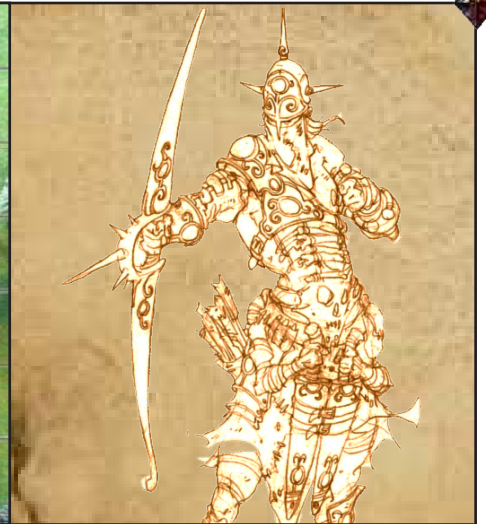
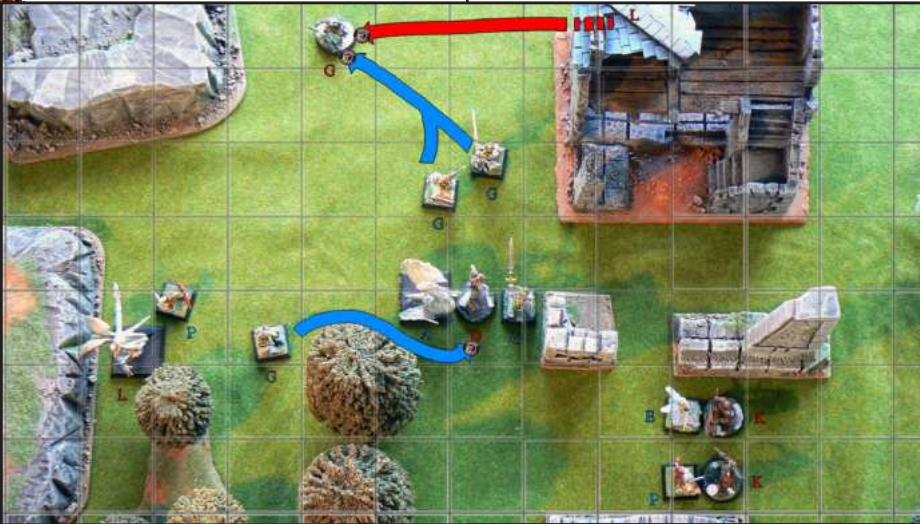
Un guerrier drune déterminé se dressait sur leur passage mais son acharnement n'était rien devant la fureur des gardes royaux et Robb le massacra sans aucune pitié. Lyn qui avait aussi chargé le guerrier vit fondre sur elle une guerrière Lanyph à moitié nue : la garde royale se retourna alors violemment et fit voler sa lame sous le menton de la drune dont la tête fut fendue de bas en haut, inondant de rouge le heaume magique de la Barahne.



Gelad se rua sur Damhral, prêt à lui faire payer son crime, c'est alors que ce dernier dans sa folie décida de s'immoler lui-même avec son nuage météoritique : ce faisant, une énorme gerbe enflamma la mêlée : Gelad se tordait de douleur en tenant son casque brûlant tandis que Karel sentait ses entrailles bouillir et peinait à soutenir la furie du Wyrd qui encore une fois ne ressentit rien puisque a fournaise avait de nouveau touché son torse invulnérable ! L'élémentaire d'Air fut quant à lui légèrement brûlé aux jambes.



Damhral, indemne, renforcé par l'alpha et affrontant un trio de bras cassés n'eut aucun mal à dominer les débats au corps à corps, achevant même d'un violent coup de point au crâne le jeune Gelad alors que



Karel ne parvenait à placer aucun coup, rageant de tant d'impuissance face à ce monstre fulminant...

L'étincelant et le garde qui s'étaient repliés pour ralentir la remontée des Karnaghs vers les gardes royaux, succombèrent enfin.

L'élémentaire de lumière élimina sans mal le petit garde qui s'était courageusement sacrifié sur son passage. Il menaçait à présent directement Karel, qui ne resta debout que quelques instants de plus, pour protéger la fuite de Lyn et Robb...

(Tour 5)

Le vieux garde royal mourrait le cœur serein : son sacrifice avait permis au royaume d'acquérir deux puissants artefacts, et c'était déjà une grande victoire.

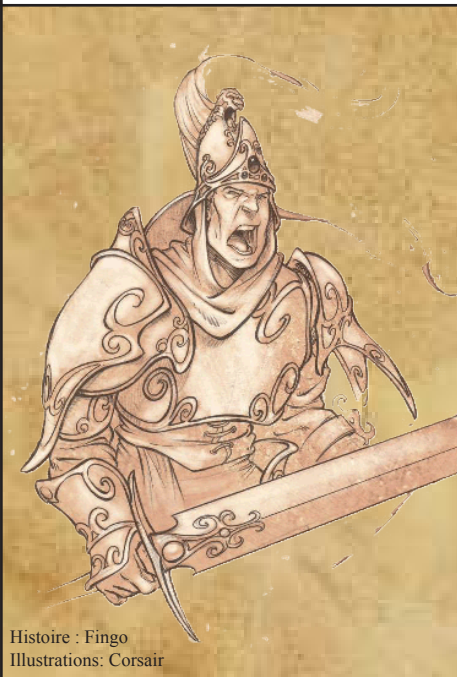
Mais la mystérieuse armure aux mains d'un être aussi maléfique n'augurait rien de bon...

FINGO

«... Il ne resta debout que quelques instants de plus, pour protéger la fuite de Lyn et Robb...»



«... Le vieux garde royal mourrait le cœur serein : son sacrifice avait permis au royaume d'acquérir deux puissants artefacts...»



Histoire : Fingo
Illustrations: Corsair



UN SECRET A L'ERRATUM

Deuxième récit qui ressert l'intrigue autour d'une des créations de l'Alliance, l'Apostat d'Arionce. Que trament les ophiidiens à l'approche du Ragnarok?

Cette nuit encore, S'Eylin s'affairait à parcourir les ouvrages que le maître archiviste lui avait apportés la veille dans ses appartements. Le sommeil la gagnait et avec lui, un profond agacement. Elle n'aimait pas se sentir à l'étroit et dépendante de ce drôle de Sanctuaire pour poursuivre ses expériences. Rien n'était plus important à ses yeux que son illustre laboratoire faisant sa gloire, chez elle, à Arionce. Elle qui a consacré sa vie à la recherche du contrôle absolu des sens. Il fallait pourtant bien qu'elle le reconnaisse, cette bibliothèque était la clef de voûte permettant à son travail d'espérer aboutir. L'immense Sanctuaire de l'Erratum accueillait la mémoire entière d'Aarklash et ses secrets. Il était la seule option pour elle de parachever son œuvre. Avec réticence, S'Eylin s'affairait à rassembler les éléments qu'elle trouvait ça et là dans les ouvrages consultés mais rien n'étanchait sa soif de savoir.

- « C'est incroyable qu'il me faille venir ici perdre mon temps ici en vaines lectures ! » Sa mâchoire claquait nerveusement. Sa langue sondait l'air comme elle l'aurait fait pour pister une proie.

- « Cette manie de vouloir tout entreposer dans un seul lieu. Ça n'a aucun sens ! Bon sang,



Ses anneaux ne cessaient de remuer autour du pupitre trahissant son exaspération. Elle qui ne travaillait que pour entretenir sa gloire ; son amour-propre était mis à rude épreuve. Le secret autour de ses expériences ne lui avait pas offert le luxe de se déplacer en grand nombre. S'Ophine, sa matriarche, n'était pas au courant du but réel de son départ pour Cadwallon. La rivalité entre les 2 mages était bien réelle et S'Eylin travaillait sans relâche au moyen de lui arracher la domination d'Arionce. Plongeant le regard dans le vide, elle songeait à son laboratoire tellement plus confortable que cet endroit.

Ici, rien ne l'aidait à se concentrer, même pas son eyzom personnel, aménagé avec le plus grand soin par l'hôtellerie du Sanctuaire.

- « Je ne trouve rien ici ! Et pourtant, c'est dans l'un de ces registres ! J'en suis sûre ! » Ses écailles frémissaient et ses gestes devenaient nerveux. La tension devenait palpable dans la pièce.

- « Maître S'Ardis a bien mené des travaux similaires dans les temps anciens. J'en ai eu la preuve ! Impossible de ne pas pouvoir remonter à la source ici, à l'Erratum ! »

Son orgueil l'aidait à ne jamais renoncer. Comme un ami qui lui soufflait de précieux conseils, ce sentiment la guidait à chaque instant pour obtenir toujours plus de force et surtout les succès qu'elle affectionnait tant. C'était son stimulant, son vice le plus apprécié. On frappa à la porte.

- « Entrez ! » Crachait-elle furieuse de ne pouvoir se concentrer en ces lieux.

- « Excusez-moi, Madame. Je vous apporte les derniers ouvrages que vous aviez réclamés. »

Un archiviste pénétra dans la pièce un lourd sac dans les mains et dont des livres dépassaient. Il courbait la nuque en signe de déférence envers celle qui était l'un des piliers de l'Alliance. Il poursuivit son explication avec le plus grand respect.

- « Il me semblait Madame, qu'ils n'étaient plus présents mais ils sont revenus étrangement à leur place ce matin-même » dit-il en parvenant mal à cacher son malaise.

- « Déposez-les et sortez immédiatement ! » Dit-elle d'une voix non maîtrisée.

Sans même s'en être aperçue, elle s'était dressée de toute sa hauteur d'un air menaçant à l'annonce de son interlocuteur. Elle s'était retournée dangereusement vers lui. Il déposa à la hâte l'amas de livres et se laissa glisser au-dehors sans demander son reste. Un Maître aussi réputé qu'elle n'aimait guère les nouvelles de cet ordre qui pouvaient dangereusement contrarier ses plans. La découverte de documents qui lui avaient été cachés et utilisés par d'autres l'avait véritablement mise en colère.

- « Qui d'autre que moi pouvait bien s'intéresser à ce genre d'ouvrage ? Si j'apprends qu'on tente de me doubler, je leur briserai les cervicales, à tous ! ».

Elle était furieuse et la rage brûlait dans son regard. Mais l'attrait pour ces nouveaux ouvrages balaya ses interrogations pour un temps.

Hormis la gloire, le goût avide du savoir était le plus fort parmi ses instincts. Elle se lança frénétiquement dans un déchiffrement méthodique, tentant de mettre en place chaque nouvelle pièce de son étrange puzzle. Elle aimait se dire que le vrai pouvoir résidait dans ses créations, qu'elle exhibait à ses confrères comme de véritables chefs-d'œuvre. Mais trop absorbée depuis son arrivée par ses investigations, elle oublia de garder un œil attentif sur son petit protégé qu'elle croyait séjourner sagement dans le quartier des esclaves. Profitant des investigations interminables de la Maîtresse, une étrange machination se déroulait dans le plus grand secret.



La vaste salle d'entraînement des veilleurs était une merveille d'architecture de l'Alliance. Des murs d'obsidienne, brillants, lisses et longs de 40 mètres, encadraient une somptueuse pièce carrée. Une sorte d'arène de marbre blanc ornait le sol de ses arabesques, rendant une partie de la luminosité ambiante. Le centre était étonnamment bien éclairé grâce à des puits de lumière qu'il aurait semblé inconcevable de retrouver ici, loin sous Cadwallon. La pièce entière était décorée d'une multitude d'armes ou armures redoutables, ouvragées pour les combats les plus glorieux. Mais ce qui rendait cet endroit unique était les 4 armures légendaires installées sur les 4 piliers cardinaux. Elles avaient appartenu à d'illustres généraux qui avaient œuvré pour la défaite du Sphinx au prix d'un lourd tribut. Il aurait été tout simplement impensable de s'imaginer pouvoir admirer un tel ornement militaire dans ce sanctuaire du savoir et de l'érudition. L'Erratum renfermait bien des secrets.

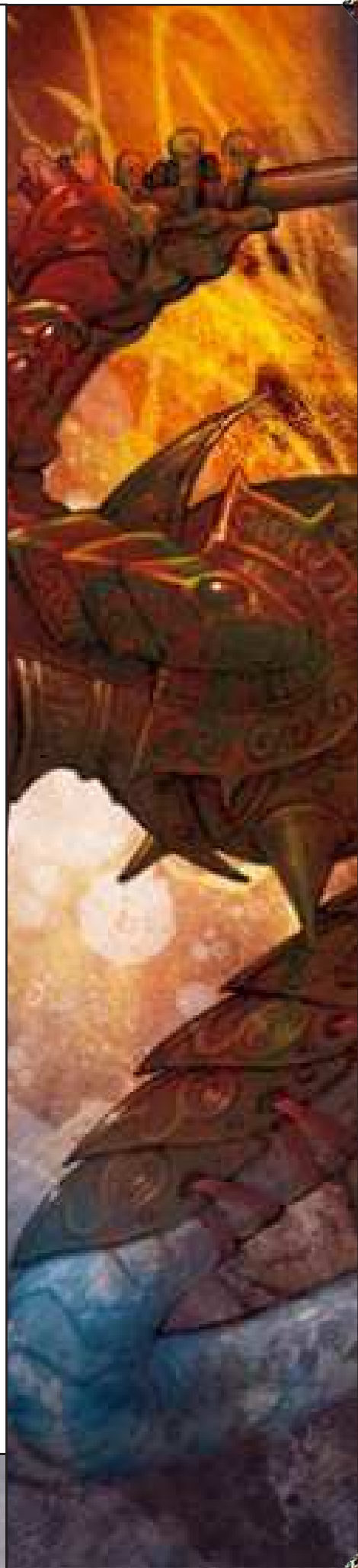


Au centre de la salle, une masse monstrueuse se tenait debout, immobile. Un Apostat impressionnant qui portait un casque sinistre le privant de la vue, semblait figé dans le temps, sa hache brandie dans le vide. Sa mâchoire laissait entrevoir un sourire abominable. Soudain, des projectiles fusèrent un à un de tous les côtés de la pièce. Une véritable danse s'exécuta aussitôt et le monstre faisait mouliner le manche de son arme qui virevoltait, esquivant la plupart des objets tranchants qui fondaient sur lui.

- « Cessez ! »

Une voie sifflante venait de faire taire le vacarme survenu dans la pièce. L'Apostat s'était remis dans sa position de garde initiale.

Sa peau était parsemée de coupures qui laissaient échapper son sang mais il ne semblait pas ressentir la moindre douleur. Des ombres se démarquèrent alors des murs. 4 aspics se rassemblèrent et quittèrent la salle dans un silence absolu.



BACKGROUND



- « Montre-moi encore tes progrès mon mignon ! » lança d'un ton amusé la même voie étrange.

Par la porte principale rentrèrent alors 2 guerriers en armes suivis de 2 serpents encapuchonnés dans une toge verte. Les guerriers se postèrent au centre de la salle, de part et d'autre du colosse impassible. Les 2 autres se camouflèrent dans les coins opposés de la pièce, tapis dans l'ombre de la pierre noire.

- « Commençons ! » ordonna la voie.

Les guerriers lancèrent aussitôt l'attaque, brandissant leurs vouges sur l'Apostat. Alors que les coups mortels allaient atteindre leur cible, le monstre projeta subitement sa hache pour parer l'attaque de l'adversaire face à lui. Basculant en même temps son corps en avant, il esquiva de justesse le coup du serpent situé dans son angle mort. La vouge se perdit dans le vide. Dans une rotation, l'Apostat ramena le manche de sa hache en arrière percutant en pleine tête le serpent posté dans son dos. Courroucé, ce dernier se tordit de douleur et cracha sa rage d'avoir subi un tel affront. À chaque coup lancé par l'un ou l'autre des adversaires, le possédé réussissait ses parades et portait des coups avec le manche de sa gigantesque arme. On aurait pu penser qu'il pouvait voir le moindre geste de ses adversaires.

- « Arrêtez, il suffit, j'en ai assez vu ! » trancha la voie.

Les guerriers rangèrent leurs armes et quittèrent la salle en lançant des regards haineux envers l'esclave qui s'était offert leur humiliation du plat de sa hache, eux qui n'étaient pas parvenus à lui asséner le moindre coup significatif. À leur suite, les serpents en toge quittèrent également leur emplacement et sortirent lentement de la pièce sans prêter attention au mécontentement de leurs congénères.

- « Allez, allez ! Je n'ai que peu de temps pour voir tes progrès mon jeune ami. Amusons-nous encore un peu, veux-tu ? » Ricana le mystérieux donneur d'ordre.



Une silhouette massive traversa alors l'encadrement de la porte. Certainement un serpent d'une très belle taille. Pourtant, sa tenue n'avait rien de martial puisqu'il se dissimulait sous une même grande toge verte dont la capuche ne laissait pas entrevoir sa gueule. Il était en tout cas plus puissant que sa tenue ne le laissait apparaître. Il sortit le bras de sa manche et claqua des doigts d'un coup sec. 8 esclaves arrivèrent et se postèrent sur le carré de marbre, tout autour de l'Apostat qui avait repris sa posture combative.

D'un regard que l'on pouvait deviner aux mouvements sous la capuche, le grand serpent désigna tour à tour les 8 esclaves. Sans le moindre ordre prononcé, l'Apostat se mis à charger les uns après les autres les cibles désignées assénant au passage de violents coups de hache à chaque assaut. Les 8 têtes tombèrent au sol avec une précision absolue. L'ordre choisi par le Maître avait été parfaitement respecté.

- « Bien ! Très bien ! Elle touche enfin au but ! Sa visite imprévue m'a été fort utile. Je suis impatient de pouvoir lire l'aboutissement de ses recherches ! » prononça le serpent presque pour lui-même.

Il se tournait déjà vers la sortie.

- « Nettoyez-moi cette salle et pansez soigneusement ses blessures. Il serait dommage qu'elle s'aperçoive de ma petite expérience avec son jouet. Reconduisez-le dans sa cellule quand c'est fini ! »

Il disparut dans l'entrebâillement de la porte. Des syhées se précipitèrent dans la salle pour recoudre le colosse pendant que les autres rassemblaient les corps et frottaient déjà le sol. La nouvelle machine à tuer avait livré tout ce qui pouvait combler d'espoir les rêves de l'Alliance mais il était tant de remettre le monstre dans sa cage, pour un temps tout du moins.

- « Le voici enfin ! Le manuscrit de S'Ardiss. Je désespérais de le trouver ! » Dit-elle en brandissant le grimoire comme un trophée.

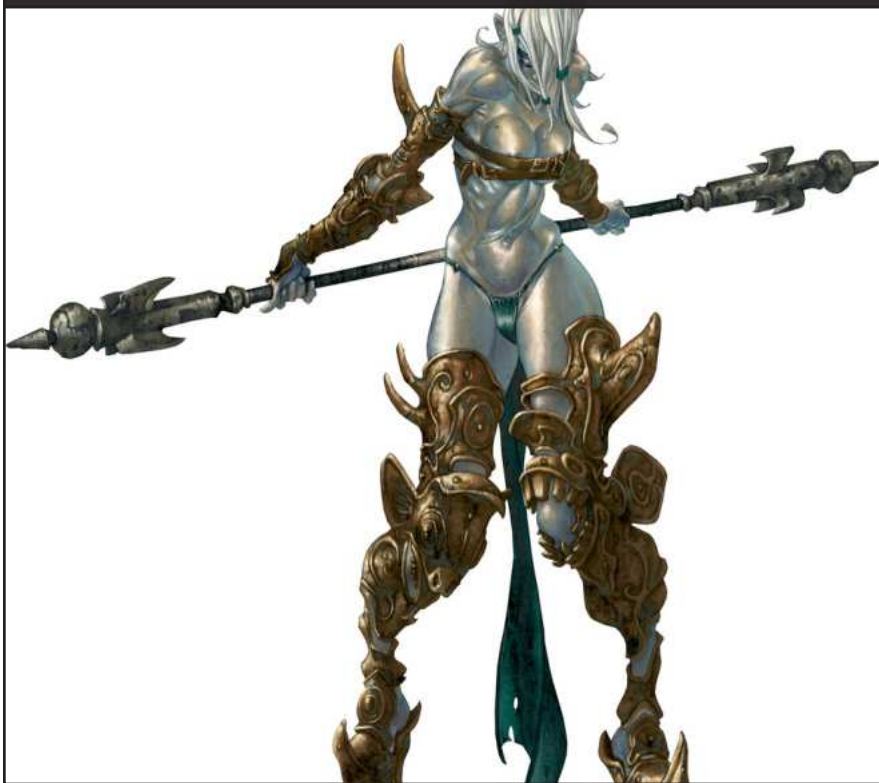
- « Tout prend un sens maintenant. Cette maîtrise de l'Enskēm est tout simplement fascinante. Ce sont des années de recherches qui me sont épargnées grâce à lui ! »

S'Eylin ondulait de joie devant cette étonnante découverte, ignorant tout de ce qui venait de se passer durant ses longues recherches. Les derniers ouvrages reçus avaient lâché les éléments qui lui manquaient sur le contrôle absolu des vivants. Les recherches du vieux maître ayant sombré en son temps dans le Vice, venaient de nourrir de nouvelles ambitions. Elle pourrait grâce à cela améliorer significativement la portée de son contrôle visuel sur sa créature mais lui imposer toujours plus sa volonté. Son apostat n'en aurait que plus d'autonomie, elle en était convaincue. Toute la prouesse résidait dans l'absence de magie pour obtenir le lien. Le principe obscur coulait dans les veines de ses œuvres et répondait instinctivement à la volonté des ophidiens à proximité.

Elle savait que le jour viendra où ce serait sa consécration. Son orgueil l'accueillerait avec la plus grande joie. Une nouvelle génération de combattants apparaîtrait bientôt sur la surface d'Aarklash et elle en serait la mère. Une armée manipulée dans l'ombre et combattant à distance des membres de l'Alliance. Les apostats, longtemps haïs pour leur abandon au vice, se verraient confier les plus importantes tâches, pour la gloire du peuple. S'Eylin faisait tortiller son corps d'excitation et pensait déjà à rentrer dans sa place forte, à Arionce. Il était temps de finir son œuvre.

Le temps est maintenant proche où la création venue des Ténèbres dévoilera à la surface d'Aarklash monde toute sa puissance. Le Vice embrase déjà le coeur des reptiles et décuple toute la puissance de leur armée ancestrale. Fin de la nouvelle dans le prochain numéro...

CORSAIR



LEXIQUE



Le monde d'Aarklash

Gadrann Dinasyn

Il est le chef des services de contre espionnage de Kallienne.

Gae Boiga

Lance garnie de longues pointes de silex acérées et tranchantes : les blessures causées par cette arme lorsqu'elle est retirée du corps de sa victime sont donc dévastatrices. Cette arme mythique aurait appartenu, dit-on, à Cernunnos lui-même. Actuellement détenue par Tanath.

Garde Forge

Rang au sein de la Caste des Forgerons.

Gardiens des Sépultures

Les Gardiens des Sépultures forment une caste particulière au sein du peuple Wolfen, caste apparue suite aux sacrilèges commis par de nombreux peuples. Ils se sont faits garants de l'intégrité des tombes de toutes les meutes. Ils ont fait vœu de protéger la tombe d'un frère, d'un père ou d'un ami ... Certains Gardiens parcourent Aarklash à la recherche du cadavre animé de leur proche, pour qu'il retrouve enfin la paix du repos éternel. Ils essaient également de retrouver les armes ou les objets tribaux qui ont été dérobés. Ils vivent au milieu des tombes, inlassablement tourmentés par les esprits de ceux qui ne connaissent pas la paix de l'éternité. Capables d'une violence extrême, lorsqu'ils combattent les « pillers de tombes », ils sont particulièrement ulcérés par les Alchimistes de Dirz, les guerriers du Clan des Druces et les Gobelins de No-Dan-Kar.

Gemmes de ténèbres

Noires mais toujours changeantes, parcourues de veinules sanguines qui ne semblent jamais trouver le repos. Achéron possède la seule source connue de gemmes de ténèbres, grâce à un portail ouvert directement sur l'enfer.

Gesas

Les Gesas sont des charmes aux multiples propriétés. Les rituels de création de Gesa sont longs et épuisants car ils ne font pas appel à l'utilisation de gemmes de mana. Les effets d'un gesa sont différents selon qu'il a été créé par tel ou tel druide. De plus chaque tribu possède en général un gesa particulier dont le secret de fabrication est jalousement gardé.



Gizjitt

Dit « Le Sonneur ». Shaman initié goblin, qui doit son nom à la maîtrise d'un sort de foudre. Il est à l'origine de l'handicap oculaire de Pillgrim.

Gniards

Caste gobeline, considérés par les gobelins comme des animaux nuisibles. Ressemblent à des gobelins en réduction.

Gobelins pirates

Un des clans goblin, dont fait partie le Troll Noir.

Gojem

Etre philosophale créé par les Alchimistes, et pouvant être contrôlé par un Homoncule.

Gojems de Chair

Monstrueuse créature d'Achéron. L'une d'elle a terrassé Urland de Montvert, grand chevalier d'Alahan et une autre est responsable de la mort de Tharn, champion d'Alahan.

Goretzh

Dit « Le Massif ». Champion de la caste des mutants, légende cauchemardesque parmi les gobelins. En fait l'énorme mutant a mangé trop de ces petits champignons si délicieux et depuis il se sert de sa panse hypertrophiée comme d'une arme.

Gorgone (La)

Puissante magicienne morte vivante, dont l'origine reste mystérieuse. Elle est apparentée aux Banshees (sa tête tient sur ses épaules grâce à un cadenas) et semble avoir seule franchie les portes de la mort. Elle a rencontré et combattu en des temps immémoriaux les anciens Mages Keltois capables de déchaîner les Tempêtes ; un seul parmi eux réussit à la vaincre alors que le temps n'existait pas encore ... Elle a par ailleurs libéré Briareus ... Elle poursuit une quête dont l'avenir d'Aarklash pourrait dépendre. Sa naissance remonte avant l'âge des Hommes, quand les Dieux se disputaient encore la Création.

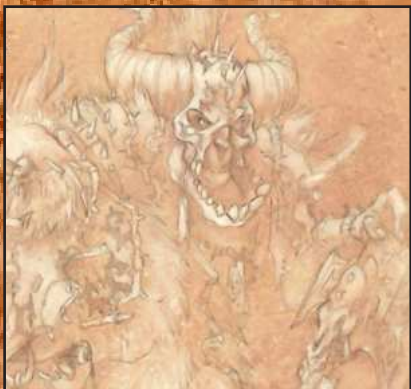
Elle poursuit sa quête. Elle n'a pas réveillé d'autres atrocités, car accomplir un tel exploit e se fait pas sans risque ! En fait, elle aurait dû réveiller « sa » première atrocité en ressuscitant l'arbre Obscur. Mais quelque chose d'indéfinissable l'en a empêché, comme si l'Atrocité en question n'était plus là où elle devait être. Sa première quête, qui s'annonçait comme la plus aisée, a finalement pris une tournure inattendue. Une discussion malaisée entre la Gorgone et le Roi des Cendres a eu lieu et la Nécromancienne a repris sa route avec un indice très précieux.

Gorgyn, Roi d'Alahan

Roi du royaume des Lions d'Alahan. Il réside à Kallienne, la capitale de son Royaume. Epoux de Trys

Gouje

Être immonde que l'on rencontre dans les bas-fonds et les égouts de toutes les villes du continent. Ces créatures redoutables combattent dans les rangs des troupes d'Achéron.



Grand Cornu

Titre porté par le Maître de la Chasse parmi les Chasseurs Keltois. A la mort du Grand Cornu, cette fonction revient de droit au Jeune Cornu. Nul ne peut défier le Maître de la Chasse qui conserve son rang jusqu'à sa mort. Il représente l'expérience de la caste, alors que le jeune Cornu symbolise son sang vigoureux et toujours renouvelé.

Grand Exorciste

Chef de l'Ordre des Chasseurs de Ténèbres, gardien de l'original de l'Edit de Merin.

Grande Chasse

Rituel Keltois qui marque le renouveau de la nature.

Grekhan

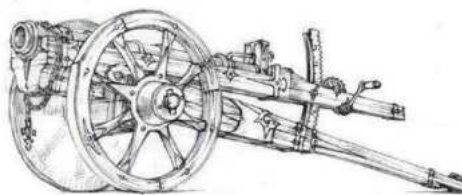
Inventeur d'un sortilège portant son nom, le Dôme de Grekhan (ce sortilège est plus une légende qu'une réalité pour les peuples de la Lumière).

Griffon

Les Akkylanniens ont choisi le Griffon pour emblème après qu'Arcavius, tourmenté par une vision qu'il peinait à interpréter, en ait rencontré un au cours d'une longue période de méditation en forêt. Ces êtres d'une intelligence supérieure sont extrêmement rares, plus rares encore que les dragons. On ne sait pas si ils vont se montrer aux côtés des serviteurs de la Vérité Unique mais l'Age du Rag'narok peut réserver bien des surprises.

Griffons (les)

Les griffons se retrouvent sur tous les fronts. Il fait partie de l'alliance de Lumière. Les nations de Clarté s'entraident et profitent du partage des savoirs en se battant côté à côté sur tous les fronts où les Ténèbres surgissent. L'armée du Griffon n'est pas la plus nombreuse au sein de cette noble alliance ; il va de soit que les Lions fournissent le plus gros des troupes, à l'exception notable de la Croisade Syharhalna. Ensuite, les ennemis des Griffons ne sont pas si nombreux (en terme de population) : les Scorpions vivent dans un immense désert. Les Orques ne croulent pas sous le nombre. Les incursions achéroniennes sont assez localisées. Le front de la forêt d'émeraude est assez reculé...et les Nains de Mid-Nor se font discret. Oui, il y a beaucoup d'ennemis différents, mais l'un dans l'autre, le rapport de force s'équilibre.



LEXIQUE



Guerriers Crâne

Les nécromants ont la mauvaise habitude de réveiller les morts et de les enchaîner à leur volonté. La piétaille vient ainsi grossir les rangs des squelettes et autres zombies, mais les guerriers les plus puissants perdent leur identité pour devenir les champions d'Achéron, les guerriers Crânes, autrefois de « grands hommes » à présent ramenés à la vie. Dans l'un d'eux Alahel a reconnu un de ses frères d'arme, Tharn, Chevalier du Lion. Les Crânes font parti des troupes les plus efficaces d'Achéron et chacun d'eux est équipé d'une Lame de Carnage.

Guerriers de Danu

Les guerriers de Danu sont ses amants. Tous les ans, lors des fêtes de la Déesse Terre, les plus braves des guerriers s'affrontent et se tuent pour déterminer quels sont ceux parmi eux qui sont les plus puissants. Ceux qui survivent deviennent les amants de la Déesse et sa manifestation divine sur les terres d'Aarklash. Ainsi en bataille, Danu la Déesse Mère n'aime pas voir périr ses enfants et ainsi déclenche au travers de ses amants toute sa colère vis à vis des meurtriers de son peuple, transformant les guerriers de Danu en guerrier Spasme, guerrier puissant représentant toute la rage de la Déesse des keltois. Ces transformations répétées font que les guerriers de Danu ne vivent que rarement plus de sept années.

Guerriers des Gouffres

Kyran, une poignée de ses mercenaires et le Thallion qui les avait recrutés parvinrent enfin à l'avant-poste de la Commanderie du Nord. Les templiers du commandeur Thurbard avaient expédié l'essentiel de leurs forces à Tar-Haez pour combattre le Roi des Cendres et les guerriers de réserve n'étaient pas assez nombreux. Ils avaient dû faire appel à des mercenaires en attendant les renforts des autres commanderies... Personne n'accueillit la troupe à son arrivée. L'endroit était désert. Soudain, Kyran vit une silhouette trapue se faufiler dans un bâtiment. Une odeur fugace de chair pourrie parvint à ses narines.

« Vos compagnons sont morts. Nous sommes tombés dans un piège ! »

Les Guerriers des Abysses sont des troupes modulables de Rang Régulier pour l'armée des Nains de Mid-Nor.

Guerrier Kératjs

Parmi les clones de combat que les Alchimistes mettaient au monde dans leurs laboratoires souterrains, certains ont reçu des gènes de Guerriers Chacal et ont eut une propension très nette à grandir démesurément. Les Bio-Chirurgiens et les Technomanciens surent rapidement tirer parti de cette mutation : ils intégrèrent ces clones inhabituels dans des corps d'armées uniques. Ces guerriers devinrent tout naturellement le fer de lance des armées de Dirz, armés de leurs immenses Vouges éventreuses ...



Guerriers Khor

Elite des combattants nains.

Guerriers de Mid-Nor

Leur vie n'est rien et leur âme ne leur appartient plus.

Les guerriers nains de Mid Nor sont tels des poupées de chair animées par une volonté infiniment maléfique.

Si le corps se brise, le démon en trouve un autre...

Mais tant qu'il n'a pas été taillé en pièces, le réceptacle continue de se battre, animé par l'inébranlable volonté de son hôte.





Guerriers Mystiques

Les Guerriers Mystiques sont une évolution spontanée issue du génome orque. Mal dégrossis, ils ne furent pas sélectionnés pour servir de géniteurs aux Orques actuels. Ils vivent avec leurs frères dans les canyons de Bran-Ô-Kor. Malgré le dur soleil de cette région impitoyable, leur peau est plus claire que celle de leurs congénères. Cela est peut-être dû à leur patrimoine génétique si étrange ... Ou à l'éprouvant pèlerinage dans le désert qui fait d'eux des êtres à part, liés à leur terre. Les Guerriers Mystiques tirent leur force de l'esprit de Bran-Ô-Kor : ils vivent en symbiose avec la terre des Orques, ils ne font qu'un avec Bran-Ô-Kor. De cette symbiose découlerait leur longévité hors du commun ... On les dit les fils du Dieu chacal, les fils du Désert. Aucun Orque, pas même les Sorciers, ne connaît leurs origines précises ... Toutefois, ils sont les dépositaires de toutes les connaissances de leur peuple en matière de magie.



Guerrier Skorize

Avant-garde des Nuées alchimiques, à même d'éliminer les poches de résistance. Ils sont également chargés de surveiller les territoires du Nord de Syharhalna et de ralentir toute force qui tenterait d'y pénétrer. Leur équipement est particulier : ils respirent des gaz toxiques identiques à ceux que l'on trouve dans leurs cuves génitrices. Les substances neurotropes dont leur organisme est saturé leur donnent alors une résistance exceptionnelle ... De plus, ils portent un Fléau Etrangleur qui leur permet d'enserrer leur adversaire entre ses griffes au corps à corps.



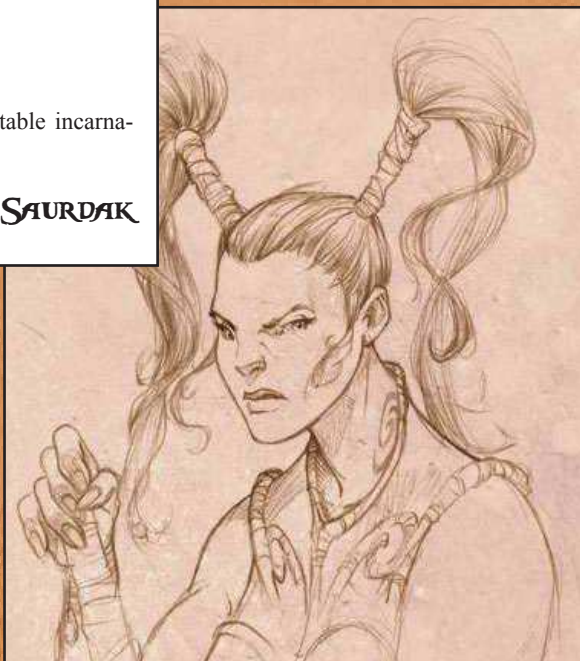
Guerrier Strohm

Troupe d'élite gobeline.

Gwenjaen

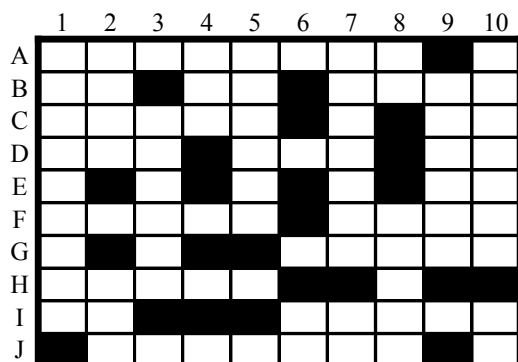
Dite « l'Orgueilleuse », véritable incarnation de Fiann.

SAURDAK



JEUX

MOTS CROISES



A	Soldat du clan Ûraken		
B	En français pour conf ?	Direction pour aller à Cadwallon	Courtisane de Cadwallon aux sombres pouvoirs
C	Assassine inexcusable ?	Initiales d'Elghir	
D	Arrivée sur Aarklash	Chaud anglais	Super appréciation
E	Holmium		
F	Prof d'Irix	Fondateur de l'ordre des paladins noirs	
G	Pays des derniers fabricants de Conf		
H	Peuvent être mercenaires ou boutefeux		
I	Hors du combat	Messager des chroniqueurs keltois	
J	Fiancée du caveau		
1	Chef orque dur à chopper		
2	Fibre textile aimée par wazabi	Peuple qui pullule sur les champs de bataille	
3	Chef de Guerre Dévoreur		
4	Sensibilité photographique		
5	Chef drune sans pitié		
6	Premières lettres du clone 66U184		
7	Chef d'état major orque	238 en hexadécimal	
8	Début d'un Uhlan	Symbole de la concorde	
9	Guerrière de l'aube		
10	Gobelin chez les orques	Premières lettres d'un malfaisant de Mid-Nor	

SOLUTION DE LA NEWSLETTER 07

C	A	R	R	A	C	H	E		A
A		A	U		I	U	L	E	S
R	E	P	E	N	T	I		M	A
N		A			E	T			D
A	R	C	H	E	R		S	P	A
S	O	E	U	R		P	U	E	R
S	U			H	O	O	S	U	
I	E			Y		R		R	I
E		M	O	L	O	C	H		O
R	A	T			U		S	Y	N

LES CHEFS WOLFENS

N Y K X B Y Ç A X R I H V V D Q P I X F
 J H I S A P H Y R Z P A J Z C P V R L N
 X R C P H D N A M B I W C D T Y X A J I
 I A Z T K O P N J Ç V T Ç V U J A Y S Ç
 W G K A S S A R V V S Y R I A K R G P T
 U S M R T Z W Y E P Y U U S Y R Y A V F
 Z A F L R U E L L I E V E L N H N Ç B U
 O H V G C V M H W Ç V E V O Y Y R A J K
 E J E B T V V R I R D A F Z N O A U M X
 Q B G F O A H A B J R B E R I B K V I K
 J F A M N E K U L H C Y G D E I G E O X
 F Q N H R Y T N A H S A X O Y L L I K W
 H D I N L G U R Ç Ç S C T G P Y R W O Ç
 D Z S K T X K A C P O I K E N C Q X D K
 E F A Z L I X D L R A K H S A B J Ç R Y
 L G K O Z D U M J F N N H T G G D S C Ç
 I Y A T Z S Y R O H P A K F E D S E K L
 O H R C R C G Ç C C C O E E M R F S R C
 X P A L S R D X M R Y H P O R M E L E S
 K A E L I S S G C N M G I I G E T S L J

AGYAR

KAE LISS

ONYX

APHORYS

KARNYRAX

OPHYR

ASGARH

KASSAR

SAPHYR

ASHANTYR

KILLYOX

SERETHIS

BASHKAR

ISAKAR

SYRIAK

DELIOX

LEVEILLEUR

VARHAR

IRIX

LYKAI

YANRYLH

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

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

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

Week-end à Givors le 11 et 12 avril 2015:

<http://confrontation.vraiforum.com/t2300-WE-Conf-Givors-les-11-et-12-Avril.htm>

Démonstration Confédé au festival Vill'A'Jeux le 18 avril 2015:

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

Tournoi format DABOK à Chatenois le 25 avril 2015:

<http://confrontation.vraiforum.com/t2299-tournoi-en-format-DABOK-le-samedi-25-avril-a-chatenois-88.htm>

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>

Tournoi Peinture-Poutrage à Lyon les 27 et 28 juin 2015:

<http://confrontation.vraiforum.com/t2218-Tournoi-Peinture-Poutrage-lors-d-un-prochain-week-end-Givordin.htm>

Tournoi Conf 3.5 de Metz le 28 juin 2015:

<http://confrontation.vraiforum.com/t2308-Tournoi-a-Metz-57-le-28-juin-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>

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>

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

Lancement de 2d6. Le dés donc la valeur est la plus petite représente la localisation. Le plus grand dé, le bonus en force avec FOR+(Pénalité FOR)-RES+1d6.
-On considère les doubles comme des blessures exceptionnelnel (voir arme et armure sacré).
-Les doubles 6 sont des tués net.

Pénalités	Initiative	Attaque	Défense	Tir	Jet de blessure	Pouvoir
Charge en piqué	+2	+2	0		+2	0
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.



Dispersion effet de zone	
Jet du 1er dé: Direction sur le gabarit	
Jet du 2ème dé: Distance donnée ci-dessous	
1	Le point d'impact est décalé de 4cm
2	Le point d'impact est décalé de 6cm
3	Le point d'impact est décalé de 8cm
4	Le point d'impact est décalé de 10cm
5	Le point d'impact est décalé de 12cm
6	Le point d'impact est décalé de 14cm

Difficultés des tests de tir	
Portée courte	4
Portée moyenne	7
Portée longue	10
Tir d'assaut	7

Modificateurs de difficulté des tirs	
Cible en déplacement à couvert	+2
Cible partiellement visible	+1
Cible de grande taille	-1
Cible de très grande taille	-2
Cible à un palier d'altitude différent	+2
Artillerie : Tir avant ou après un déplacement	TIR-1

Puissance du combattant	
Petite taille et Taille moyenne	1
Grande Taille	2
Énorme X	2+X

Taille des décors	
Petite taille	1 à 3cm
Taille moyenne	3 à 4cm
Grande Taille	4 à 8cm
Très Grande Taille	< 8cm

Actions exclusives	
Charger	
Engager	
Courir	
Se déplacer à couvert	

Action	Potentiel de déplacement
Déplacement à couvert	MOU x 1
Marche	MOU x 1
Course	MOU x 2
Engagement (libre de tout adversaire)	MOU x 2
Engagement (après désengagement)	MOU x 1
Charge	MOU x 2
Poursuite	MOU / 2 (arrondi à l'entier sup.)

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

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

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 »

Tour de jeu	
Phase stratégique:	1) Constitution des séquences d'activation
Phase d'activation:	2) Jet Tactique
Tirage des cartes et activation des figurines	1) Actions exclusives
3) Actions cumulatives	
Phase de combat:	1) Séparation des mêlées
2) Résolution des combats	
3) Test de ralliement	
Phase mystique:	1) Calcul de la FT des fidèles
2) Jets de récupération de mana des magiciens	
Phase d'entretien:	1) Application des effets nuisibles
2) Application des compétences passives	
3) Application des compétences actives	
4) Application des effets divers	
5) Résurrections et renforts	



Conf Fédé 