



NUMERO 11

COIN'F'

LA NEWSLETTER DU DRAGON ROUGE



JEUX

Confédé - Mises à jour, magie, profils
Ragnarok 3 - Initiation format Réunion



PEINTURE - SCULPTURE

Résultats du 15ème concours de peinture
Tutoriel: Visage et masque



EVENEMENTS - TOURNOIS

Interview, Facebook, Compte rendu



BACKGROUND

La Lionne rousse, Marcus l'exilé, Le
chant du Soleil



AIDES DE JEU

Lexique, Jeux, Informations, Aide de jeu



GUERRIER KELTOIS

Quand j'ai commencé à peindre mes Sessairs, j'ai tout de suite été attiré par les vieux modèles de guerriers avec bouclier et notamment cette figurine : la posture était peu commune et le visage expressif. Pour ce guerrier, j'ai notamment fait attention à l'éclairage de la peau au niveau des épaules et du torse, ainsi que le visage. Pour l'épée, j'ai voulu tester différentes couleurs bleu / vert. Je n'étais pas très convaincu mais apparemment ça a plu. En tout cas je privilégie toujours les figurines que j'ai envie de peindre et donc de jouer à l'intérêt des figurines en jeu.
Bonne peinture !.

GUPPM

Comité de rédaction: Admin, Antaress, Corsair35, Eledorn, Fingo, Saurdak, Stylnox, Super Taze, Torahn.

Remerciements:

Tous les acteurs de la publication de cette Newsletter pour leur participation, leur collaboration et leurs contributions au projet.

Remerciements particuliers à:

Grégoire Boisbelaud, Paul Bonner, Humbert Chabuel, Gary Chalk, Pierre-Alain Chartier, Vincent Fontaine, Nicolas Fructus, Martin Grandbarbe, Edouard Guiton, Jean-Baptiste Guiton, John Howe, Florent Meaudoux, Nicolas N'Guyen, Stéphane N'Guyen, Paolo Parente, Stéphane Simon, Kevin Walker et tous ceux que nous avons oublié par maladresse.

Merci pour la source inépuisable de vos oeuvres dans l'univers d'Aarklash.

Contact et Diffusion

Cette Newsletter a pour vocation d'être diffusée le plus largement possible sous un format magazine prêt à l'impression. Notre but est de reformer la communauté autour du jeu Confrontation. Si vous connaissez des joueurs ou des personnes susceptibles d'être intéressées, n'hésitez pas à leur faire connaître ce support. Diffusez-là largement à votre entourage et votre club. Elle peut être imprimée afin d'être placée dans les boutiques spécialisées dans le jeu.

La newsletter sera toujours disponible sur le portail, sur la page Facebook du forum ou par mail sur demande aux modérateurs.

Si vous désirez nous contacter, rendez-vous sur le forum du jeu Confrontation:

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

Ou par mail:

conf.fd@gmail.com

Pour consulter les précédentes newsletters:

<http://www.librevent.com/confederation/newsletter.php>

Nous sollicitons les lecteurs à venir s'inscrire sur le forum. Cela permettra à la communauté de s'élargir, de partager la passion de l'univers et de continuer à le faire vivre.

Important

Si vous souhaitez organiser une démonstration chez vous, dans votre club ou dans un salon du jeu, ou bien organiser un tournoi dans votre région, n'hésitez pas à nous contacter. Une aide à l'organisation est aussi prodiguée par les membres du forum:

<http://confrontation.vraiforum.com/fs-Confrontation-en-general.htm>

NEWSLETTER 11

OCTOBRE - NOVEMBRE 2015

SOMMAIRE

EDITO

Les nouvelles de la Confédération du Dragon Rouge.....03

CONF'FEDE

- Mise à jour des règles04
- Refonte de la magie07
- Nouveaux profils11

RAGNAROK 3

- Le format Réunion20
- Exemple de partie23

PEINTURE - SCULPTURE

- Résultats du 15ème concours de peinture27
- Tutoriel: Masque et visage d'un druide Keltois31
- Premier grand challenge du forum33

EVENEMENTS - TOURNOIS

- Interview de Grégoire Boisbelaud34
- Facebook - En bref37
- Compte-rendu: les vierges du Duc38

BACKGROUND

- La Lionne rousse40
- Marcus, inquisiteur déchu41
- Le chant du Soleil43

LEXIQUE

.....45

JEUX

.....47

INFORMATIONS

- Calendrier et Liens utiles48

GALERIE

.....50

AIDES DE JEU

.....52

EDITO

Confédération du Dragon Rouge

Bonjour à toutes et à tous,

On aborde déjà le numéro 11 de nos Newsletters. Que les parutions passent vite! Et c'est avec un grand plaisir que l'on constate une belle progression dans le nombre de nos lecteurs. Les téléchargements augmentent avec un rythme prometteur. Sous l'impulsion de toute la communauté, chaque exemplaire concentre l'activité de chacun tout au long de l'année et ça marche! Vous y participez tous! Déjà, nous tenons à renouveler nos remerciements pour votre implication et la somme des sujets que vous nous apportez. Quel investissement pour que l'univers d'Aarklash perdure! Merci à tous.

La Newsletter se veut accessible au plus grand nombre et pour tous ceux qui jouent à l'un des formats proposés. Que ce soit Hybrid, Cadwallon, Dog of War, Ragnarok ou bien un autre support, ce fanzine se veut l'endroit idéal pour parler de votre univers favoris.

Nous tenons également à remercier nos personnalités interviewées et qui donnent de leur temps pour répondre à toutes vos questions. L'exercice n'est pas toujours facile pour eux avec leurs charges de travail respectives mais une chose ressort de tout cela. L'univers de

Confrontation a offert une belle aventure aux artistes qui s'y sont exprimés et la nostalgie est palpable pour nombre d'entre eux. On va tâcher de vous faire découvrir le staff en entier. Oui, tous ceux qui vous ont permis de goûter à la richesse du jeu durant ces années. Soyez vigilants dans la section interview, encore une fois il y aura du beau monde à chaque numéro et vous aurez le droit de leur poser toujours plus de questions!

La création de profils suit un bon rythme avec des sorties de qualité à chaque newsletter. On espère pouvoir fournir encore longtemps et à chaque armée de nouvelles pièces de choix pour des options de jeu encore plus riches. La magie poursuit sa route avec la réforme des sorts personnels cette fois-ci. Mais il reste beaucoup de travail et on compte sur tous pour abattre le travail rapidement et passer à la Divination.

Bonne lecture à vous toutes et tous. Restez motivés et offrez-nous toujours autant de diversité tant par votre talent que par vos retours sur vos expériences de jeu!

Sortez les dés, les pinces et game on!!!!

CORSAIR 35





MISE A JOUR DES REGLES

Coucou les gens.

Beaucoup de FAQ dans ce numéro, ou de précision/rectificatifs de règles. Une modification de rédaction sur les blessures à 3d6, permettant de simplifier & clarifier les diverses combinaisons possibles. Ça ne change pas le jeu, mais ça va permettre de simplifier la rédaction des interactions de règles, et donc de fluidifier l'ensemble.

Le gros morceau, c'est surtout la vraie grosse modification concernant le choix du premier combat, qui en reviendra plus automatiquement au joueur ayant remporté le jet de Tactique, mais va demander un jet de DIS au début de la phase de combat. Testé & approuvé, ça c'est de la bonne !

IX-C-1. Ordre de résolution des combats.

Une fois les mêlées séparées, les joueurs désignent les combats à résoudre à tour de rôle, en commençant par le vainqueur du jet de Tactique. Tous les combats sont ainsi résolus un par un, jusqu'à ce qu'ils aient tous été traités.

Une fois les mêlées séparées, chaque joueur choisit un combattant de son armée qui participe à un combat. Les combattants choisis effectuent un test de Discipline en opposition, appelé jet d'Autorité. L'ordre décroissant des résultats obtenus sur le jet d'Autorité définit l'ordre des tours de parole.

La phase de Combat est en effet divisée en tours de parole. Lors d'un même tour de parole, un seul joueur choisit le combat qui doit être résolu. Une fois ce combat (ainsi que tous les éventuels combats résultant de mouvements de poursuite) résolu, le tour de parole est terminé et c'est à l'adversaire de jouer. Les joueurs prennent ainsi la main à tour de rôle jusqu'à ce que tous les combats aient été résolus.

Le joueur ayant obtenu le premier tour de parole doit désigner le combat auquel participe son combattant choisi pour le test de Discipline.

Lors des tours de parole suivants, les joueurs vont librement choisir un combat qui sera résolu (ainsi que tous les éventuels combats résultant de mouvements de poursuite).

Note : n'importe quel combattant de l'armée peut être désigné pour effectuer le test d'Autorité. Même si c'est un allié ou s'il est doté de la compétence « Paria » ou autre.

IX-G. Mouvements de poursuite et nouveaux combats.

Au terme d'un combat, si un combattant tue tous ses adversaires (c'est-à-dire les combattants ennemis impliqués dans le même combat), il peut effectuer un mouvement de poursuite (voir Erreur : source de la référence non trouvée, page 40).

Ces mouvements de poursuite peuvent entraîner de nouveaux combats, qui sont résolus dans l'ordre choisi par le joueur dont c'est le tour de parole.

Il est possible qu'un mouvement de poursuite dans une mêlée implique la nécessité de séparer de nouveau cette mêlée, seul le(s) combat(s) concerné(s) par le(s) nouvel(eaux) arrivant(s) peut être séparé(s).

XIX-B-14. Autorité (passive).

Lorsqu'un combattant doté de cette compétence participe à une mêlée, il remporte automatiquement le test de Discipline qui sert à séparer la mêlée.

Si plusieurs combattants adverses possèdent cette compétence dans la même mêlée, le camp avec le plus grand nombre de combattants autoritaires remporte le test de Discipline automatiquement. Si chaque camp compte le même nombre de combattants autoritaires, alors elles s'annulent et le test de Discipline est résolu normalement.

Lorsqu'un combattant doté de cette compétence est désigné pour effectuer un jet d'Autorité, il remporte ce test automatiquement.

Si les 2 combattants désignés pour le jet d'Autorité sont dotés de cette compétence, ils effectuent un test de Discipline pour se départager.

XX-F-5. Phase de combat.

Les mêlées sont séparées par le joueur ayant obtenu le meilleur résultat au test de Discipline de la mêlée, chaque joueur impliqué doit participer au test.

Le joueur ayant obtenu le meilleur résultat au jet de Tactique choisit le premier combat à résoudre. Puis, c'est le joueur ayant obtenu le deuxième meilleur résultat qui choisit le deuxième combat et ainsi de suite.

Les combats impliquant des combattants de plus de deux camps distincts sont résolus de la façon suivante. Chaque combattant place ses dés de combat dans l'ordre croissant de leurs Valeurs stratégiques. On procède ensuite à un test d'Initiative pour chaque camp impliqué dans le combat. L'Initiative de chaque camp est calculée normalement.

Lors de chaque passe d'armes, les joueurs effectuent les attaques de leurs combattants dans l'ordre défini par les résultats des tests d'Initiative.

Note : Lors du jet d'Autorité, si plusieurs combattants sont dotés de la compétence « Autorité », ils effectuent un test de Discipline pour se départager entre eux ; mais sont automatiquement placés avant tous les autres combattants ne possédant pas cette compétence, qui effectuent de leur côté un test de Discipline pour se départager entre eux.

II-B-6. Jets de Blessures amplifié et atténué.

Certains effets de jeu permettent de lancer 1d6 supplémentaire lors du jet de Blessures. Dans un tel cas, il faut impérativement différencier les 2d6 de base du d6 supplémentaire, le plus simple étant d'utiliser des dés de couleurs différentes et de bien les spécifier à son adversaire.

S'il s'agit d'un **jet de Blessures amplifié**, c'est le joueur qui effectue le jet de Blessures qui sélectionne 2 résultats pour résoudre le jet de Blessures.

S'il s'agit d'un **jet de Blessures atténué**, c'est le joueur qui subit le jet de Blessures qui sélectionne 2 résultats pour résoudre le jet de Blessures.

Si un jet de Blessures est soumis à un

effet amplifié et à un effet atténué en même temps, les 2 effets s'annulent et le jet de Blessures est résolu normalement.

Si un jet de Blessures est soumis en même temps à plus d'effets amplifiés que d'effets atténués, il faut résoudre un jet de Blessures amplifié.

Si un jet de Blessures est soumis en même temps à plus d'effets atténués que d'effets amplifiés, il faut résoudre un jet de Blessures atténué.

XIX-B-12. Assassin (passive).

Lorsqu'un Assassin a chargé lors de la phase d'activation, le premier jet de Blessures qu'il occasionne au cours du premier combat auquel il participe est un **jet de Blessures amplifié** résolu en lançant 3d6. Le joueur qui contrôle l'Assassin retient alors les deux résultats de son choix pour déterminer les conséquences du jet sur la Table des Blessures.

Ce bonus est acquis même si le combattant est séparé de la cible de sa charge au terme de la séparation de mêlée et même s'il n'a infligé aucune pénalité de charge.

III-A-1. Contingent.

Le contingent maximal de chaque armée, c'est-à-dire le nombre de figurines dont elle peut être constitué, est défini en fonction de la valeur (en PA) choisie.

Ce maximum est fixé à cinq figurines par tranche, incomplète, de 100 P.A.

Valeur de l'armée	Effectif maximal
100 PA	5
200 PA	10
300 PA	15
400 PA	20

Quelles que soient sa Taille, sa puissance et sa valeur combattant ne compte que pour 1 dans le contingent de son armée et ce, même si elle est constituée de plusieurs figurines sur un même socle (cavaliers, bombardiers nains, chars, etc...).

Un engin immobile compte pour 1, ainsi que chaque servant.

Il n'existe pas de minimum pour le contingent.

Note : il arrive que le contingent puisse être dépassé durant le cours d'une partie (notamment si des combattants sont invoqués en cours de partie), cela ne pose aucun problème.

III-A-6. Factions.

Il est possible de choisir une Faction pour votre armée. Elles sont décrites dans le livret propre à chaque armée. Chaque Faction apporte des avantages divers, qui sont contrebalancés par des restrictions importantes liées à la constitution de l'armée.

Chaque Faction possède une liste de combattants divisés en 3 catégories : affiliés, limités et interdits.

Les combattants **affiliés** ne souffrent d'aucune limitation ; ils bénéficient de l'affiliation et sont les seuls à avoir accès aux solos.

Les combattants **limités** doivent payer le coût d'affiliation pour rejoindre l'armée ; ils bénéficient de l'affiliation mais n'ont jamais accès aux solos.

Les combattants **interdits** sont interdits.

Les alliés et les mercenaires sont interdits, mis à part les élémentaires/immortels.

Certaines Factions permettent des alliances, c'est alors spécifiquement précisé.

Toute Faction dispose d'un bonus spécifique, qui s'applique à tous les combattants constituant l'armée (hormis les éventuels alliés combattant issus d'une autre armée, qui ne bénéficient d'aucun bonus d'Affiliation) décrit sous le terme d'**Affiliation**.

Note : les combattants alliés sont souvent issus des combattants affiliés d'une faction particulière de l'armée alliée, ils ne bénéficient d'aucun bonus d'Affiliation, ni celui de la faction dont ils sont issus, ni celui de la faction jouée.

Exemple : On trouve dans la faction orque « Sanctuaire de Chacal » l'affiliation suivante : « Âme de Bran-Ô-Kor : tout combattant gagne RES+1. » Cela signifie que tous les combattants d'une armée du Sanctuaire de Chacal gagnent RES+1.

VII-C-6. Interaction entre paliers adjacents.

Par défaut, un effet de jeu n'affecte que le palier du combattant qui le génère. Certains effets de jeu peuvent agir sur plusieurs paliers, cela est toujours clairement stipulé dans le texte de l'effet en question.

Un combattant volant peut changer de palier durant son mouvement (voir VII-C).
Un combattant peut tirer sur une cible à un palier adjacent (voir XIII-A-2).
Un combattant peut incanter un sortilège sur une cible à un palier adjacent (voir XIV-E-4).
Un combattant peut appeler un miracle sur une cible à un palier adjacent (voir XV-E-4).



XIX-B-17. Bretteur (passive).

Les dés de combat d'un Bretteur ne sont pas répartis avant un combat, ils sont gardés en réserve par le joueur qui le contrôle. **Lorsqu'il doit répartir ses dés de combat, un Bretteur peut placer tout ou partie de ses dés en réserve.**

Les effets imposant au combattant de placer tout ou partie de ses dés en attaque et/ou en défense s'appliquent normalement ; les éventuels dés non soumis à ces effets **sont gardés peuvent être placés en réserve par la compétence.**

Tout ou partie des dés gardés placés en réserve peut être placée en attaque et/ou en défense à n'importe quel moment du combat.

Ces dés peuvent être utilisés pour résoudre toute action (attaque défense, contre-attaque, coup de maître, etc...) lors de n'importe quelle passe d'armes du combat.

Si le joueur l'utilise pour se défendre, un dé est considéré comme un dé de défense (si, par exemple, le test d'Attaque de l'attaquant est un échec automatique, le dé n'est pas perdu et demeure en défense).

IV-B. Jet de Tactique.

Une fois les séquences d'activation de chaque joueur définies, ceux-ci procèdent à un test de Discipline : le jet de Tactique. Pour ce jet de dé, chaque joueur doit désigner un combattant de son choix parmi ceux qui appartiennent au même peuple que l'armée (sont donc exclus les alliés et les combattants dotés de compétence « Immortel/X », « Élémentaire/X », « Mercenaire », sauf s'ils appartiennent au peuple de l'armée ou s'ils sont dotés de la compétence « Alliance/X », à condition que X soit le peuple de l'armée ou sa voie d'alliance) et qui ne sont pas dotés de la compétence « Paria » (sauf si l'armée est intégralement composée de combattants dotés de la compétence « Paria »). On considère que ce combattant coordonne l'armée ; le jet de Tactique est donc effectué avec sa DIS. Cette valeur peut être modifiée par certains bonus ou malus (présence d'un musicien, effets d'un sortilège, etc...), mais en aucun cas un combattant ne peut utiliser la DIS d'un commandant à la place de la sienne pour effectuer le jet de Tactique.

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

XIX-B-5. Alliance/X (passive).

Un combattant qui possède cette compétence peut s'allier au être recruté dans une armée du peuple X ou à l' d'un peuple appartenant à la voie d'Alliance X. Il est alors considéré comme un Allié de l'armée (voir III-A-5, page 23).

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

Note : La Discipline d'un Allié/X peut être utilisée pour effectuer le jet de Tactique s'il appartient au même peuple que l'armée ou à l'armée X.

XIX-B-93. Paria (passive).

Un Paria ne peut pas bénéficier des effets des compétences « Commandement/X », « Musicien/X » ou « Étendard/X » d'un autre combattant qui n'est pas lui-même Paria.

Un État-major ne peut pas être constitué en mélangeant des combattants Parias avec d'autres qui ne le sont pas.

~~Si un joueur effectue son jet de Tactique en utilisant la Discipline d'un Paria, il ne lance aucun dé supplémentaire, sauf si tous les combattants de son armée (à l'exception des Alliés, Mercenaires, Apatrides, Immortels, Familiers, Élémentaires et combattants invoqués) sont eux aussi des Parias.~~

Note : La Discipline d'un Paria ne peut pas être utilisée pour effectuer le jet de Tactique, sauf si toute l'armée est composée de Parias (à l'exception des Alliés, Mercenaires, Apatrides, Immortels, Élémentaires et combattants invoqués).

XIX-B-37. Éclaireur (passive).

Lors du déploiement, les Éclaireurs peuvent être placés n'importe où sur le terrain, même en dehors de la zone de déploiement de leur camp ou dans celle de l'adversaire.

Il n'est cependant pas permis de déployer un Éclaireur à moins de 10cm d'un adversaire. L'inverse est en revanche autorisé, mais il est interdit de placer un combattant directement au contact d'un Éclaireur.

Si, au terme du déploiement, un Éclaireur est à plus de 10cm de tout adversaire, il est considéré comme étant caché. Tant qu'un Éclaireur demeure caché, il ne peut être la cible directe d'aucun effet de jeu (assaut, tir, sortilège, miracle, etc...), y compris les effets de zone.

Cas particulier : si un effet de zone ou indirect doit s'appliquer à un (ou plusieurs) Éclaireur caché et à d'autres combattants,

l'effet s'applique normalement mais l'Éclaireur n'est pas affecté.

Cas particulier : si un Éclaireur caché entre volontairement dans une zone de terrain impliquant un quelconque effet de jeu, il le subit normalement comme tout autre combattant.

Un Éclaireur n'est plus considéré comme étant caché dès lors qu'un adversaire termine son activation dans un rayon de 10cm autour de lui. Lors de la révélation d'un éclaireur, aucune action ne peut être entreprise contre lui lors du même tour de parole. Il faut attendre une nouvelle série d'activation pour pouvoir le cibler.

Exception : un combattant avec « Conscience » qui découvre un éclaireur peut **personnellement** le cibler immédiatement.

Un Éclaireur est également repéré **à la fin de son action** s'il effectue l'une des actions suivantes :

- Assaut.
- Tir.
- Incantation d'un sortilège.
- Appel d'un miracle.
- Utilisation de la compétence « Cri de ralliement/X ».

Commandement/X s'applique normalement, même si le combattant qui en est doté est un Éclaireur caché.



REFORME DE LA MAGIE

Les sorts réservés

Secret de Bâl-Torg

Terre=1

Voie : Réservé à Bâl-Torg

Fréquence=Illimitée

Difficulté=6

Portée : 25cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Spécial

Ce sortilège doit être lancé juste avant que la cible utilise une potion de force, de rapidité, de résistance ou de vivacité.

La potion ne peut pas échouer et n'est pas défaussée, la cible pourra l'utiliser à nouveau lors d'un prochain tour. Les combattants amis ne possédant pas la compétence « Artefact/X » peuvent acquérir une unique potion (de force, de rapidité, de résistance ou de vivacité) chacun avec un coût de +2PA.

Flèches draconiques

Lumière=1+X

Voie : réservé à Caelia.

Fréquence=1

Difficulté=9

Portée : 25cm

Aire d'effet : X archers d'Alahan (maximum = 3)

Durée : Jusqu'à la fin de la phase d'activation.

La cible gagne l'arme de tir : Flèche draconique ; FOR8, 20/40/60, artillerie légère perforante.

La cible ne peut bénéficier d'aucun effet lui permettant de tirer plusieurs fois durant ce tour.

Flambeau de la haine

Air=1 ou Feu=1

Voie : Réservé à Corwyn

Fréquence=2

Difficulté=7

Portée : 25cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Spécial

Ce sortilège peut être lancé lors de l'activation du lanceur &/ ou lors de la phase d'Entretien. Ce sortilège peut être lancé deux fois sur la même cible, au cours du même tour ou lors de tours différents. Ce sortilège DOIT être lancé avec 1 gemme d'Air OU 1 gemme de Feu. S'il est lancé avec une gemme d'Air, la cible gagne un marqueur 'Haine' et la compétence « Dévotion/X » jusqu'à la fin de la partie, avec X=nombre de

marqueurs 'Haine'. Par la suite, la cible gagne un marqueur 'Haine' supplémentaire à chaque fois qu'elle inflige une blessure à un combattant ennemi. S'il est lancé avec une gemme de Feu, la cible est Tuée net et tous les combattants situés à 5cm d'elle subissent un jet de Blessure (FOR=Y), avec Y=X+COU/PEUR. Seule la gemme de lancement du sortilège est prise en compte pour en déterminer l'effet, les gemmes de maîtrise n'ont aucune influence. Ce sortilège est sans effet sur les combattants qui ont été invoqués au cours de la partie et sur les combattants dotés de la compétence « Construct » ou « Mort-vivant ».

Déchirement des âmes

Ténèbres=2

Voie : Réservé au Coryphée

Fréquence=2

Difficulté=FOR de la cible

Portée : 25cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Instantané

Ce sortilège doit être invoqué juste avant que la cible n'effectue un jet de Blessures au corps à corps.

Ce jet de Blessures sera un jet de Blessures amplifié.



Oracle rouge

Eau=1, Feu=1

Voie : Réservé à Damrahl

Fréquence=1

Difficulté= X

Portée : 25cm

Aire d'effet : Spécial

Durée : Jusqu'à la fin de la partie

Ce sortilège est lancé sur un Champion, un magicien ou un fidèle ennemi lorsqu'il est éliminé. Aucune ligne de vue n'est requise.

- X=10 si la cible n'a ni POU ni FOI.
- X=8 si la cible est un mystique de rang initié ou dévôt.
- X=6 si la cible est un mystique de rang adepte ou zélote.
- X=4 si la cible est un mystique de rang maître ou doyen.
- X=2 si la cible est un mystique de rang virtuose ou avatar.

Le lanceur gagne POU+1 (maximum : POU=10).

Bien que ne concernant qu'un nombre restreint de mages, les sorts uniques sont des morceaux importants du gameplay et du fluff. Ils méritaient donc une importante mise à jour, d'autant plus que certains dataient plus de C1 que d'autre chose. Et ça se sentait.

Baiser volé

Air=1

Voie : Réservé à la Babayagob

Fréquence=1

Difficulté=7

Portée : Contact

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Jusqu'à la fin de la partie

Lancez 2d6. Si le résultat indique un double '4', '5' ou '6', la cible est immédiatement transformée en crapaud et retirée du champ de bataille.

Si la cible était sous l'effet du sortilège Séduction voluptueuse, elle est transformée sous n'importe quel double au résultat des dés.

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



Désespoir en marche

Ténèbres=2+X

Voie : Efrath

Fréquence=1

Difficulté=6

Portée : Personnel

Aire d'effet : 25cm

Durée : Jusqu'à la fin du tour

X=nombre de cavaliers mânes dans l'aire d'effet.

Le lanceur gagne PEUR=7 et les mânes amis dans l'aire d'effet gagnent PEUR+1.

Terre de la non-vie

Terre=4

Voie : Efrath

Fréquence=1

Difficulté=6

Portée : Personnel

Aire d'effet : 25cm

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Ce sort doit être lancé au début de la phase d'Entretien.

Les mânes amis bénéficient de la compétence « Régénération/4 ».

Sang froid

Eau=2

Voie : Réservé à Enoch

Fréquence=Illimitée

Difficulté=3+RES de la cible/2

Portée : 25cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Jusqu'à la fin de la partie

La cible gagne la compétence « Éphémère/6 ».

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

Courroux du tonnerre

Neutre=4

Voie : Réservé au Fils du tonnerre

Fréquence=1

Difficulté=10

Portée : 25cm

Aire d'effet : Spécial

Durée : Instantané

Ce sortilège peut cibler un point du champ de bataille ou un combattant ennemi. Ce sortilège fonctionne ensuite comme un tir d'Artillerie légère à effet de zone de FOR=12, le test de POU remplaçant le test de TIR.

Le lanceur peut se désigner lui même comme cible de ce sortilège. Dans ce cas, il ne subit pas le jet de Blessures si l'incantation est un succès.

Faveur du long soleil

Neutre=1

Voie : Réservé au Fils du tonnerre

Fréquence=1

Difficulté=6

Portée : Personnel

Aire d'effet : Personnel

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Le lanceur gagne la compétence « Focus » et perd la compétence « Brute épaisse ».

Chaîne des automates

Lumière=X, Eau=Y

Voie : Réservé à Galhyan

Fréquence=Illimitée

Difficulté=2+INI de la cible

Portée : 50cm

Aire d'effet : Un Construct Cynwäll ami

équipé de mécanismes héliantes

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Aucune ligne de vue n'est nécessaire pour ce sortilège.

Ce sortilège doit être lancé au début d'une phase de jeu.

Ce sortilège peut être lancé plusieurs fois par tour avec succès sur la même cible.

• X=1 : la cible gagne la compétence « Tir instinctif ».

• Y=1 : la cible gagne la compétence « Possédé ».

• X=2 : la cible gagne la compétence « Acharné ».

• Y=2 : la cible gagne la compétence « Régénération/5 ».

Faux d'Hadès

Feu=4

Voie : Réservé à Ganzhyr

Fréquence=1

Difficulté=10

Portée : 25cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne 1 dé de combat supplémentaire par combattant ennemi impliqué dans le même combat (au lieu d'un seul).

Parchemin de foudre

Air=2

Voie : Réservé à Gidzzit

Fréquence=2

Difficulté=X

Portée : 25cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Instantané

La cible subit un jet de Blessures (FOR=X-2).

Éternelle torpeur

Ténèbres=4

Voie : Réservé à la Gorgone

Fréquence=1

Difficulté=Aucune

Portée : 25cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi qui dispose d'une ligne de vue sur le magicien

Durée : Spécial

Le lanceur effectue un test de POU sans difficulté. La cible effectue un test d'INI. Le résultat du test d'INI est retranché à celui du test de POU pour obtenir la valeur de X.

• X=0 et moins : Vanité de l'humble. Le sortilège n'a aucun effet.

• X est compris entre 1 et la RES de la cible : Contemplation abyssale. La cible subit un jet de Blessures (FOR=X).

• X est strictement supérieur à la RES de la cible : Éternelle torpeur. La cible est pétrifiée. Elle est désormais considérée comme un Élément de décor Indestructible, Inaltérable et Inamovible. Elle peut être délivrée de ce sortilège par tout effet de jeu dissipant les sortilèges actifs, elle revient alors en jeu avec le même niveau de Blessures qu'au moment de l'incantation de ce sortilège, mais tous les autres effets de jeu l'affectant sont automatiquement dissipés. Si la cible est toujours pétrifiée à la fin de la partie, elle est considérée comme une perte.

Ce sortilège ne peut être contré ou absorbé que par sa cible.

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

Déluge d'Idabaoth

Eau=1, Feu=X

Voie : Réservé à Irix

Fréquence=1

Difficulté=2X

Portée : 25cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Instantané

La cible subit un jet de Blessures (FOR=3X), avec X compris entre 2 et 5.

Feu du mont Damné

Feu=4

Voie : Réservé à Janos

Fréquence=1

Difficulté=10

Portée : 25cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Instantané

La cible subit un jet de Blessures (FOR=10) bénéficiant de la compétence « Arme sacrée/Magie ». Un combattant éliminé par ce sortilège ne peut revenir en jeu d'aucune manière.

Aura du juste

Feu=1, Lumière=1
Voie : Réservé à Kelen
Fréquence=1
Difficulté=8
Portée : Personnel
Aire d'effet : Personnel
Durée : Jusqu'à la fin du tour

Ce sortilège doit être lancé pendant la phase Stratégique, avant le jet de Tactique. Le lanceur gagne la compétence « Commandement/15 ».

Tout combattant ami en déroute qui entre dans l'aura de Commandement du lanceur est immédiatement rallié.

Un combattant ami qui échoue à un test de Courage dans l'aura de Commandement de la cible ne part pas en déroute et n'en subit aucun effet ; si ce combattant effectuait un assaut, son activation prend fin immédiatement.

Tentacules du kraken

Eau=2
Voie : Réservé à Kérozen
Fréquence=1
Difficulté=6
Portée : Personnel
Aire d'effet : 5cm
Durée : Jusqu'à la fin du tour
Les combattants ennemis dans l'aire d'effet bénéficient de INI-2.

Bête de la nuit

Ténèbres=3
Voie : Réservé à Lo'Nua
Fréquence=2
Difficulté=PEUR de la cible
Portée : 25cm
Aire d'effet : Un combattant ami
Durée : Jusqu'à la fin du tour
La cible gagne la compétence « Abominable ».

Réveil des horreurs

Eau=1, Ténèbres=1
Voie : Réservé à Mahal
Fréquence=3
Difficulté=X
Portée : Personnel
Aire d'effet : Personnel
Durée : Jusqu'à la fin du tour suivant
Le lanceur peut être plusieurs fois la cible de ce sortilège durant un même tour, à condition de choisir des effets différents.
• X=7 : le lanceur gagne la compétence « Tueur né ».
• X=8 : tout combattant en contact avec le lanceur bénéficie de INI-1, ATT-1 et DEF-1.
• X=9 : tout combattant en contact avec le lanceur perd un dé de Corps à corps. Cet effet ne fonctionne pas contre les combattants dont la FOR est supérieure ou égale à 8.

Tempête de Lumière

Air=2, Lumière=1
Voie : Réservé à Méliador
Fréquence=Unique
Difficulté=11
Portée : Personnel
Aire d'effet : 50cm
Durée : Spécial

Ce sortilège demeure actif jusqu'à ce que le lanceur se déplace (quel que soit l'effet de jeu), qu'il subisse un assaut, une Blessure ou qu'il soit Tué net.

Tant que le sortilège est actif, le lanceur peut cibler (lors de son activation) un combattant ennemi dans l'aire d'effet et sacrifier X gemmes de Lumière (minimum : 1). La cible subit un jet de Blessure (FOR=2X) sans qu'aucun test de Pouvoir ne soit nécessaire. Tant qu'il dispose d'assez de Mana, le lanceur peut désigner d'autres combattants (un même combattant peut être ciblé une seule fois par tour).

Sceau de Vérion

Lumière=1
Voie : Réservé à Méliador
Fréquence=1
Difficulté=2+POU du lanceur
Portée : Personnel
Aire d'effet : Personnel
Durée : Jusqu'à la fin de la prochaine incantation
Aucun effet de jeu ne pourra ni contrer ni absorber le prochain sort lancé par le lanceur.

Treizième voix

Lumière=3
Voie : Réservé à Kelen
Fréquence=1
Difficulté=9
Portée : Personnel
Aire d'effet : 25cm
Durée : Jusqu'à la fin du tour
Tous les combattants amis dans l'aire d'effet bénéficient de la compétence « Autorité ».
Aucun combattant ennemi dans l'aire d'effet ne peut utiliser la compétence « Autorité »



Bête de Morzath

Ténèbres=5
Voie : Réservé à Morzath
Fréquence=1
Difficulté=11
Portée : Personnel
Aire d'effet : Personnel
Durée : Jusqu'à la fin du tour

Morzath doit être équipé de la Charrette macabre pour être équipé de ce sortilège.

Remplacez la figurine de Morzath par celle d'un cyclope de Mid-Nor doté des caractéristiques de la Bête de Morzath. Ce sortilège ne peut pas être utilisé si le remplacement entraîne la manipulation d'une autre figurine.

Le lanceur conserve les Blessures dont il est affligé. Il ne bénéficie plus des effets de la Charrette macabre.

Le lanceur peut sacrifier 1 gemme de Ténèbres lors de la phase d'Entretien pour maintenir l'effet du sortilège d'un tour sur l'autre. Dans le cas contraire, il reprend son apparence originelle et retrouve l'usage de la Charrette macabre.

La bête de Morzath

12,5 - 5 - 6/15 - 5/12 - -10/5
POU=7
Abominable, Enchaînement/2, Implacable/1, Inébranlable, Invocateur/5, Possédé, Récupération/2, Adepté des Ténèbres et de la Terre/Chtonienne, Nécromancie.
(Artefact/2, Maîtrise des arcanes).
Champion adepte de Cadwallon. Grande taille.
180 PA



Poupées de chair

Ténèbres=2
Voie : Réservé à Nurbald
Fréquence=2
Difficulté=7
Portée : 15cm
Aire d'effet : Spécial
Durée : Spécial
Le joueur désigne 2 combattants de son armée qui ont été éliminés. Ils sont retirés du jeu et ne peuvent revenir d'aucune manière. En contrepartie, un zombie est invoqué.

Zombie

7,5 - 1 - 4/7 - 2/5 - -5/-
Mort-vivant, Régénération/5.
(Immunité/Peur, Immunité/Toxique).
Irrégulier de Cadwallon. Taille moyenne.
19 PA

Symphonie des égarés

Eau=1

Voie : réservé à Okulai

Fréquence=Unique

Difficulté=8

Portée : 50cm

Aire d'effet : Le Commandeur ennemi

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Ce sort doit être lancé durant la phase Stratégique.

A chaque fois que le joueur qui contrôle la cible commence un tour de parole, le lanceur peut dépenser 1 gemme d'Eau pour regarder la carte du dessus de la pile adverse. Il peut immédiatement après avoir vu la carte, choisir de dépenser X gemmes Neutres (minimum = 1) pour obliger l'adversaire à utiliser un refus, à mettre la carte en réserve ou à activer X cartes parmi celles que le joueur adverse peut légalement activer : le tour de parole du joueur adverse prend fin immédiatement après.

Si le lanceur ne dépense pas de gemme Neutres, le tour de parole adverse se déroule normalement.

Volonté d'Yllia

Eau=2

Voie : Réservé à Ophyr

Fréquence=Unique

Difficulté= Automatique

Portée : Personnel

Aire d'effet : Personnel

Durée : Spécial

Ce sortilège doit être lancé juste après que le lanceur ait été tué, peu importe de la manière dont cela arrive. Il n'est pas nécessaire de réussir un jet d'incantation, ce sortilège réussit automatiquement. Le lanceur revient à la vie. Ne retirez pas la figurine, laissez-la où elle est, avec une Blessure critique. Ce sort ne fonctionne que si au moins la moitié de l'armée (en effectif et sans compter le lanceur) est encore présente sur la table.

Ascendance des astres

Eau=X

Voie : Réservé à Saphyr

Fréquence=1

Difficulté=6

Portée : Personnel

Aire d'effet : Personnel

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Le lanceur gagne X points de Mutagène/1. Si l'Incantation est un échec, il doit immédiatement retrancher ces X points de Mutagène/1 à ses caractéristiques.



Art du diplomate

Lumière=1

Voie : Réservé à Sardar (II)

Fréquence=1

Difficulté= Aucune

Portée : 50cm

Aire d'effet : Le commandeur ennemi

Durée : Instantané

Ce sortilège doit être lancé après le jet de Tactique. Le résultat final du test d'Incantation remplace le résultat final du jet de Tactique de l'armée du lanceur.

Si le résultat donne une égalité, c'est le lanceur qui remporte le jet de Tactique.

Attaque symbiotique

Terre=1, Ténèbres=Y

Voie : Réservé à Asia Samaris (III)

Fréquence=Illimitée

Difficulté=Aucune

Portée : Contact

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Instantané

Sasia Samaris doit être équipée de la Cape de reptation pour être équipée de ce sortilège.

La cible doit effectuer un test de DEF d'une difficulté égale au résultat du test d'Incantation. En cas d'échec, la cible subit un jet de Blessures (FOR=3Y, max Y=5) bénéficiant de la compétence « Arme sacrée/Magie ». Si la Blessure est localisée à la tête, la cible est Tuée net.

Griffe de Shaenre

Eau=4

Voie : Réservé à Shaenre

Fréquence=1

Difficulté=6

Portée : 25cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Spécial

La cible subit un jet de Blessures (FOR=6) bénéficiant des effets de la compétence « Toxique/2 ».

Le lanceur gagne ATT+2 et FOR+2 jusqu'à la fin du tour.

Majesté

Ténèbres=3

Voie : Réservé à Sophet

Fréquence=1

Difficulté=10

Portée : 25cm

Aire d'effet : Un combattant

Durée : Instantané

Ce sortilège peut être lancé n'importe quand durant le tour, sauf pendant un déplacement ennemi.

La cible effectuer un test de COU (difficulté = 10). En cas d'échec, elle passe immédiatement en déroute.

Ce sortilège est sans effet sur les combattants dotés de la compétence « Immunité/Peur ».

Supplice du marionnettiste

Ténèbres=1

Voie : Réservé à Syd

Fréquence=2

Difficulté=2+POU de la cible

Portée : 25cm

Aire d'effet : Un magicien ennemi

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Ce sortilège doit être lancé juste avant le jet de Tactique.

La cible ne peut plus faire appel à ses sortilèges destinés à invoquer ou rappeler des combattants sur le champ de bataille. Elle ne peut également plus dépenser de mana pour entretenir le lien avec ses éventuels combattants invoqués (Élémentaires, etc...).

Nuée de charognards

Neutre=4

Voie : Réservé à Tamaor

Fréquence=Unique

Difficulté=9

Portée : 25cm

Aire d'effet : Spécial

Durée : Spécial

Une carte Confrontation est placée sur le terrain à 10cm du lanceur. Elle ne peut pas recouvrir de combattant ou de décor. La Nuée de charognards est considérée comme un Élément de décor de taille Moyenne, Inaltérable, Infranchissable et Indestructible.

Lors de l'activation du lanceur, la Nuée de charognards peut être déplacée de 20cm au maximum, en ignorant les Éléments de terrain ou les combattants (mais sans pouvoir s'arrêter dessus).

2 marqueurs 'Charognard' sont placés sur la carte à chaque fois qu'un combattant est Tué net à 10cm ou moins de la Nuée de charognards. Elle peut contenir un maximum de 12 marqueurs.

Tout magicien Orque ami, lors de son activation, peut utiliser tout ou partie des marqueurs 'Charognard' de la Nuée de charognards s'il est en contact avec elle, chaque marqueur comptant comme une gemme Neutre.

Ce sortilège est immédiatement dissipé si le lanceur est retiré du jeu.

Fugue sournoise

Eau=1

Voie : Réservé à Velrys

Fréquence=2

Difficulté=8

Portée : 25cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Instantané

Aucune ligne de vue n'est nécessaire. Le lanceur est déplacé à 5cm ou moins de la cible. Ce sortilège ne permet pas d'engager un combattant adverse.

Ce sortilège n'a aucun effet si le lanceur est en contact avec un combattant ennemi ou si la cible n'est pas au palier 0.

Nous avons été pas mal efficaces cet été avec quelques petits profils bien sympathiques, que nous espérons originaux. Si vous voulez suivre &/ou participer au travail, c'est là-bas que ça se passe :

<http://confrontation.vraiforum.com/f70-Creation-de-profils.htm>

Fournisseur: Legendarion.

Daikinee hunters (male & female).

<http://cadwallon.com/rackham-confrontation/daikinee-hunters.html>

Forum : <http://confrontation.vraiforum.com/t2231-Chasseurs-Da-kinies.htm>
<http://confrontation.vraiforum.com/t2230-DAI-Chasseurs-Daikinees.htm>

« Toujours la nuit nous guettons, en secret nos peuples nous protégeons. »



« Souvent la nuit guetter pour, en secret, les nôtres protéger. »



NOUVEAUX PROFILS

Les Guetteurs

L'Histoire des elfes d'Aarklash a toujours été parsemée de paradoxes et de compromis souvent aussi complexes à appréhender qu'à décoder. Un des épisodes les plus énigmatiques et intéressants est sans conteste celui des guetteurs de l'Ynkarô. Certains en parlent comme de fantômes quasi-invisibles hantant les frontières entre la Forêt d'émeraude et celle d'Ashinân. Le peu de récits témoignant de les avoir aperçus ajoutent à leur mystère grandissant. Est-ce donc dû uniquement à leur grande discrétion ou à leur très petit nombre, la vérité se situe certainement entre ces deux pôles.

J'ai cependant eût la chance de côtoyer un de leurs binômes en action pendant plusieurs semaines. Non pas au cours de chacune de leur mission; car celles-ci étaient toujours couvertes du sceau du secret le plus absolu. Toutefois, leur histoire singulière m'en apprend beaucoup sur leur groupe de combattants d'élite et sur l'émergence très récente d'un genre nouveau de stratégie et de techniques guerrières au sein des armées elfiques.

Parfois le soir, au campement de fortune, le duo que je suivais, se laissait aller à quelques confidences, c'est ainsi que petit à petit, je commençai à me faire une vision plus claire de ce que représentaient ces curieux guetteurs.

Tout d'abord, nul n'ignore l'inimitié existante entre les peuples Daikinees et Cynwälls, née d'une querelle de succession, ni leur haine commune envers les elfes sombres, les Akkyshans, ces dernières étant à l'origine de la malédiction (de Scaëlin) qui frappa durement les femmes elfes du Destin. On se souvient évidemment que les elfes, à la base, ne formaient qu'un seul et même peuple mais qui se scinda en trois branches bien distinctes: les elfes du Destin, les Daikinees constituant les racines originelles du peuple de Quitharyan, suivi d'une part de leur population qui se dirigea vers la Lumière pour former la nation Cynwäll, et enfin un troisième groupe qui fut séduit par les

promesses trompeuses des Ténèbres et créa la grande toile des Akkyshans.

Même si ces quelques rappels sont bien connus de tous, ils n'en demeurent pas moins importants afin de comprendre l'apparition de la fratrie des guetteurs en annexe aux factions du Destin et de la Lumière. Et c'est ici que l'adage bien connu : « l'ennemi de mon ennemi est mon ami » prend toute sa signification pour deux peuples qui généralement s'évitent.

Ainsi, le binôme que je suivais depuis quelques jours était composé d'un Cynwäll et d'une Daikinee; il en était toujours ainsi, à chaque fois le duo de guetteurs se composait d'un mâle et d'une femelle, issus de l'un des deux peuples elfiques dont l'ennemi commun était les Akkyshans. En effet, les elfes noirs pillaient régulièrement et indistinctement les villages Daikinees et Cynwälls lors de raids sanglants où les araignées laissaient libre cours à leur cruauté légendaire, en massacrant femmes et enfants, ou bien pire en les emmenant en esclavage. La mission primaire des guetteurs était donc de contrer les plans machiavéliques des Akkyshans, en sauvant les otages et en éliminant la moindre survivante des raids horribles. Les guetteurs devenaient ainsi, à force de volonté et de concentration, les prédateurs des prédatrices, utilisant des techniques de combat de guérilla et de corps à corps vifs et mortels qui ne laissaient souvent aucune chance à leurs proies. Il n'y avait plus de place pour le style épuré des elfes, l'art du combat se devait d'être efficace, net et surtout sans témoins. Les guetteurs ainsi nommés, liés par un pacte de sang, formaient un couple, souvent au propre comme au figuré, les sexes opposés renforçaient encore plus le lien entre les deux elfes. Ils dansaient littéralement enlacés au cœur même de l'ennemi le terrassant de manière rapide et définitive. D'ailleurs, soit ils en sortaient vainqueurs, soit ils mourraient en combattant.

Bref, il n'y avait presque jamais aucun témoin pour raconter leurs exploits, car même les enfants ainsi sauvés, étrangement ne se souvenaient de rien, mais il s'agit là d'un

CONFEDÉ

autre mystère qui entoure leur aura.

De passage dans un village, c'est une jeune réfugiée Daikinee qui me fit prendre conscience de la façon particulière dont combattait le binôme. Elle attira mon attention, sur un insecte prodigieux, une espèce de guêpe chasseuse dont les proies étaient exclusivement des arachnides. C'était magique, comment cette petite prédatrice parvenait à retourner sur le dos une araignée, souvent dix fois plus imposante qu'elle, et avec célérité, adresse et précision, à lui planter son dard sous le thorax, sans être mordue par les chélicères acérés de sa proie. L'araignée ainsi paralysée, mais vivante servirait de garde-manger à la future génération de guêpes. Les guetteurs seraient beaucoup moins indulgents, pour eux il n'y a de bonne araignée, qu'une araignée morte.

«Les guetteurs, les derniers messagers de l'espoir.»

Compte-rendu de l'aspirante-chroniqueuse, Lénore Virah

AFFILIATION:

- Affilié : voie du Trièdre, lame de Vérité.
- Limité : armée de la République.
- Interdit : dragon de Lumière, héritage des Anciens, Monastères équanimes.

Guetteur Daikinee.

Tant que les 2 guetteurs représentés par la même carte sont à 10cm ou moins l'un de l'autre, ils bénéficient de la compétence « Concentration/2 (MOU / INI / FOR) ».

Guetteur Cynwäll.

Tant que les 2 guetteurs représentés par la même carte sont à 10cm ou moins l'un de l'autre, ils bénéficient de la compétence « Régénération/5 ».

S'il appartient à un trièdre affilié à la Voie du trièdre, un guetteur bénéficie de la compétence « Régénération/5 » tant qu'il se trouve à 10cm ou moins d'un autre membre du même trièdre.

GUETTEUR

12,5

4

4-5

4-6

6-3

4-4

20/40/60

Arc symbiote.

Régénération/5. Éclaireur.
Fléau/Akkyshan. Visée.

32

Guetteur Daikinee.
Spécial. Taille moyenne.

GUETTEUR

12,5

4

4-5

4-6

6-3

4-4

20/40/60

Arc hélianthe.

Concentration/2. Éclaireur.
Fléau/Akkyshan. Visée.

35

Guetteur Cynwäll.
Spécial. Taille moyenne.

«...LES GUETTEURS SERAIENT BEAUCOUP MOINS INDULGENTS, POUR EUX IL N'Y A DE BONNE ARAIGNÉE, QU'UNE ARAIGNÉE MORTÈ...»

GUETTEUR

12,5

4

4-5

4-6

4

6

"Toujours la nuit nous guettons, en secret nos peuples nous protègent."

Équipement: arc symbiote : FOR4, 20/40/60.

Compétences: Régénération/5, Éclaireur, Fléau/Akkyshan, Visée.

Spécial Daikinee. Taille moyenne.

Guetteur Daikinee.

32

GUETTEUR

12,5

4

4-5

4-6

4

6

"Souvent la nuit guetter pour, en secret, les nôtres protéger."

Équipement: arc hélianthe : FOR4, 20/40/60.

Compétences: Concentration / 2, Éclaireur, Fléau/Akkyshan, Visée.

Spécial Cynwäll. Taille moyenne.

Guetteur Cynwäll.

35

«...LES GUETTEURS DEVENAIENT AINSI, À FORCE DE VOLONTÉ ET DE CONCENTRATION, LES PRÉDATEURS DES PRÉDATEURICES...»

SICAIRE ROYAL



Fournisseur: Privateer press.
Kayazy eliminators (PIP 33074).
<https://privateerpress.com/warmachine/gallery/khador/units/kayazy-eliminators>
Forum : <http://confrontation.vraiforum.com/t2562-LIO-CREA-Espionnes.htm>
<http://confrontation.vraiforum.com/t2565-LIO-Agents-secrets.htm>

« Voir sans être vues. »

AFFILIATION:

- Affilié : Kallienne, Doriman, Luishana, Manilia.
- Limité : Laverne, Allmoon, Algérande.
- Interdit : Daneran, Icqur.

Police secrète.

A la fin du déploiement, le joueur choisit un unique profil dans la liste d'armée adverse. Tous les membres de la police secrète infligent des jets de Blessure amplifiés à ce profil lors d'un combat.



Les Sicaire royales



Tapiés dans l'ombre d'une ruelle de la grande cité de Kallienne, les deux femmes attendent patiemment que l'homme encapuchonné qu'elles suivent arrive à destination. Il toque à une petite porte en bois dont le volet s'ouvre brutalement et prononce les mots «Nous sommes légions», faisant s'ouvrir le battant et disparaître leur homme. Un seul regard entre elles leurs suffit et tandis que l'une d'elle se plaque contre le mur, la seconde fait face à la porte et toque à son tour. - «Nous sommes légions.» Dit-elle de sa voix couverte par le foulard qui lui masque le bas du visage.

La porte est à peine ouverte qu'une dague brille un court instant avant de frapper le portier en pleine gorge, le renvoyant à sa baronnie maudite dans un borborygme sanglant l'empêchant de prévenir le reste de sa confrérie. Le duo de sicaire pénètre dans la pièce où règne la pénombre, elles ont l'habitude et voient comme en plein jour l'escalier qui descend vers les profondeurs de la ville. En bas l'homme qu'elles suivaient avait baissé sa capuche et commençait l'incantation d'un portail de ténèbres, les deux femmes chargèrent le mage noir tandis qu'une horde de squelettes sortie de terre pour le protéger. Sans même se concerter la première sicaire tailla un chemin à travers l'armée des morts et la seconde après un bref élan s'appuya sur sa consœur pour bondir par dessus le dernier rempart, les deux bras tendus au dessus d'elle chacun armés d'une dague, elle atterrit sur l'incantateur en plongeant ses lames entre ses omoplates.



«...LA PREMIÈRE SICAIRE TAILLA UN CHEMIN À TRAVERS L'ARMÉE DES MORTS...»

Fournisseur: Figone - Nebulen.

<http://www.figone.fr/nebulen/>

Red Box games - Yrsa the accursed (RBG0309).

http://red-box-games.com/index.php?main_page=product_info&cPath=13&products_id=201

Forum : <http://confrontation.vraiforum.com/t2377-%5BDRU-CREA%5D-Lorgayree-htm>

<http://confrontation.vraiforum.com/t2630-DRU-Lorgayree.htm>

« Ta chair nourrira mes sœurs. »

AFFILIATION:

- Affilié : Sorcières.
- Limité : Fléau rouge.
- Interdit : Gwyrd-An-Caern, Mal cornu, Mont Silence, Ombreuse, Rag'Narok.

Sorcière sauvage (capacité spéciale).

Une lorgayree peut relancer les jets de blessures qu'elle inflige (une unique fois chacun) si le résultat ne lui convient pas.

«...LA TRAQUE TOUCHAIT À SA FIN. LES GUERRIÈRES AVAIENT ACCULÉ LE DERNIER JOUEUR D'ÉPÉE DANS UNE RAVINE...»



Lorgayree



Les flammes vacillantes des feux de camps projetaient des masques d'ombres sur les visages des femmes assemblées. Une douzaine de guerrières à l'aspect farouche entourait quatre adolescentes agenouillées. L'une des aînées finissait de raser les tempes des jeunes Druenes. La guerrière reprit sa place dans le cercle. S'avança alors une autre femme. Son corps décharné, zébré de dizaines de cicatrices, était encore plus asséché que ceux de ses sœurs. Ses os saillaient sous sa peau sombre. Sa main droite tenait fermement un long bâton au bout duquel était fixé tout un ensemble de fétiches, crânes, scalps et ossements variés. Son regard froid contrastait terriblement avec sa stature. Il en irradiait une force et une détermination à nul autre pareil. La beauté sombre qui faisait la légende des lanyfhs avait depuis longtemps quitté la matriarche, mais son attitude ne laissait guère de doute quant à la place qui était la sienne parmi les sorcières. Elle s'approcha des jeunes filles puis les saisit l'une après l'autre par le menton, et plongea son regard au fond de leurs yeux. Revenant à la première, elle saisit le coutelas suspendu à sa taille, et s'entailla l'avant-bras. Passant son doigt dans le filet carmin, elle marqua le front de trois des novices de symboles différents et leur désigna à chacune une guerrière du cercle.

- « Ces guerrières ont pour charge votre éducation. Elles vous enseigneront comment servir le fléau, et protéger les Bois noirs des incursions. Mais en aucun cas, elles ne vous aideront. Pour être une lanyfth, vous devrez apprendre à survivre seule. »

D'un hochement de tête, elle signifia la fin de la cérémonie. Les guerrières s'enfoncèrent dans les ombres accompagnées de leur novice.

- « Quant à toi, tu vas venir avec moi. Je t'enseignerai comment te servir de la forêt pour traquer les esclaves des Dieux. Tu possèdes un talent et je t'apprendrai à en tirer le meilleur parti. Tu seras redoutée par les hommes du clan, et crainte par tes semblables. Si tu survivs, tu guideras tes

sœurs. » Les pensées de la jeune femme revinrent au présent. Cette époque semblait si lointaine... Elle était accroupie sur une branche d'arbre. Son corps nu, rendu sec et musclé par la vie dans les bois, était parcheminé de cicatrices. La pluie tombait en une puissante averse plaquant ses cheveux sur son crâne. La traque avait débuté deux jours plus tôt. Elle harcelait un groupe d'éclaireurs du Lion, bien trop éloignés de leur baronnie... Quatre sœurs guerrières l'épaulaient dans cette entreprise au combien divertissante. La troupe composait à l'origine d'une dizaine d'hommes, ne comptait plus que deux survivants. Les lanyfhs avaient fait preuve de ressource pour abattre un à un les combattants du royaume. Poisons, pièges, embuscades avaient petit à petit épuisés les Barhans.

La traque touchait à sa fin. Les guerrières avaient acculé le dernier joueur d'épée dans une ravine, et au regard du long hurlement rauque qui venait de résonner dans la forêt, il y avait peu de chance qu'il joue encore... La jeune femme avait choisi de clore cette chasse par un tête à tête avec le meneur, un jeune et valeureux paladin. Elle l'observait progresser avec difficulté au travers de la végétation dense, son armure rendant ses mouvements patauds et lents. Alors qu'il l'avait enfin dépassée, elle bondit soudainement pour se réceptionner deux mètres derrière lui. Le bruit de son atterrissage fit se retourner brusquement le Lion. Il se retrouva nez à nez avec une magnifique femme nue, qui le fixait avec un sourire en coin. L'attitude de la femme était clairement provocante. Le paladin en fut ébranlé au plus profond de sa vertu, et se figea. Mais le regard de la sorcière avait quelque chose de malsain. Il reflétait un appétit tout autre que la luxure. Elle s'accroupit et plaqua sa main droite sur le sol détrempé. La gemme de terre qu'elle tenait si fermement un instant plutôt s'y enfonça alors, créant des vaguelettes concentriques à la manière d'une étendue d'eau. La magicienne prononça alors un ultime mot de pouvoir aux consonances cavernueuses. Une roche acérée surgit du sol tel un croc

CONFÈDE

démessuré. Le preux combattant fut soulevé de terre. De stupeur, il lâcha son épée et se retrouva au sol, sonné. La lanyfh vint se poster au-dessus de lui. Et avec un rictus victorieux, lui asséna un coup sec de son bâton en plein visage, l'envoyant définitivement au royaume des songes.

Un goût de fer dans la bouche... L'impression d'avoir été piétiné par un destrier lourd... Une odeur de feu et de viande grillée... Osgan reprit connaissance avec difficulté. Le crâne battant sourdement. Il lui était impossible de bouger. Il était solidement attaché au sol, même sa tête était entravée. Du coin de l'œil, il perçut un mouvement. Les furies, qui avaient harcelé sa troupe, ne se trouvaient plus qu'à quelques mètres de lui. Il pouvait enfin voir son ennemi ! Mais entravé comme il l'était cela l'avancait bien... Du coin de l'œil, il pouvait voir deux des guerrières. L'une d'elles était tournée vers le feu, la seconde, de profil, mordait avec appétit dans un morceau de viande, son long bâton posé en travers de ses jambes croisées. Il l'a reconnaissait, c'était elle qui l'avait pris par surprise. Une magicienne sans aucun doute. Tout était la faute de ce guide. Il avait prétendu être un Sessair, mais rien n'était moins sûr maintenant. Sa disparition dès la première attaque Drune avait scellé le destin des guerriers du Lion...

La guerrière au bâton remarqua le réveil du paladin, et s'approcha de lui.

- « Alors comment va notre petit lion ? Remis de ses émotions ? » Sa voix était éraillée et elle parlait avec un accent dur et rocailleux.

- « Je ne crains pas la mort, barbare ! J'ai affronté les hordes d'Achéron à Kaïber. Vous ne pouvez m'effrayer ! »

Les lanyfhs se mirent à rire. Le courage d'Osgan s'estompa brutalement, et il se sentit bien seul. Au fond de cette forêt maudite, entouré de ces femmes.

- « On ne va pas te tuer. En tout cas, pas tout de suite. En te gardant en vie, on préserve la nourriture... » dit la magicienne avec un sourire.

Elle s'avança et dégaina un long coutelas de chasse. D'une main, elle maintint la tête du Barhan au sol, et de l'autre trancha plusieurs liens. L'agrippant par les cheveux, elle le redressa à demi. Osgan put enfin observer son corps dans son ensemble. Il découvrit avec horreur le bandage sanguinolent à la suite de son genou. Affolé, il tourna son regard vers les lanyfhs. Celle qui lui tournait le dos quelques instants auparavant, lui faisait face à présent, arborant un sourire gourmand et mordait à pleines dents dans un pied humain rôti. Le hurlement d'horreur du Paladin retentit longuement dans les Bois noirs...

LORGAYREE (1)
Lanyfh

12,5
5
4·6
4·4
5·2

Bond. Guerrier-mage.
Initié de l'Air.
(Contre-attaque)

31

Sorcière sauvage.
Initié. Taille moyenne.

LORGAYREE (2)
Lanyfh

12,5
5
4·6
4·4
5·2

Bond. Guerrier-mage.
Initié de l'Eau.
(Contre-attaque)

31

Sorcière sauvage.
Initié. Taille moyenne.

LORGAYREE (3)
Lanyfh

12,5
5
4·6
4·4
5·2

Bond. Guerrier-mage.
Initié du Feu.
(Contre-attaque)

35

Sorcière sauvage.
Initié. Taille moyenne.

LORGAYREE (4)
Lanyfh

12,5
5
4·6
4·4
5·2

Bond. Guerrier-mage.
Initié de la Terre.
(Contre-attaque)

33

Sorcière sauvage.
Initié. Taille moyenne.



CONFEDÉ

LORGAYREE (1) LANYFH

12,5

5

4-6

4-4

-

5

2



"Ta chair nourira mes sœurs..."

Compétences: Bond, Guerrier-mage.
Initié de l'Air, Contre-attaque.
Initié keltos Drune. Taille moyenne.

31

LORGAYREE (2) LANYFH

12,5

5

4-6

4-4

-

5

2



"Ta chair nourira mes sœurs..."

Compétences: Bond, Guerrier-mage.
Initié de l'Eau, Contre-attaque.
Initié keltos Drune. Taille moyenne.

31

LORGAYREE (3) LANYFH

12,5

5

4-6

4-4

-

5

2



"Ta chair nourira mes sœurs..."

Compétences: Bond, Guerrier-mage.
Initié du Feu, Contre-attaque.
Initié keltos Drune. Taille moyenne.

35

LORGAYREE (4) LANYFH

12,5

5

4-6

4-4

-

5

2



"Ta chair nourira mes sœurs..."

Compétences: Bond, Guerrier-mage.
Initié de la Terre, Contre-attaque.
Initié keltos Drune. Taille moyenne.

33



LES FLÉAUX DRUNES

Fournisseur: Warhammer (Games Workshop) - Trolls d'eau.

<http://www.games-workshop.com/fr-FR/Trolls-d-Eau>

Forum : <http://confrontation.vraiforum.com/t2536-GOB-CREA-Trolls-d-Eau.htm>
<http://confrontation.vraiforum.com/t2629-GOB-CREA-Mar-cailleux.htm>

« Lorsque l'on perçoit le fumet d'un Troll des Marais, il est déjà trop tard ! »

AFFILIATION:

- Affilié : clan X.
- Limité : Marais chaussé, les Écumeurs des océans, Yakusa.
- Interdit : Cloches tonnantes, Fouisseurs, Plongegouffre, Rats noirs, Terriers de la motte, Uråken.

Relent fétide.

Au début de la phase de Combat, les combattants au contact d'un troll marécailleux subissent un Sonné.



«...CE QU'IL PRÉPAÎT POUR UN GROS ROCHER RECOUVERT D'ALGUES COMME ÇA À S'ANIMER..»



Troll Marécailleux



Alors qu'il émergeait enfin de ces ruines malsaines, James rattacha son fidèle fouet en cuir de brontops à sa ceinture et s'arrêta un instant pour contempler son butin. L'idole, d'une opalescence nacrée, semblait luire sous les feux du soleil couchant.

- "Elle aurait sa place dans un musée." se dit-il. Cependant, il n'avait pas le temps de se perdre dans de telles considérations; il devait remettre l'objet à ce dément de Syhar au plus vite s'il souhaitait un jour revoir sa chère Nelly en vie.

- "Méssi Jém ! Méssi Jém !" Les piailllements familiers de son compagnon interrompirent ses réflexions.

- "Oui je suis là Demi-Klu ! J'ai trouvé ce que j'étais venu chercher, fait démarrer la barque. Inutile de nous attarder ici."

Lança-t-il au gniard qui lui faisait signe frénétiquement depuis l'autre côté de la cour à moitié immergée de l'ancien temple que les siècles avaient peu à peu fait sombrer dans eaux fangeuses de la mangrove formée par le cours paresseux du détroit du Zokorn.

Occupé à garder son équilibre en descendant l'escalier délabré du perron, il n'écou-
 tait que distraitemment le babillage de son compagnon

- "... fait bien de partir, Méssi. Pask' bientôt c'est l'heure des trolls hein."

- "Comment ?"

James s'immobilisa au milieu de la cour où les ombres commençaient à s'allonger, tandis que Demi-Klu poursuivait sa logorrhée.

- "... qu'y z'aiment manger les gniards alors j'étais inquiet que vous rev'niez pas. Ah c'est bon j'ai fini d'remplir le réservoir."

- "Attends une minute, tu dis qu'il y a des

trolls dans la région ? Pourtant à l'état sauvage ils utilisent des grottes comme tanières, pourquoi des trolls vivraient ici ?"

Il ne lui restait qu'une dizaine de mètres à franchir pour arriver au muret délabré qui autrefois marquait les limites du bâtiment et auquel était amarrée leur embarcation, un canot muni d'un carburateur à Naphte assurant sa propulsion et qui leur avait fait gagner de précieux jours de voyages. Cette partie de la cours était la plus affaissée et l'eau lui arrivait jusqu'à la taille tandis qu'il progressait avec difficulté sur le pavage inégal recouvert de limon et de plantes aquatiques.

- "Nan Méssi Jém, ça c'est pas les mêmes trolls, ici c'est trolls marécailleux. Y dorment le jour pour se chauffer au soleil et quand qu'le soleil y s'couche, ils se réveillent et y vont chasser."

PANG ! PAH ! Pffff ! Le carburateur pétarda bruyamment trois fois et James crut voir un mouvement du coin de l'œil. Pourtant, tout semblait immobile alentour, mis-à-part le gniard qui s'efforçait de faire démarrer leur moyen de transport, et la tache rougeoyante du soleil, de plus en plus basse sur l'horizon.

Alors qu'il se retournait vers la barque pour enfin s'extraire de la fange dans laquelle il pataugeait depuis bien trop longtemps, le carburateur à naphte se mit finalement en marche dans un rugissement tout en lui soufflant un nuage de gaz méphitique au visage. Sonné, James s'effondra dans l'eau boueuse, n'ayant à l'esprit que de s'agripper à l'idole pour laquelle il avait bravé tant d'épreuves.

Encouragé par les cris stridents de Demi-Klu, James commença à se relever péniblement. Tandis que l'eau dégoûtait encore de

CONFEDÉ

sa chemise et qu'il s'efforçait d'empêcher le décor de tourner autour de lui, un bruit sourd se fit entendre devant lui. Mi-grognement, mi-ronflement, le son se répercuta à travers la cours tandis qu'une écœurante odeur de poisson mort se répandait. C'est alors que, sous son regard interloqué, ce qu'il prenait pour un gros rocher recouvert d'algues commença à s'animer. Révélant un faciès hideux à la mâchoire proéminente, la bête se leva pesamment tout en fixant James d'un regard malveillant. Ses mains aux longs doigts crochus auraient facilement pu lui enserrer la tête entière, tandis que sa panse qui pendait mollement semblait suggérer qu'elle aurait pu le contenir lui tout entier. Au sommet de son échine écailleuse, une crête membraneuse se déploya au moment où la créature s'ébroua.

Après avoir reculé lentement jusqu'à l'embarcation, James déposa doucement l'idole puis commença à se hisser par-dessus le plat-bord alors que le monstre se ramassait comme s'il s'apprêtait à bondir.

- "Demi-Klu ... " comme hypnotisé, le gniard ne détachait pas son regard de la créature mais hocha tout de même la tête "... PLEINS GAZ !"

Manilia James et le trésor du temple englouti.

Extrait



TROLL MARÉCAILLEUX
Troll

12,5
2
4-11
3-11
8-0

Bond. Régénération/5.

60 *Relent fétide.*
Créature. Grande taille.

TROLL MARÉCAILLEUX

12,5
2
4-11
3-11
8-0

"Lorsque l'on perçoit le fumet d'un Troll des Marais, il est déjà trop tard!"

Compétences: Bond, Régénération/5, Créature goblin, Grande taille.

60

TROLL MARÉCAILLEUX

12,5
2
4-11
3-11
8-0

"Lorsque l'on perçoit le fumet d'un Troll des Marais, il est déjà trop tard!"

Compétences: Bond, Régénération/5, Créature goblin, Grande taille.

60

TROLL MARÉCAILLEUX

12,5
2
4-11
3-11
8-0

"Lorsque l'on perçoit le fumet d'un Troll des Marais, il est déjà trop tard!"

Compétences: Bond, Régénération/5, Créature goblin, Grande taille.

60



Plusieurs profils sont déjà en préparation. Une troupe vampire dont les liens avec Cadwallon font fremir les notables de la Cité, un état-major Druens qui lève les armes pour affirmer leur détermination dans le Ragnarok, ou encore une illustre Sicaire qui a su éprouver sa détermination, tapie dans l'ombre, éliminant toute opposition à l'hégémonie de la Lumière.



Yrina, sicaire royale.

CHAMPIONNE SPÉCIALE DU LION.

«... Les deux hommes sursautèrent lorsque que la jeune femme se redressa vivement en sortant deux dagues de ses manches.

- «Parfait ! C'est tout ce que je voulais savoir», déclara-t-elle avec sourire carnassier.

Elle bondit sur l'émissaire d'Achéron – le plus dangereux des deux - avant qu'il ne puisse se mettre en position de combat et lui planta une dague en pleine gorge. Le faucheur peinait encore à comprendre la situation et attaqua la jeune femme d'un coup d'épée maladroit qu'elle n'eut aucun mal à détourner. Dans le même mouvement, elle contre-attaqua d'un coup d'estoc en plein ventre puis un autre dans la nuque alors que son adversaire se pliait en deux.

- «Avec les remerciements de la Mangouste !» murmura-t-elle en essuyant ses armes sur la cape de l'émissaire.

Elle fit ensuite signe à l'un de ses agents dissimulés plus loin pour que les corps soient évacués discrètement et rassembla son équipe...»

Extrait des mémoires d'Yrina

« JE SAIS QUI TU ES ! »



L'ensemble des aventures d'Yrina, la sicaire royale, sera disponible dans la Newsletter n°12. Vous pouvez retrouver la construction de son profil sur ce lien:

<http://confrontation.vraiforum.com/t2664-LIO-Yrina-sicaire-royal.htm>



RAGNAROK III

Le format Réunion

Vous allez enfin découvrir l'évolution du Format RAGNAROK sous sa forme actuelle la plus pratiquée. C'est une mise à jour efficace du format initial.

PRÉSENTATION :

Cette version du jeu est une version à plus grande échelle que Confrontation. Une armée est composée de trente à cinquante combattants répartis dans 5 à 8 unités en général.

Format 3000 PA : 5 unités en moyenne, 20 à 30 figurines, 2h à 3h de jeu.

Format 4000 PA : 5 à 8 unités en moyenne, 30 à 50 figurines, 3h à 4h de jeu.

COMMENT CONSTITUER SON ARMÉE ?

Une armée est constituée d'unités elle-même constituée de figurines de rang et de type différent.

Les unités sont regroupées par bannière. Dans une bannière le nombre d'unité par rang et par type est limité.

(l'ordre des unités n'a pas d'importance).

Exemple de bannière du Lion :

Infanterie * (!)

Infanterie ***

Infanterie *****/**

Cavalerie **/**

Infanterie */** Cavalerie ***

Infanterie ***

Machine de guerre

(!): Cette unité doit être recrutée obligatoirement pour commencer une bannière.

Avant de créer une seconde bannière, la première doit être complètement remplie. Ainsi une armée du Lion constituée de 5 unités ne pourra pas contenir plus d'une seule baliste.

Dans une unité les combattants de même type sont présents (unité de Gardes Royaux, unité de Paladins etc.). Un seul incarné peut accompagner une unité. Certains incarnés peuvent se déployer seuls.

Comme à Confrontation les combattants peuvent être affiliés à des factions leur donnant certains avantages.



PROFIL DES COMBATTANTS :

Chaque combattant a des caractéristiques et des compétences répertoriées sur sa carte de référence !

(Voici une carte maison ci-dessous)

Garde

10

5

6

3

Pui: 1
Taille: 2

Agent de la Chimère (Pouvoir 4) : L'agent de la Chimère peut lancer le sortilège « Don de la Chimère » avant que son unité ne résolve un test au corps à corps. L'unité bénéficie alors de l'effet « Arme sacrée » : Ce sortilège coûte 5 points de mana.

Musicien : L'unité du musicien, si elle est en formation compacte, peut utiliser la tactique « Fureur du Lion ». Le résultat à obtenir sur les tests de Force des combattants de l'unité est la une colonne plus à droite sur le Tableau de Résolution Universel.

Porte-étendard : Tous les combattants de l'unité bénéficient d'un bonus de 2 points à leur Courage.

1 5 5



: Peuple



: Type d'unité



: Points de vie



: Rang



: Mouvement (cm)



: Défense



: Résistance



: Courage/Peur



: Nombre de dés (mêlée ou tir)



: Attaque (mêlée ou tir)



: Force (mêlée ou tir)

TABLE DE RÉSOLUTION UNIVERSELLE :

Tous les tests se feront en utilisant la table de résolution universelle. Jets d'attaque, de défense, de force, de peur et magie etc...

Cette table indique le résultat minimum du dé à obtenir en fonction de la différence entre la valeur d'une caractéristique et la difficulté.

Exemple: Un garde de valeur d'attaque 5 attaque un Kératis de valeur de défense 2. La différence est de 3, le jet de dé sera réussi si le joueur Lion obtient 3 ou plus.

.../-6	-5/-4	-3/-2	-1/0/+1	+2/+3	+4/+5	+6/...

PRINCIPES DU JEU :

Les ordres

La phase de Déploiement comme chaque tour de jeu démarre par un jet d'Autorité.

Le Déploiement se fait cartes faces cachées sur le champ de bataille. Les joueurs placent ensuite leurs figurines.

Durant chaque tour de jeu les joueurs vont activer à tour de rôle leurs unités en leur affectant des ordres.

(pas de séquence d'activation avec les cartes).

Durant son ordre, une unité pourra composer une ou plusieurs actions.

Marcher, courir, charger, tirer, faire de la magie....

Il est, par exemple, possible de lancer un sort, puis charger, et enfin lancer un autre sort.

Une fois qu'une unité a effectué toutes ses actions c'est au joueur adverse de jouer.

Une unité qui charge résout immédiatement ses attaques et ses dégâts. L'adversaire pourra tenter de se défendre.

Il existe des ordres de réactions qui permettent à un joueur de réagir sous certaines conditions à une action adverse.

Il existe la contre-charge (contre réaction offensive), la réception de charge (contre réaction défensive) et la retraite (éviter le combat).

La mêlée

Chaque combattant dispose d'un ou plusieurs dés de Corps à Corps. Cette réserve de dés lui permettra d'effectuer des attaques et (ou) des défenses.

Exemple : une unité de 8 Gardes menés par Agonn aura une réserve de 8 dés pour les Gardes et de 2 dés pour Agonn. Le nombre de dés par combattant est indiqué sur la carte de référence.

Certains combattants d'élite disposent de deux ou trois dés. En général leur valeur de force n'est pas des plus élevées.

Exemple : Les Skorizes forment des unités de 4 combattants avec un total de 12 dés (3 par combattants).

Lorsqu'une unité charge une autre unité et qu'elle arrive à son contact il y a un Corps à Corps. L'attaquant et le défenseur comptent le nombre de combattants engagés dans le Corps à Corps et en déduisent le nombre de dés de la réserve qui peuvent être utilisés pour ce combat.

L'attaquant décide secrètement du nombre de dés qu'il va utiliser et le défenseur fait de même pour les dés qu'il attribuera en défense. Il est possible de ne pas attribuer de dés en défense et de compter sur sa forte résistance pour tenir. Les dés inutilisés

en défense pourront être investis lorsque l'unité sera activée.

Nous avons introduit un point de règle qui permet d'éviter de subir un assaut sans pouvoir réagir. Toute unité a droit à un combat par tour même si elle a déjà été activée. Si lors de son activation une unité ne s'est pas battue, elle a quand même droit à un combat si elle se fait charger à condition qu'après sa défense, il lui reste des dés en réserve, elle pourra les utiliser pour porter une attaque. Très pratique lorsqu'on désire placer une unité de Troll rapidement pour tenir une position.

LES TACTIQUES :

A chaque tour les joueurs gagnent un ou deux points de Tactique (cela dépend du résultat du jet d'Autorité) qui leur permettront d'utiliser une à deux tactiques par tour. Ces tactiques donnent un avantage mais aussi un inconvénient à l'unité qui l'utilise.

LES FORMATIONS :

Il y a deux types de formations. La compacte et la dispersée. Chaque formation donne un avantage et un inconvénient à une unité.

Unité compacte :

Lors d'une charge, l'unité assaillante ne peut pas utiliser la tactique gratuite «traverser les rangs» contre une unité en formation compacte pour tenter de faire un plus de dégâts. Une unité en formation compacte a une puissance une fois et demie plus grande (important pour tenir face à une charge ou tenir un objectif) qu'une unité en formation dispersée.

Formation dispersée :

En formation dispersée les combattants ont droit à un jet de Sauvegarde face aux tirs. Elles peuvent par ailleurs se déplacer plus facilement pour contourner des obstacles. Des unités alliées en formations dispersées peuvent se traverser mutuellement. Une unité peut charger des formations en cours de jeu moyennant un test.

COMMENT AVONS-NOUS ÉTABLI CES RÈGLES ?

Lors de la sortie de Confrontation 4, nous avons été séduits par le tableau de résolution universelle et par les rouages simplifiés. Il était enfin possible de terminer une partie de 6 tours en 3h !! Malheureusement cette version des règles était à notre sens totalement inachevée et déséquilibrée.

Nous avons donc décidé de rééquilibrer la chose puis de créer un nouveau corpus de règles en utilisant ce qui nous avait plu dans chacune des trois versions (Confrontation, Rag'narok et Confrontation l'âge du Rag'narok).

Après avoir limité la portée des Mystiques et modifié la description de certains sorts nous avons décidé de nous attaquer aux règles en les enrichissant sans perdre la fluidité du mécanisme de jeu. Nous avons donc puisé dans les différentes versions.

- Ce que nous avons aimé dans CadR : la table de résolution universelle, la simplicité de l'attribution des artéfacts et litanies, les bannières (que nous avons revus). La lisibilité des pictogrammes (enfin!)

- Ce que nous avons aimé dans Confrontation : le système de Factions. On paye le coût et on ajoute un effet de jeu. Cela a enrichi considérablement la composition de nos armées. Nous avons repris le système de dés d'attaque et de défense. La répartition de sa réserve de dés apporte un plus en terme de micro-gestion. Un joueur peut choisir de dépenser tous ses dés de défense pour éviter le massacre lors d'une charge de Cavalerie. Les unités à grands effectifs mais à faible valeur de résistance peuvent maintenant faire front face aux Cavaliers (à condition de ne pas avoir dépensé ses dés).

Un joueur peut en revanche tenter de ne pas utiliser ses dés de défense en misant sur la grande résistance de ses combattants pour les utiliser en riposte. Ainsi une unité de Trolls Rouges qui est en pleine possession de ses dés reste toujours menaçante même si elle a déjà été activée.

Ce que nous avons aimé de Rag'narok 1 : le concept d'ordre d'action et de réaction. Nous l'avons simplifié puisque maintenant on active n'importe quelle unité et on lui donne n'importe quel ordre. Au début nous étions sceptiques. Nous pensions perdre un aspect stratégique du jeu en éliminant la séquence d'activation mais bien au contraire. Le jeu est nettement moins figé et nous devons nous adapter en temps réel aux actions de l'adversaire. Les tactiques permettent de changer la face du jeu au tour par tour. L'utilisation des tactiques obligent souvent l'adversaire à revoir ses plans.

Entre les tactiques, le système de dés de défense et les contre réactions nous n'avons plus un jeu où une unité de Cavaliers qui joue en premier rase tout sur son passage. Avant de lancer une unité d'élite dans une grosse mêlée, elle devra prendre en compte les ordres de réactions de l'adversaire, les dés encore présents ou non dans sa réserve et les tactiques. Les Magiciens et Fidèles sont indispensables mais ne font pas le jeu à eux tous seuls.

RAGNAROK

Les règles sont toujours en améliorations mais nous sommes quand même parvenus à un stade où nous passons plus de temps à jouer qu'à repenser les règles. Ce qui est certain, c'est que depuis la rédaction de Confrontation l'âge du Rag'narok par Rackham, les règles ont sacrément évoluées et Rag'narok 3 n'a plus rien à voir avec la version ratée que nous avait proposé le Dragon Rouge.

D'autres profils de combattants vont voir le jour et le recueil de Magie et de Foi va continuer à s'enrichir.

LES LIVRES D'ARMÉE :

Chaque armée dispose d'un livre d'armée. Tout ce qui concerne l'armée y est mentionné. Il existe un livre complémentaire, le grimoire élémentaire qui est un recueil d'artefacts, rituels et litanies.

Toutes les armées n'ont pas encore de livres d'armée correspondants.

Les livres que vous trouverez sur le site [http://www.jeuxdefigurines-reunion.fr/section jeu / Rag'narok 3](http://www.jeuxdefigurines-reunion.fr/section%20jeu%20/%20Rag'narok%203) vous permettent de jouer. Ils sont sujets à des améliorations. Certains livres sont composés en partie d'extraits d'anciens livres officiels. Le temps nous manque mais nous allons faire en sorte que les quelques erratas aux parties officielles du livre soient mieux visibles.

Les règles de notre format sont également disponibles sur notre site dans la même section.

LES SCÉNARI :

Rag'narok n'a d'intérêt que si les joueurs choisissent de jouer à des scénarii autre que détruire l'adversaire ou contrôler le centre. Nous avons donc rédigé et testé des scénarii (section scénario du site) symétriques et non symétriques.

Les objectifs : En général chaque joueur a deux objectifs à remplir. Un principal et un secondaire.

Un joueur qui remplit son objectif principal remporte 4 points. Si les deux joueurs remportent leurs objectifs principaux, ils se partagent les 4 points (soit 2 points chacun). C'est la même chose pour l'objectif secondaire qui lui ne rapporte que 2 points. Avec ce système (tiré des tournois de Rag'narok 1) l'échelle des points varie de 0 à 6. Cela est très pratique pour un tournoi ou pour une campagne puisque pour être le meilleur, il faut à la fois chercher à remplir ses objectifs tout en empêchant l'adversaire de remplir les siens.

Un fichier annexe décrit les règles pour les objectifs (comme contrôler une zone, fouiller le camp, capturer un incarné adverse etc.).



RAGNAROK

EXEMPLE DE TOUR DE JEU :

10.1.1 Format :

3500 – 4000 PA / 6 tours

Attaquant / défenseur: non

10.1.2 Terrain:

Le terrain doit comporter au minimum 6 éléments de décor dont un central de dimensions minimale de 15 par 15 cm.

10.1.3 Les spectres:

4 spectres hantent la contrée. Avant la phase de déploiement, les 4 spectres sont équitablement disposés sur la ligne médiane.

A chaque début de tour, après la préparation des séquences d'activations mais avant le jet d'autorité, les spectres se déplacent aléatoirement de 20 cm. Utilisez le gabarit de dispersion pour déterminer la direction qu'ils empruntent.

Les spectres ont la compétence vol: ils ignorent toute forme d'obstacle. Cependant, ils ne peuvent pas s'arrêter au milieu d'un décor, ils peuvent, si cela est nécessaire, augmenter leur capacité de mouvement afin de terminer leur déplacement sur le terrain.

Les spectres se matérialisent à la fin du deuxième tour. Ils ne peuvent donc pas être capturés au premier ni au deuxième tour.

10.1.4 Objectifs:

Objectif principal (4PV): Capturer et détenir au moins 2 spectres au terme des six tours de jeu. Pour capturer un spectre une unité doit terminer son mouvement sur celui-ci.

La puissance minimale pour capturer un spectre est de 2 par spectre. Une même unité ne peut cependant pas détenir plus de 2 spectres.

Pour récupérer un spectre détenu par une unité adverse il faut anéantir l'unité ou la mettre en déroute. A ce moment le spectre reste au sol. Il pourra se déplacer au tour suivant si aucune unité ne l'a capturé.

Si une unité n'a plus la puissance nécessaire pour contrôler un spectre, celui-ci devient libre à nouveau.

Objectif secondaire (2): Contrôler le carré dans la zone adverse.

10.1.5 Points d'élixir :

La compagnie démarre avec deux points d'élixir de plus. Elle remporte un point d'élixir par tour par spectre en sa possession.

BATAILLE :

11.1 Déploiement :

Les joueurs procèdent à un test d'autorité en utilisant la valeur d'autorité de leurs commandeurs respectifs.

Déploiement joueur B

Déploiement joueur A

Razheem, le commodore du Scorpion possède la compétence Stratège qui lui confère deux dés. Il retiendra le meilleur résultat. Sylann, le commandeur de la compagnie du Dragon possède une valeur d'autorité de 5 comme Razheem. Les joueurs lancent leurs dés et additionnent le résultat du jet à la valeur d'autorité de leur commandant. Sans surprise le joueur Scorpion la remporte et décide que le dragon placera son unité représentée par une carte face cachée en premier.

Les joueurs placent ainsi à tour de rôle leurs unités.

Même si une unité comprend plusieurs profils différents, une seule carte est utilisée pour la représenter.

Une fois toutes les cartes placées, les joueurs les retournent et positionnent leurs combattants aux emplacements délimités par les cartes.

Les magiciens et les fidèles comptent leurs points de mana et de foi.

11.2 Calcul del a mana:

Si un incarné magicien est présent dans une unité il lance deux dés, fait la somme et additionne le résultat aux scores de pouvoir de tous les combattants magiciens de son unité. Galhyan a un score de pouvoir de 5 et mène une unité de guerrier dont un des membres est un synchronime (guerrier mage de pouvoir 3). Galhyan lance deux dés. Il obtient 5 et 3. il additionne 5+3 à sa valeur depouvoir (7) ainsi qu'à la valeur de pouvoir du synchronime (3) ce qui fait un total de 18 gemmes. Une unité ne pas posséder plus de 30 gemmes.

11.3 Calcul des points de foi:

Une unité comprenant un Incarné fidèle possède une réserve de points de foi. Chaque combattant de l'unité amène un point de foi. Cette quantité est additionnée aux valeurs de foi des fidèles de l'unité. La réserve de points de foi est illimitée.

Ces points de foi et de mana permettent de lancer respectivement des litanies et des rituels ou permettent de les contrer lorsque



RAGNAROK

c'est l'adversaire qui les lance (sous certaines conditions).

11.4 Les points d'élixir :

Chaque armée a deux objectifs. Il existe également des points d'élixir à récolter lors de la bataille. En général les points d'élixir sont dissociés des objectifs (sauf pour ce scénario). Ils permettent aux Incarnés de relancer des tests ratés ou des tests réussis à leur rencontre. Ils permettent de réussir un test de peur sans y être immunisé ou de ressusciter. Ces points sont rares et il est peu fréquent qu'un Incarné revienne en jeu après avoir été abattu.

tout en remplissant un objectif. La retraite empêche par ailleurs à Galhyan de faire de la magie. Une fois la retraite de l'unité de guerrier du Dragon effectuée, Razheem a le choix. Soit il maintient sa charge sur la même unité soit il se déplace mais sans pouvoir charger une autre unité. C'est ce qu'il décide faire et se rapproche de l'armée du Dragon.

Et c'est à tour de rôle que les joueurs activent leurs unités.

Effet mystique, déplacement et tactique.

Soïm déclare une course pour se rapprocher de la ruine et avoir dans son champ



de plus pour obtenir deux dés de plus pour ce test. Avec trois dés il y aura bien un 4 au minimum (il retient le meilleur résultat). Cette litanie est lancée deux fois de suites afin de soigner le Pulsar de ses deux points de dégâts.

Soïm craint la charge de l'aberration qui n'a pas encore été activée. Il choisit donc d'adopter deux tactiques avec les deux points gagnés lors du jet d'autorité. Il place la tactique « tenez bon » et « incassable ». L'adversaire lira ses tests d'attaques une colonne plus à gauche sur la table de résolution universelle ainsi que ses tests de blessures. Cependant l'unité de Soïm fera de même si elle doit se battre. Ces tactiques seront valables jusqu'à la prochaine activation de Soïm (et non jusqu'à la fin du tour).



11.5 Tour 2

Nous détaillerons quelques actions du deuxième tour.

Par chance c'est le joueur Dragon qui remporte l'autorité. Le joueur dragon a donc deux points de tactique pour ce tour contre un pour le joueur scorpion. Le joueur dragon décide d'être le premier joueur et active son dragon afin de l'éloigner le plus possible des cavaliers Dirz. Comme le dragon a effectué une course (le double de sa valeur de mouvement soit 40cm) il ne pourra pas tirer. C'est bien dommage car au tour précédent il a réussi grâce à son tir à effet de zone à éliminer toute une unité de clones.

11.6 Charge et retraite:

C'est au tour du joueur Scorpion de jouer. Il choisit d'activer Razheem et de l'envoyer effectuer une charge sur l'unité de Galhyan. Ce dernier est d'ailleurs fort mal placé puisqu'il se trouve en première ligne. Afin d'éviter de perdre son magicien le joueur Dragon décide d'effectuer une contre réaction en effectuant une retraite. Il recule d'une distance maximale égale à sa valeur de mouvement et place Galhyan au centre de son unité. Heureusement qu'il n'avait pas d'objectif car il aurait dû le laisser sur place. On ne peut pas sauver sa peau

de vision et à moins de 40cm de lui l'unité de pulsars dont un des membres a été blessé au tour précédent. Il décide le soigner. Cette litanie coûte 5 points de foi et est de difficulté 5. Soïm a une valeur de Foi de 5. Ainsi en puisant 5 points de foi de sa réserve il peut obtenir un dé pour tenter d'effectuer un test pour réussir sa litanie. Sa valeur de foi est de 5, la difficulté aussi est de 5, donc la différence entre difficulté et valeur de foi est de 0. Le tableau de résolution indique que le test est réussi sur du 4, 5 ou 6. Cela est risqué s'il n'utilise qu'un dé. Aussi il préfère dépenser deux points de foi

11.7 Effet mystique et tir :

L'unité de chasseurs d'azur menée par Nelphaell ne bouge pas et tire sur les clones cachés dans la ruine. Nelphaelle utilise une litanie (comme Soïm) qui donne visée à son unité. Si elle ne se déplace pas l'unité pourra ajouter sa valeur d'attaque à distance (4) à sa valeur de force (6) pour le test de blessure. La distance entre le meneur des clones et Nelphaelle est mesurée. 40 cm. La difficulté est égale à 4 (chiffre des dizaines). Cependant le champ de tir est partiellement masqué par la ruine. Les chasseurs d'azur ont une pénalité de 2 qui s'ajoute à la difficulté





du tir. La difficulté est donc de 6. Les chasseurs d'azur ont une valeur de tir de 4. Le différentiel entre valeur de tir et difficulté est de -2. Le test sera réussi sur du 5+. Elles sont 6 avec chacune un dé. Elles lanceront donc 6 dés. Heureusement le don de l'armée du dragon permet de relancer les échecs sur les tests d'attaques (distance et corps à corps).

Avec 6 dés elles obtiennent 3 cinq. Trois tirs sont réussis. Mais comme l'unité de clone est en formation dispersée elle a droit à un jet de sauvegarde. Elle prend autant de dés que de tirs réussis (3) et annule autant de tirs réussis que de 5 ou 6 obtenus lors du jet de sauvegarde.

C'est raté. Tous les carreaux atteignent les clones.

Les clones reçoivent donc 3 tirs. Il faut effectuer 3 jets de blessure de force 6+4 (grâce à la litanie). Les clones ont une résistance de 4. Pour le test de force, la valeur de résistance est égale à 4 et la valeur de force 10. Ainsi pour chaque 2 obtenu sur les dés du test de force l'unité encaissera une blessure. Lors du test du jet de blessure les chasseurs réalisent 2, 4 et 6. le 6 permet d'obtenir un dé supplémentaire qui donne

un 3. Au total l'unité de clones encaissera 4 dégâts. Chaque clone possède un point de vie. 4 clones succomberont.

11.8 Charge, contre charge et corps à corps:

L'unité de pulsar décide de charger l'aberration. Ils ne craignent rien car ils sont à moins de 30 cm du dragon et comme ils sont affiliés à la voie « Dragon de Lumière » ils ont +2 en RES soit une valeur de 13 au lieu de 11!!

L'aberration sait qu'elle ne tiendra pas face à une telle charge et même une retraite ne l'éloignera pas de la charge des pulsars (Une cavalerie lourde qui charge additionne sa valeur d'attaque à sa valeur de force pour le test de force). Elle décide donc, de contre charger. Dans ce cas elle ne pourra pas placer de dés en défense mais le combat se fera en simultané. L'aberration sait qu'elle mourra mais elle pourra peut-être effectuer des dégâts avant de partir. Si elle n'avait pas contre chargé elle aurait pu placer des dés en défense.

Comme l'aberration a effectué une contre charge les pulsars lisent leurs tests d'attaques une colonne plus à droite.

Chaque joueur résout ses attaques et ses jets de dégâts en simultané et les pertes sont retirées dans chaque camp.

Les pulsars ont une valeur d'attaque de 5 et la défense de l'aberration est de 3. Avec leurs 4 dés (deux dés chacun) ils devront réaliser des 3+. Avec le bonus de charge et leur compétence enchainement ils réussissent 6 attaques. Ils effectueront ensuite 6 jets de dégâts de force 15 contre une résistance de 10 pour l'aberration (résultat sur 2+). Ils lancent 6 dés et obtiennent tout sauf des 1. L'aberration encaisse 6 dégâts et comme elle n'a que 3 points de vie elle meurt.

Dans le même temps l'aberration a effectué son combat (car contre charge) mais n'a pas réussi à tuer un seul pulsar. Leur grande valeur de résistance leur a permis de tenir. La contre charge n'a pas été payante. Quelque soit le cas de figure, l'aberration était morte. Elle était trop proche des Pulsars. Il aurait fallu que le joueur Scorpion joue sa créature avant les pulsars mais il a fait un meilleur choix en envoyant Razheem sur Galhyan. Il savait que ce dernier allait effectuer une retraite et se priver de faire de la magie. Le sacrifice de l'aberration a été payant.

11.9 Corps à corps attaque et défense:

Maelyn et ses chasseurs d'azur décident d'effectuer un tir sur les Némésis puis de reculer de la valeur de leur mouvement (10 cm). Pas de chance, le tir ne cause même pas une blessure. Les Némésis décident de charger l'unité de Maelyn et parviennent à son contact. Les Némésis sont des créatures effrayantes, l'unité de Maelyn doit effectuer un test de courage qui est brillamment réussi par chance! Heureusement que Maelyn était là car elle possède une valeur de courage supérieure à celle des chasseurs d'Azur. C'est cette valeur qui a été utilisée pour le test. Les Némésis ont une valeur de peur de 5 et la valeur de courage de Maelyn est également de 5. Le différentiel est nul. Le test de courage effectué avec un seul dé est réussi sur un 4+.

Le corps à corps à lieu.

Deux Némésis avec 2 dés chacun sont en contact avec 3 chasseurs d'azur possédant chacun 1 dé. Ainsi lors de ce corps à corps les Némésis pourront utiliser jusqu'à 4 dés pour les mettre en attaque et les chasseurs d'azur pourront utiliser jusqu'à 3 dés de leur réserve de dés (6 car 6 chasseurs d'azur) pour les placer en défense.

Les Némésis peuvent choisir de ne pas prendre la totalité de leurs dés et en garder dans le cas où ils se feraient charger par une autre unité lors de ce tour. Ces dés conservés dans la réserve pourront servir pour une défense ultérieure.

Ils ne craignent rien et décident secrètement de prendre 4 dés qu'ils placent donc pour leurs attaques.





Les chasseurs d'Azur décident en même temps de prendre les 3 dés pour les mettre en défense.

Les Némésis réalisent leurs attaques. La difficulté de leur test est égale à la valeur de défense des chasseurs d'azur (3). La valeur d'attaque des Némésis est de 7. $7-3 = 4$. Chaque dé qui donnera 2 ou plus sera un succès (cf. table de résolution universelle). Ils obtiennent 1, 2, 5 et 6. Le 1 est un échec et comme leur puissance (4) est strictement inférieure à la puissance de l'unité de chasseur d'azur (7 car 6 chasseurs et Maelyn) alors il ne peuvent pas relancer les échecs sur leur test d'attaque au corps à corps. Mais le 6 leur permet d'obtenir un dé supplémentaire qui affiche 3). 4 attaques passent donc.

Les chasseurs d'azur vont tenter de se défendre. La difficulté est égale à la valeur d'attaque des Némésis (7) et la valeur de défense utilisée est celle inscrite sur la carte des chasseurs d'azur (3) la différence est de $3-7 = -4$, chaque 6 permettra d'annuler une attaque adverse. Bien entendu le test de défense est un échec total. Les chasseurs d'azur encaissent 4 attaques. Il faut maintenant réaliser les jets de blessures. La difficulté est égale à la valeur de résistance des chasseurs (5) et la valeur de force des Némésis (7) est la caractéristique utilisée pour ce test. $7-5 = 3$, en se référant à la table de résolution universelle on voit



que chaque dé qui affichera 3 ou plus sera considéré comme une réussite. Sur les 4 dés le joueur Scorpion obtient 3, 4, 4 et 2. Il y a trois réussites. L'unité de chasseurs encaisse trois dégâts. Chaque chasseur d'azur possède un point de vie, trois chasseurs meurent et sont enlevées du champ de bataille. A l'issue de la bataille les Némésis ne sont plus au contact de leurs adversaires, ils ont droit à un mouvement de poussée. Ils décident de se déplacer de leur valeur de mouvement. Ils auraient pu aller au contact des chasseurs d'azur restantes mais sans faire un deuxième combat. Ils ont préféré la mobilité. Effectivement, une fois au contact il est moins aisé de se désengager. Cependant, s'ils étaient allés au contact ils auraient empêché les chasseurs restants d'effectuer un tir. Mais vu ce qu'il reste de l'unité il n'y a plus rien à craindre...

11.10 Jet d'alliement :

L'unité de chasseurs d'azur vient de subi de lourdes pertes.

Lors de sa prochaine activation l'unité de Maelyn devra effectuer un test de courage car son effectif est réduit à moins de la moitié de son effectif de départ. Maelyn décidera de ne pas utiliser un point d'Elixir

pour réussir automatiquement un test de difficulté 1. Sa valeur de courage est de 3. La différence, difficulté moins valeur de courage est de $3-1 = 2$. Elle devra réaliser un 3 au minimum pour que ce test soit un succès. Si c'est le cas elle pourra agir normalement. Dans le cas contraire elle sera en déroute, ne pourra effectuer d'action et la valeur de défense de toute l'unité sera égale à 0.

11.11 Fin du tour :

A la fin du tour les joueurs récupère la mana, pour les magiciens, les points de foi des fidèles et compte les points d'élixir. Les points de tactiques inutilisés sont perdus. Un nouveau tour de jeu peut commencer.

11.12 Fin de la bataille :

La bataille durera 6 tours acharnés. Le Scorpion obtiendra le dernier mot en capturant 3 spectres contre 1 pour le Dragon. Le scorpion remporte son objectif principal et pas le dragon. Aucun des joueurs n'a remporté son objectif secondaire. Le scorpion marque 4 points et le Dragon n'en marque aucun.

SHMVG974

<http://www.jeuxdefigurines-reunion.fr>





QUINZIEME CONCOURS DE PEINTURE

«Faites ce qu'il vous plait!»

Le 15ème concours de peinture s'est terminé le 31 Août 2015 pour clore un été riche en couleurs pour certains! 11 participants se sont donnés à fond pour ce thème détente. Même si au final, on a que 8 production, on salue l'effort de chacun. En effet, l'été est sévère et retient parfois en otage nos chère peintres sur une plage loin des pots de peintures.

CATÉGORIE VÉTÉRAN



1er - GUNNM
Druide Keltois

2ème - OURS
Repenti Wolfen



3ème - SPIFF04
Thermoprêtre sur razorback



15EME CONCOURS DE PEINTURE

«Faites ce qu'il vous plait!»

CATÉGORIE RÉGULIER



1er - JU
Arbalétrier orque



2ème - VLADABOK
La Gorgone



3ème - SAMKO
Tromblonnier nain

4ème - DRAGOSTH
Clone centurus



5ème - KYRO
Agonn coeur de Lion



Pour le récompenser pour sa victoire, JU passe dans la catégorie «Grand Peintre».

Le thème du prochain concours est «Ambidextre». Venez tenter votre chance avec votre figurine préférée et soumettez-vous aux votes des membres du forum Confrontation.

Une fois n'est pas coutume, nous avons la chance d'avoir obtenu quelques conseils de la part d'un des grands peintres du forum. Gunnm nous démontre ici comment réaliser simplement un visage convainquant avec un petit travail sur le masque en prime. A vos pinceaux! Suivez le guide!

A la demande du Comité de Rédaction, j'ai essayé de faire un tutoriel sur une de mes figurines en cours : un druide Keltois. Soyez indulgents pour ce tutoriel, c'est mon premier!

Pour ce premier opus, on s'attardera sur la réalisation du visage et du masque. A vos pinceaux !

Etape 1

En tout premier lieu, les couches de base sont posées sur la figurine. Il faut obtenir une teinte opaque et uniforme. Ensuite, pour la peau, j'ai utilisé de la «chair moyenne PA» avec une pointe de «marron rouge PA». Recherchez votre teinte idéale en fonction de la peau que vous cherchez à obtenir. Notez que je n'hésite pas à dépasser sur le masque au niveau des yeux, car le plus important sera en premier de réussir le regard.

Etape n°2



Etape n°3



TUTO: DRUIDE KELTOIS

Le visage et le masque



Etape n°1

Etape 4

Toujours avec un petit lining, on délimite bien le masque avec une couleur foncée. Le but recherché est évidemment de bien faire ressortir les yeux et la bouche. De loin, il faut que le visage et le masque semblent être clairement séparés.



Etape 5

On approche doucement du but. Je peins le masque en vert moyen, que j'éclaircis sur les arrêtes avec un vert plus clair. Ici, j'ai essayé avec du jaune camouflage PA. Quant au regard, il est simplement fait avec une pointe de noir.



Etape 6

Le masque est éclairci progressivement jusqu'au jaune sur certaines arrêtes. J'ai choisi le haut du masque, le nez et les joues. Les attaches du masque sont réalisées avec la même couleur que pour les dents.



Etape 2

Une fois la première étape terminée, on peut rentrer dans les détails. On commence par les yeux qui seront réalisés en noir. Attention surtout!!! Si vous dépassez sur la peau, reprenez avec votre couleur de peau. Soyez appliqués! Le regard doit être bien net alors prenez votre temps. Pour poursuivre les détails, la langue sera peinte en rouge foncé. Quant aux dents, elles recevront un blanc cassé. Pour cet essai, j'ai innové et j'ai opté pour le Birch Scalecolor dont le rendu est très convenable.

Etape 3

On rentre dans les choses sérieuses. On fait l'intérieur de l'oeil avec du blanc cassé. Cette étape est difficile et demande un peu de calme et de patience. Vous aurez compris qu'il ne faut surtout pas dépasser sur le noir pour obtenir un oeil bien net. Il serait dommage que notre Druides ait le regard fuyant au risque de n'avoir aucun impact sur son adversaire. Ensuite, par un subtil lining, on délimite bien la langue, les dents, et la lèvre. On voit que le visage commence à se détacher du masque. Et pour assurer cela, on n'oublie pas de fait le nez comme moi!

PEINTURE

Etape Final e

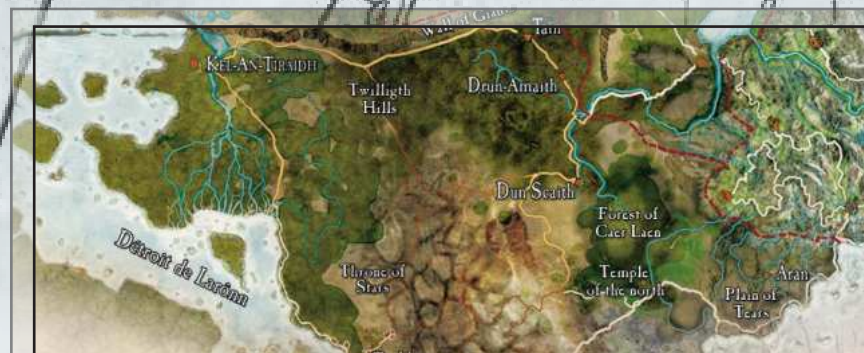
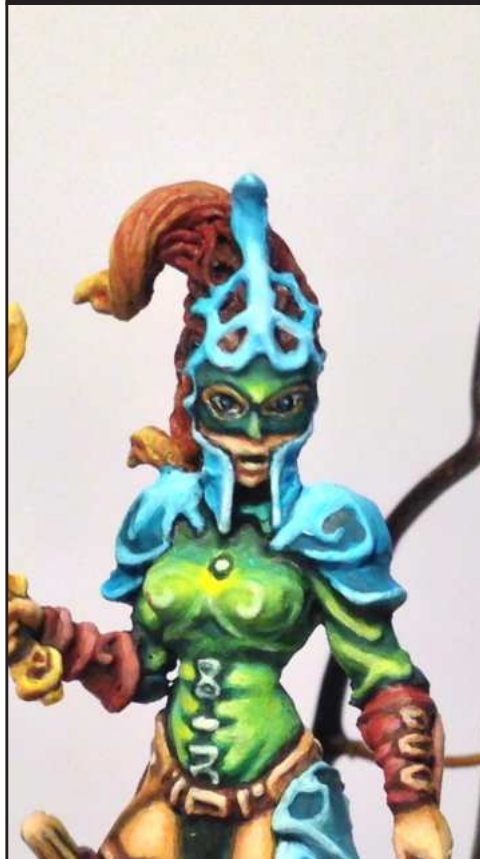
Pour terminer ce visage, on mettra une légère pointe de rose sur la lèvre et la langue. Le résultat donnera un côté plus naturel. Pendant toutes les étapes, il faut garder à l'esprit que le tout doit rester très lisible. Maintenant, il faut poursuivre et faire la barbe et les cheveux,....

Mais tout cela mérite qu'on s'y attarde une autre fois car c'est une autre histoire qui débute...

GVPPM



Un autre exemple de visage avec un masque. Ici une chasseuse d'Azur. La méthode reste la même. Enfin si ce n'est que les yeux sont un peu plus détaillés. Pour les faire, j'ai posé du bleu à l'intérieur avec une pointe de blanc pour l'éclat. J'espère que mon premier tutoriel vous aura motivé. C'est à vous de jouer maintenant!



GRAND CHALLENGE

OCTOGONES

Convention du Jeu et de l'Imaginaire

Le premier challenge du Forum se termine enfin pour des présentations des oeuvres terminées ou encore en cours de finition. C'est à l'occasion d'Octogone que vous aurez le plaisir de découvrir le travail ludique de nos membres.

A la base constitué en plusieurs domaines, le challenge a vu de nombreuses inscriptions se faire dans des domaines comme le Diorama, la Table de jeu, la Sculpture ou Conversion, le Background, les Scénario / Campagne / Rapport de bataille et encore la Compo d'armée peinte.

14 participants se sont inscrits mais pour ce premier exercices, il n'y a que quelques-uns à avoir atteint un stade assez abouti pour nous les présenter.



DIORAMA : L'ESCORTE PAR CLAIRETTE

Depuis quelque temps déjà, la baliste des orques du Béhémot faisait grise mine, à peine entamée, sur mon étagère ... Pour me motiver à aller jusqu'au bout de cette imposante figurine, j'ai saisi l'occasion du challenge pour me lancer dans un diorama ! Au cœur des montagnes glacées du Béhémot se trouve un lieu singulier renfermant une des dernières graines de l'Arbre Esprit. Très récemment, une patrouille barhane égarée dans une tempête de neige a découvert et pris possession de ce lieu sacré afin d'en exploiter les ressources. Face à cette situation d'urgence, Vijkhal n'a pas d'autre

choix que d'envoyer en toute hâte une puissante arme de siège pour bloquer l'accès à la passe ! Cependant, la route est longue et des ennemis mort vivants rodent depuis quelque temps dans les montagnes enneigées. Guidés par le sage Tumahk et sous le commandement de Grakkha, une troupe de guerriers aguerris s'engage sur les sentiers abruptes pour escorter la baliste à travers les montagnes.

Pour ce diorama, je suis donc partie sur un décor de haute montagne. La baliste est engagée dans un étroit défilé et les guerriers qui l'accompagnent sont aux aguets tout autour d'elle.

La base du décor est constituée d'un empilement de plaques de polystyrène, qui ont ensuite été poncées et recouvertes de sable de différentes granulométries et de cailloux saillants. Des arbres nus ont été réalisés à partir de branches percées de trous et piquées de branches plus fines. Enfin, la neige a constitué l'étape la plus délicate du diorama. Elle recouvre partiellement le décor et se doit d'être par endroit en couche épaisse et à d'autre presque fondue. Pour obtenir une texture plus réaliste (et aussi parce que ça brille!) j'ai utilisé de la poudre de silice.

L'expédition est maintenant proche de son but, la tension est grande dans la troupe, l'ennemi est là, tout près...



DIORAMA : CAVALERIE PAR LIBREVENT

La forteresse de Kaïber protège les baronnies des éternités. L'alliance des Elfes

Cynwalls, des Griffons d'Akkylanie et des Lions d'Alahan s'épuise dans une lutte sans merci contre les forces d'Acheron. Aujourd'hui, comme presque tous les jours, la cavalerie d'Alahan sort de ses quartiers afin de rejoindre ses alliés. Au loin, dirigée par un guerrier Crâne, une horde de pantins morbides, goules, gargouilles et guerriers squelettes se rapproche...



CAMPAGNE : CROCS DE FEU PAR CORSAIR

Cet amas d'îles rocheuses situé au sud de la Mer de Migols, proche des côtes de l'Akkylannie et à quelques miles des plages arides du désert du Syhar, recèle des secrets enfouis depuis les temps anciens. Cette révélation a réussi à parvenir discrètement aux oreilles de quelque-uns des peuples les plus habiles du continent, ceci au prix du lourd sacrifice de beaucoup d'espions. La guerre sait faire payer le coût d'une victoire et ces révélations ont déclenché un séisme en haut lieu. L'espoir d'un avantage certain lors du prochain conflit se dessine. L'existence de Nexus, trésors perdus créés jadis par les habiles Ishim'ré, peut faire basculer le cours d'une bataille. Et le grand Ragnarok gronde sur tout le continent d'Aarklash. Qui aura l'audace de revendiquer ces artefacts légendaires au nom de l'Alliance, du Destin ou des Ténèbres... La guerre est imminente!



OURS



Rubrique maintenant incontournable de la Newsletter dans laquelle nous retrouvons des acteurs de la magie de Rackham. Pour ce nouveau numéro, c'est Grégoire BOISBELAUD qui s'est prêté au jeu des questions du forum afin de nous livrer toujours plus d'infos depuis l'autre du Dragon Rouge.

Merci tout d'abord à toi de nous accorder un peu de ton temps afin de répondre aux interrogations de nos membres. L'idée est de mieux te connaître et apprendre à l'aide de tes réponses, ton implication à l'époque de Rackham. En tant que rédacteur en chef de Blogurizine, tu dois être habitué à cet exercice non ?

Question: Nom, prénom, pseudo, âge, photo, poste (& dates) chez Rackham ?

Grégoire Boisbelaud: Grégoire Boisbelaud. Né en 1978, j'ai donc 37 ans. Ma photo est sur Facebook. J'ai été Assistant VPC de Décembre 2005 à Avril 2006 puis Commercial pays Anglophones de Mai 2006 à Novembre 2007 chez Rackham. Puis Community Manager pour Rackham Entertainment en 2008-2009.

Q: Ton premier contact avec Aarklash ?

Grégoire B: J'étais à Nice et je fréquentais une boutique, l'Antre jeu, qui avait toute la gamme. Et je rencontrais rapidement Edouard Nègre, le président de la toute nouvelle Confédération du Dragon Rouge qu'il avait créée avec Skal et le soutien de Rackham. Il essayait tous les soirs de me convaincre de jouer à Confrontation, jusqu'au moment où il me donne mes premières figurines du Griffon : Mirà, la Prêtresse de Fer et un inquisiteur. Paf, j'étais piégé. De là, j'ai joué beaucoup, organisé des tournois encore plus.

Q: Ton meilleur souvenir de ton travail chez Rackham ?

Grégoire B: Les rencontres que j'ai pu y

INTERVIEW

Grégoire BOISBELAUD

faire. Il y avait ce qui se faisait de mieux dans le milieu, en terme d'artistes et de créateurs. Ils l'ont par ailleurs tous prouvé entre temps. Si je dois donner un souvenir précis, c'est sans doute les salons : Une organisation abominable, des problèmes avant, pendant et après, des règles imposées ridicules. Mais là aussi des rencontres phénoménales et des pures barres de rire.

Q: Que fais-tu depuis que tu as quitté Rackham. ?

Grégoire B: J'ai continué à travailler dans le milieu du jeu. Tout d'abord chez l'Editeur de Dungeons & Dragons 4ème édition. Puis avec Rackham-E, puis Privateer Press. En tant que Community Manager et consultant Marketing, j'ai aussi travaillé avec d'autres sociétés sur des projets divers et variés, comme Norsgard, Escape, Drakerys etc... Ces derniers temps, je suis aussi le Community Manager de Privateer Press et VictoriaGame (le distributeur exclusif de PP) en France.

Q: Quels sont tes futurs projets ?

Grégoire B: La plupart font l'objet de clause de confidentialité malheureusement.

Q: Case libre : si tu veux dire quelque chose, tu le peux; quoi que ce soit!

Grégoire B: C'est tout à fait étonnant et sympathique de voir qu'il y a toujours des fans de Confrontation ! Merci pour l'interview.

Q: Lors de la faillite, n'y a-t-il personne en interne de chez Rackham qui a voulu reprendre la franchise, (Soit Conf et AT-43, voir les deux) ? Et comme cela ne c'est pas fait, pourquoi ?

Grégoire B: Si. Elle nous a même été proposée à l'époque, à Sébastien Célerin et moi. Mais elle était bien trop chère et il fallait reprendre toutes les licences d'un coup.

Q: A quand la création d'un club de Conf' dans l'Ohio ?

Grégoire B: Il y a des joueurs. Chaque année, lors de la GenCon, ils essaient de se réunir. Mais c'est compliqué.

Q: Qu'est-ce qui t'a amené dans l'univers du jeu ? ton métier de commercial ou tu évoluais déjà dans cet univers avant ?

Grégoire B: Je suis Juriste de formation. Je suis rentré chez Rackham parce qu'un

pote (le responsable VPC avait besoin d'un remplacement pour Noël de son assistante). Du coup, je suis vraiment rentré par hasard. Après, j'organisais beaucoup de tournois de grandes tailles dans le Sud Est avec l'AJSa (Marseille) et le GRAAL (FIJ de Cannes), je me déplaçais sur les tournois de Roquebrune (CFVE) et j'allais sur les salons pour aider à faire des démonstrations d'Hybrid, le meilleur jeu de Rackham jusqu'à la sortie d'AT-43.



Q: A-tu apprécié ces années ou cela reste-t-il pour toi un échec ?

Grégoire B: Ce n'est certainement pas un échec pour les salariés. Ils ont tous bossé comme des fous (à deux trois feignasses mémorables près) et cette première expérience, même traumatisante, m'a formé à mon métier actuel. On peut le dire, Rackham a inventé le Community Management dans le jeu de figurines.

Q: Gardes-tu des contacts avec des anciens de Rackham ou as-tu définitivement tourné la page sur cette période ?

Grégoire B: Nous sommes quasiment tous restés en contact. Que ce soit occasionnellement par Facebook ou en se voyant régulièrement quand je vais en France ou quand certains se déplacent sur les salons US.

Q: Avec ton expérience de community manager chez Rackham et maintenant chez PP penses-tu que Facebook soit un bon moyen de communiquer pour nous auprès des passionnés dont la flamme pour l'univers d'Arklaash n'est pas encore éteinte ?

Grégoire B: Je pense que FB est un moyen bien plus pratique et convivial que nos forums adorés. De plus, même si le pseudo est toujours possible au sein des réseaux sociaux, c'est plus agréable d'avoir de vraies personnes et pas des anonymes se cachant derrière un alias. La preuve ? Je ne connaissais pas ce forum mais je suis votre page FB.

Q: Quels sont tes meilleurs et pires souvenirs chez Rackham ?

Grégoire B: Pour le meilleur, j'y ai déjà répondu. Pour le pire il y en a deux :

- Lors de la GenCon 2007, nous vendons AT-43, nous faisons un carton plein. La queue part de notre stand et s'étend sur 3 allées, faisant paniquer la sécurité. Nous faisons un record de ventes absolu sur tous les territoires (sauf la France pour des raisons de prix absconses) et nous apprenons au hasard d'une conversation téléphonique avec un employé resté en France que Rackham part en Article 11 pour un redressement judiciaire. Le sentiment de trahison est abominable à ce moment-là (pour la petite histoire, cela faisait un moment que nos salaires n'étaient pas payés complètement, voire pas du tout).

- Le deuxième c'est avec R-E, quand le fond d'investissement qui servait d'épine dorsale à la structure qui commençait à faire de bonnes choses part en faillite, entraînant R-E avec lui.



Q: De quelle manière as-tu ressenti l'évolution du marché des figurines après Rackham ?

Grégoire B: Paradoxalement, il n'évolue pas beaucoup : La figurine traditionnelle passe de plus en plus au plastique mais les fonctionnements (et dysfonctionnements) sont les mêmes. Les marques prudentes et solides tiennent toujours. Les petites marques faites dans un garage naissent et meurent à la vitesse d'une étoile filante et la figurine en tant qu'objet se démocratise grâce à des jeux de plateaux hybrides. Bref, du neuf avec du vieux avec du neuf.

Q: Comment, toi-même et tes collaborateurs, au travail et en privé, avez-vous réellement appréhendé le fait que Rackham allait passer toute la production de sa gamme Confrontation en PPP, toute l'équipe n'a-t-elle pas eu le pressentiment

que cette décision risquerait fort d'être l'une des dernières ?

Grégoire B: Un seul mot : Impatience. Il faut bien comprendre que malgré l'amour que l'on peut avoir pour Confrontation et ses figurines, le jeu était déjà en train de mourir. A moitié parce que le marché évoluait et que la concurrence se développait, à moitié par des décisions artistiques (rythme de sortie par armée, choix des sculptures et profils...) et industrielles (surproduction de certaines références, abus des éditions soit-disant limitées...) lamentables.

Le succès d'AT-43, et le côté hyper jouable et bien plus équilibré des règles de ce jeu nous permettaient d'espérer la même chose de la part de Confrontation.

Q: J'avais entendu dire à l'époque que Rackham était rentré en bourse pour y trouver les investissements nécessaires à ses multiples projets (Conf, Rag, AT43, Cadwallon, Hybrid...), la vente des figs pour conf se tassant, raison d'ailleurs de cette profusion de projets dans tous les sens, le tout relevant d'une fuite en avant vouée à l'échec. Es-tu d'accord et surtout, vois-tu, certes avec le confort du recul, ce qui aurait pu sauver R. et avant quel point de non retour ?

Grégoire B: Le problème est qu'il n'y avait pas de fuite en avant. La société Rackham, qui englobait les Editions Soleil Noir et La production (je ne me souviens plus du nom) était bien trop grosse et certains "salariés" coûtaient sans doute bien trop cher (sans parler des loyers des locaux, pourtant lamentablement insalubres). De plus il y a eu des conflits entre les dirigeants dont certains restaient droits et immobiles alors que d'autres avaient de nouvelles idées et voulaient faire autre chose. Je pense qu'avec moins d'hésitations et les personnes aux bons postes notamment, Rackham serait un succès durable. Encore une fois, la preuve en est que les jeux à succès actuels sont faits par des anciens de Rackham avec des idées qui sont nées chez Rackham (mais qui ont été rejetées à l'époque, ironie suprême...)

Q: Penses-tu que Rackham, sans le virage funeste (et surtout très mal négocié) du PPP et de CADR, aurait pu continuer à vivre sa vie et faire des bénéfices, à développer un jeu à format Confrontation ? On a bien des boîtes comme Corvus Belli (avec infinity) ou PP (qui a commencé avec un JdR, puis WM/H...) et qui, a priori, s'en sortent ?

Grégoire B: La question est bien plus vaste que la réduction au passage de Conf au PPP. Tout d'abord, il faut savoir que partout ailleurs qu'en France, le PPP se vendait bien mieux que le métal de qualité. Le format escarmouche était moins à la mode, Conf 3 et 3.5 étaient des jeux

lourds avec une courbe d'apprentissage, de conversion de joueurs bien trop élevée. En 2007, le milieu de la figurine est en crise. Le jeu vidéo se développe rapidement, le RPG s'effondre, on assiste à un renouvellement de générations de joueurs avec une autre culture ludique (plus paresseux, plus immédiats). Mais 2007, c'est aussi l'essoufflement du modèle de développement adopté par Rackham. La société a 80 salariés et devrait fonctionner avec moitié moins. Les commerciaux sont pressurés et mal traités et mal formés. Les boutiques sont en récession. Le stock pareil. Il y a des conflits de pouvoir internes assez sordides et presque infantiles. Enfin, il y a des choix industriels complexes, audacieux et très onéreux, qui plombent la trésorerie qui n'est déjà pas brillante. Bref, la question est globale. La solution complexe.

Q: Peux-tu nous dire quel projet à long terme était justement C4 et le PPP, concernant les armées, les règles, les figurines, etc ? Par exemple y avait-il déjà beaucoup de concepts, croquis, Background, WIP en réserve, concernant plus précisément les Elfes Akkyshans, la Concorde de l'Aigle, l'Utopie du Sphinx, des chantiers que notre communauté voudrait bien étoffer par divers moyens !

Grégoire B: Le Sphinx, il y a avait en fait très peu de concepts, les Akkyshans pareil... La Concorde de l'Aigle était une invention récente qui avait pour but de permettre la concentration des armées en grands groupes afin de réduire le nombre de factions. Vous l'aurez remarqué ou pas, mais la Concorde regroupait déjà la plupart des références neutres qui ne se vendaient pas. :)

Le but était de réduire le nombre de factions de moitié. Les nains intégraient le griffon. Mid Nor, Dirz et les Morts-vivants devenaient une alliance à part entière etc...



EVENEMENT

Q : Peux-tu nous raconter, si tu la connais, l'histoire des chocobos griffons, leur gène et leur dégénération, s'il te plaît ?

Grégoire B : Il n'y a malheureusement pas d'histoire. C'est parti d'une blague sur les salons parisiens où Rackham répondait n'importe comment aux questions par jeu. Puis un de nos concept artists en a dessiné, quelqu'un l'a fait fuiter par blague...



Q : Que penses-tu de la «Danse du Scorpion» qui fait tant grincer les joueurs ?

Grégoire B : Je ne me souviens même pas de ce que c'est.

Q : As-tu testé des profils à l'époque ? Si oui dans quelles conditions ? Sinon, qui s'en chargeait ?

Grégoire B : J'ai été beta testeur pour Rackham avant même de travailler pour eux. Puis en interne, avant que la discipline interne de la cellule écriture ne leur permette de faire des tests plus poussés en interne qui ne justifiaient plus les beta testeurs externes.

La procédure était simple. On testait des profils (entre 4 et 12 selon les mois) qui sortiraient dans les mois à venir. Nous devions faire des fichiers de test assez précis avec une conclusion personnelle. Nous devions tester pour Conf et Rag. J'ai aussi testé tous les profils pour Hybrid, le meilleur jeu de la terre.

Q : Quelle est la figurine que tu aurais aimé voir sortir ?

Grégoire B : Une figurine volante pour les Therians à AT-43 qui aurait droppé des soldats Therians au passage.

Q : Concernant l'ancien forum officiel. Les forumers et en particulier ceux qui posaient des questions de règles pour le lundi matin: Amis ou Ennemis ?

Grégoire B : Comme dans tout groupe social : la plupart étaient adorables. Certains étaient de véritables abrutis. Mais il étaient rares.

Q : A quand remonte ton dernier tournoi de Confrontation ou ta dernière partie ?

Grégoire B : 2007. Dreamweij. Je joue la Concorde de l'Aigle. Avec notamment une partie contre Sered complètement délirante où je lui défonce tout à grand coup de Minotaure et il me défonce tout à grand coup de nains à vapeur (il gagne).

Q : Quand on te dit Confrontation. Nostalgie ou content que ce soit fini ?

Grégoire B : Nostalgie. Je n'aimais pas vraiment le jeu (je préfère Rag'Narok et Hybrid) mais l'univers est fabuleux. Et puis on a bien rigolé en tournoi quand même.

Q : As-tu suivi le travail de la communauté sur les règles ? Si oui, qu'en penses-tu ?

Grégoire B : De très loin. Il y a beaucoup de passion et de sérieux même si certains profils ont l'effet "je joue cette armée" parfois.

Q : As-tu encore des figurines Rackham ? Est-ce que tu les peins encore ?

Grégoire B : Non. J'ai tout vendu en 2007 quand j'ai eu besoin d'argent après n'avoir rien touché pendant 7 mois. Sombre histoire. Et je ne peins presque plus. Je fais peindre.

Q : Mais à quand la création d'un club de Conf' dans l'Ohio ?

Grégoire B : HAHAAHAHA !

Q : As-tu encore des photos compromettantes du Taze ?

Grégoire B : Oui. Mais rien d'aussi compromettant que son Facebook ne permet déjà d'avoir !!!

Q : Quelle est ta bière préférée ?

Grégoire B : J'ai un faible pour les Blanches. Mais je ne bois pas d'alcool.

Q : Qui verrais-tu pour la prochaine interview de la Newsletter ?

Grégoire B : Plein de gens : Sebastien Célerin, le responsable éditorial. Didier Poli, le directeur artistique. Guillaume Bichet qui avait travaillé chez Rackham première génération. Et évidemment Nicolas Raoult qui connaît toutes les arcanes de l'univers et du studio de créa.



Un grand remerciement à Grégoire pour ses artworks inédits et exclusifs à la Newsletter.





PAGE FACEBOOK



Depuis le dernier numéro de la Newsletter, nous avons enfoncé le clou afin de vous apporter le meilleur de ce que produit la communauté. La page facebook a été sérieusement prise en main et nous souhaitons qu'elle vous offre l'opportunité de retrouver des joueurs, des amis et des parties pour vos prochaines soirées figurines.

Hum hum! Oyez oyez les furieuses et furieux du monde d'Arklaash !

Cela fait plus de deux mois que mon compère Corsair me tanne pour que je ponde un petit texte sur la nouveauté du moment à savoir Facebook. Et bien croyez-moi ou non mais aucune inspiration, le néant, nada! Un vrai no man's land créatif...

J'ai pensé commencer cette brève par un jeu de mots graveleux comme à mon habitude du genre Confédé a tourné la page (Facebook bien évidemment, ahahah), ou alors Confédé en cruel manque de pagination (plus tordu celui-ci je l'avoue), mais finalement j'aime bien ce dernier de mon cru :

« CONFÉDÉ SE MET À LA PAGE, FB POUR LES INTIMES. »

En bref nous sommes ravis, avec toute l'équipe du réseau social, de vous voir chaque jour plus nombreux à rejoindre nos rangs, toujours plus avides de news, d'interviews, de photos et de comptes-rendus en tous genre !

Il s'avère que ce mode de communication est génial pour nous. Vous cherchez des infos sur le format Fédé, ou les autres

hein, nous ne sommes pas sectaires. Vous cherchez un club près de chez vous, vous cherchez à améliorer vos techniques de peinture et sculpture, vous voulez tester les nouveaux profils. Tout est condensé en un seul endroit : la page **Jeu Confrontation**, alias Conf'fédération du Dragon Rouge !

<https://www.facebook.com/jean.confrontation>

Nous sommes passés de 450 amis au mois de juin à plus de 1000 courant septembre. Je ne vais pas m'étendre sur ce chiffre mais une chose est certaine, le revival est lancé.

Partagez, likez, n'hésitez surtout pas en parler autour de vous, il y aura des surprises bientôt !

STYLIPOX, CHEF DE MEUTE

EN BREF

Après 3 ans de travail irréprochable et une maintenance soutenue de tous les instants, notre bienveillant «Admin» passe le flambeau dans la gestion du Portail Confrontation. Véritable mine d'or d'informations sur le jeu, les règles et les armées, doté d'un générateur de listes d'armées, le portail a besoin d'une poignée d'informaticiens afin de le maintenir à jour.

Si vous avez envie de donner un petit coup de pouce et faire prospérer la communauté, venez discuter du projet par ici:

<http://confrontation.vraiforum.com/t2645-Place-aux-jeunes.htm>

Nous sommes à 481 membres sur le forum. Un petit effort et nous dépasserons rapidement la barre symbolique des 500 membres. Si vous aussi souhaitez parler de peinture, sculpture, univers, règles de jeu et organisez des démonstrations ou des tournois, venez vous inscrire et vous présenter: <http://confrontation.vraiforum.com/f16-Nouveaux-inscrits.htm>

2015 est une année plutôt riche en animations. Nous ne sommes pas encore à la fin d'année mais ce que l'on peut vous dire, c'est qu'il n'y a aucune raison que vous ne trouviez pas un lieu pour pousser vos figurines préférées. Des chiffres? Actuellement, pour l'année, le calendrier est formel: 9 Tournois Confédé, 3 Tournois ConfLight, 3 Tournois V3.5, 6 dates d'événements tenus lors de salons ou de démonstrations. On compte sur vous pour faire monter ces chiffres et remplir tous les weekend libres. La communauté, c'est nous mais c'est aussi vous!

<http://confrontation.vraiforum.com/f5-Confrontation-en-general.htm>

La communauté bretonne jadis si glorieuse se remonte doucement. Vous êtes du coin? Mais alors n'hésitez pas à prendre contact avec par exemple la communauté des Chevaliers de la Duchesse sur Nantes. Ils repartent forts avec plein de projets:

<https://www.facebook.com/pageLCD>

Vous errez dans le Limousin et vous ne savez pas où poser toutes les figurines qui traînent dans vos valises. Ça tombe bien que la Compagnie Grise de Limoges se trouve parfaitement située pour vous accueillir et partager avec vous des parties endiablées. Si vous souhaitez les contacter:

<https://www.facebook.com/compagniegriselimoges>

Vous aimez le forum et ça se voit. Vous avez posté 55544 messages jusqu'à présent. Le prochain record à atteindre est de 100.00 messages. L'heureux messenger se verra remettre pour l'occasion un cadeau pour le récompenser de son intérêt pour le site. Vous n'êtes pas inscrit? Dommage, mais vous pouvez encore le faire...

L'été rime souvent avec vacances et désertion des centres d'intérêt pour s'adonner à la joie de la plage, des voyages et des barbecues. Oui mais les membres du forum n'en sont pas moins actifs avec 14375 visites. Bravo à tous!

COMPTE RENDU Les Vierges du Duc



Le jubilé Ducal est une tradition originaire d'Akkyllannie qui célèbre tous les 50 ans la fondation de l'Empire par Arcavius de Sabran. À Cadwallon, les habitants fêtent chaque année la prise de pouvoir du Duc Den Azhir qui a accédé au trône en 996, le 15 octôse. C'est donc à cette date que les Cadwës lui rendent hommage en sacrifiant des vierges.

À Cadwallon, l'évènement est d'importance car il s'agit de la seule occasion où des représentants groupés de la Ville Basse peuvent pénétrer dans la Ville Haute.

À cette occasion et durant la nuit du 14 au 15 Octôse, la Milice parcourt la cité franche afin d'exiger les vierges dûes telle une récolte. Les Wolfens, au courant de ces traditions humaines, sont eux aussi à la recherche de ses vierges. Leur but est tout autre. Ils recherchent leur capture afin de les sacrifiés à la déesse Yllia... Un autre peuple est attiré par l'occasion. tous les Gobelins savent qu'une vierge sur le marché des esclaves rapportent très gros et une troupe de No-Dan-Kar s'est mis en tête d'en capturer quelques-unes en toute discrétion! Cette année, c'est le quartier du Kraken qui doit livrer de jeunes vierges afin que le Duc Den Azhir puisse satisfaire à la tradition populaire et à ses propres caprices! Cela dit, la nuit risque donc d'être longue et sanglante.

La Partie

Pour cette partie, 4 joueurs sont représentés autour de la table de jeu: Kelen est ses Wolfen, Moebius et ses Gobelins, Denis & Toch pour la Milice de Cadwallon.

Le principe de la partie est plutôt simple. La Milice doit récupérer les vierges avant les Wolfens et les Gobelins.

Tour 1

La Milice se positionne d'emblée au centre de la table, en plein milieu de la cité, prêt à découvrir les Vierges. Tandis que les Wolfens débarquent par l'Est en provenance du territoire de Diisha, les Gobelins arrivent de l'Ouest, sans doute par bateau directement de Klûne.



Sur le premier tour, la Milice découvre les différentes vierges. Les Gobelins et les Wolfens s'engouffrent dans la Cité des Voleurs à leurs vitesses respectives. Premier fait d'armes: La Gâchette tue net à bout portant un Wolfen bien trop intrépide.



Tour 2

La Milice tente par tous les moyens de mettre les vierges à l'abri mais les Wolfens avancent trop vite et essayent de prendre l'avantage car la Milice s'est coupée en deux. Les Gobelins font ce qu'ils peuvent car ils sont plus lents mais les arbalétriers de la Milice nettoient les premières lignes de gniards... Les Wolfens ont l'avantage pourtant certains succombent sous les tirs soutenus de l'Ogre Boutefeu.



Tour 3

Les gobelins sont enfin au contact. Et le sur-nombre fait enfin la différence. La Milice prend chère et le front de l'Ouest est en train de tomber sous les mains gobelines. La marée verte avance implacablement.



Tour 4

De l'autre côté, les Wolfens s'amuse à démembrer la Milice. Les miliciens subissent, souffrent mais ne rompent pas! Malheureusement, dans la bataille, la Milice perd deux vierges au profit des loups... Le combat est à son comble!



Tour 5

La Milice s'occupe de mettre en lieu sûr les deux autres vierges en leurs possessions. D'ailleurs, les Wolfens en font de même. Les Gobelins continuent leur avancée mais beaucoup trop tard!

EVENEMENT



Tour 6

Tout est allé assez vite et le sort est presque jeté. Plus rien ne se passera plus vraiment. La partie étant pliée, chaque camp achève les plus proches opposants.



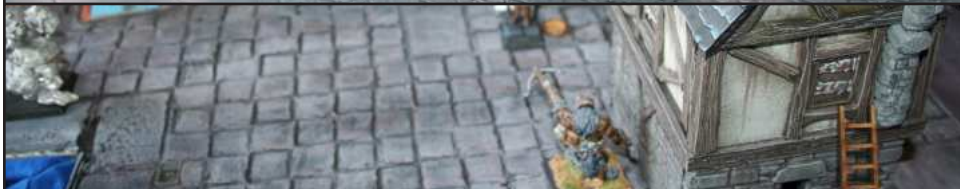
Dans un dernier acte d'héroïsme farfelu dont eux seuls ont le secret, les Gobelins tentent de s'attaquer à un Wolfen. Enfin c'est sans grand succès!



Bilan

Au bout de 6 tours, c'est une victoire de la Milice de Cadwallon avec 17 points contre 15 pts pour Kelen et ses Wolfens. Moebius retourne à Klûne avec 7 pts. Il faut dire aussi que le Duc Den Azhir fut extrêmement heureux de sa Milice et des vierges qui lui furent rapportées.

TOCH



LA LIONNE ROUSSE



Cette fois-ci l'intrigue nous amène à revivre ensemble le lien presque fraternel entre Laureena Tilius et Llyr, deux êtres que tout a opposé dans la dureté de la guerre. Que reste-t-il à un cœur brisé par une arme plus cruelle que le fil d'une épée?

Laureena Tilius, plus connue sous le nom de La Lionne Rousse, est l'exemple même de la femme qui a réussi à s'imposer au plus haut niveau d'une société dirigée par les hommes.

Fille de Chevalier, elle fut élevée par une nourrice dont le fils Llyr était du même âge. Les deux enfants étaient inséparables, plus unis que des frères de sang.

Laureena démontrait déjà d'un caractère farouche et volontaire, préférant la compagnie des garçons qui couraient la plaine et se battaient avec des épées en bois aux séances de broderie dispensées par sa nourrice.

Comme tout enfant du Royaume, Laureena et Llyr durent suivre l'apprentissage des armes. Mais au bout des six mois et en dépit de ses qualités, Laureena dut retourner à des activités plus adaptées à sa condition féminine. Son frère de lait, Llyr s'engagea quant à lui à l'école militaire afin de rejoindre l'ordre très prisé des Paladins. En secret, il lui enseigna l'Art de la guerre et déjà la Lionne faisait preuve d'une infatigable dextérité.

Même après la terrible bataille livrée à la Passe de Kaïber, les légions d'Achéron étaient loin d'avoir abandonné leurs désirs de conquête. Llyr dut un jour partir au combat. Il ne revint jamais. En raison de la débâcle subie par les Lions ce jour-là, son corps ne put être ramené à Kallienne.

Lorsqu'elle apprit la triste nouvelle, La Lionne s'isola et refusa toute visite. Au bout de trois jours, elle revêtit une tenue militaire et demanda audience auprès du Roi Gorgyn en personne.

Les cheveux déliés laissant apparaître sa chevelure flamboyante, fière et droite dans son armure, elle demanda à rejoindre l'ordre des Paladins. Le Roi Gorgyn demeura circonspect devant tant d'insolence et de détermination de la part d'une frêle jeune fille.

Mais Sardar le Pur, diplomate de renom et grand-père de Laureena, insista pour que Gorgyn accède à sa requête. Le souverain accepta en imaginant que la discipline militaire dompterait rapidement les ardeurs et le regard fier de la jeune fille.

Il n'en fut rien. La Lionne combattait avec abnégation et sa souplesse lui permettait d'esquiver tous les coups de ses camarades. Elle voulait être de tous les combats et avait juré de détruire les morts-vivants jusqu'au dernier pour venger la mémoire de Llyr. Elle fut connue sur les champs de bataille pour son cri puissant dans lequel toute sa rage et son désir de vengeance se retrouvaient concentrés.

Ses faits d'armes lui permirent de se faire rapidement adouber, au grand dam des anciens nobles attachés aux valeurs traditionnelles.

Lors d'une bataille décisive contre Achéron, l'unité de la Lionne Rousse eut à affronter une horde de morts-vivants particulièrement coriaces. Au milieu de la furie, Laureena se retrouva face au terrible Guerrier Crâne qui menait la légion maudite. La jeune femme aurait pu reconnaître cette silhouette entre mille.

Lorsqu'un éclair illumina le visage de Llyr, elle vit son visage émacié, au regard dur et noir, presque obscène. Une douce voix susurra : « Lliona, je t'attends depuis si longtemps ! ». Seul Llyr ne l'avait jamais appelée ainsi. D'un rire diabolique, le revenant chargea et sa lame fendit l'air. Une douleur vive vrilla l'épaule de la Lionne, mais ce n'était rien face au chagrin qui lui

enserrait le cœur.

Elle chercha d'abord à esquiver les coups, mais Llyr n'avait rien perdu de son adresse. Laureena sut qu'il lui fallait frapper pour son salut.

Alors, dans un cri déchirant, mélange d'agony, de furie et de douleur, elle s'élança de tout son poids sur l'ombre de Llyr et planta son épée sacrée dans le cœur de son ami. Au travers des larmes qui embuaient ses yeux, elle vit le regard de Llyr retrouver la douceur et le bleu qu'elle lui avait toujours connu. La seconde d'après, le corps de Llyr s'évanouit en un tourbillon de poussière lumineuse qui se dispersa en dépit de l'absence de vent. Seule restait l'épée de Llyr, une épée sacrée devenue Lame de Carnage.

La Lionne resta agenouillée longtemps, tournant le dos aux troupes du Lion. Elle ne remarqua même pas le silence pesant qui suivit la victoire des Lions. La femme qui se redressa après avoir ramassé l'épée de son compagnon n'était plus l'intrépide vengeresse, mais une combattante accomplie, un chef de guerre... Et c'est avec révérence et respect qu'elle fut accueillie à Kallienne pour être nommée Chevalier par le Roi Gorgyn lui-même.





MARCUS L'EXILE

La seconde grande bataille de Kaiber a donné lieu à des réactions insoupçonnées au sein de l'Empire du Griffon. A l'aube du Ragnarok, un groupe de dignitaires haut placés préparent le terrain d'un nouvel ordre à leur image. Dans l'ombre de l'empereur, certains oeuvrent avec férocité pour s'accaparer le pouvoir.

- « Impossible de rester là Capitaine ! La nuit va tomber il y en reviendra d'autres ! ».
- « Fais au mieux Luthius ! Termine de soigner les blessés ! Torins ira préparer nos montures pendant ce temps. Rassemblez des vivres tant que possible ! On lève le camp dans une heure ! Brûlez les corps et vite ! ».

Alors que les soldats s'affairaient dans l'urgence autour de lui, Marcus quitta du regard ses hommes afin de se recueillir l'espace d'un instant. Il posa sa lame de jugement contre le mur d'une grange et se mit à plonger son regard dans ses mains souillées du sang des infidèles. La vue troublée et le cœur serré, il se confessa.

- « Mon Dieu, n'ai-je pas mérité ta clémence ? Ma détermination à te servir n'est toujours pas à la hauteur de ton pardon ? ». Ses souvenirs refoulés remontaient à la surface et le submergèrent un fois encore.

Marcus était jadis un illustre inquisiteur promu à une carrière vertigineuse. Surnommé « l'Aile de Merin », il était un guerrier-mage virtuose à l'épée dévastatrice. Partout où il arrivait pour chasser les hérétiques, Merin semblait lui donner une force surhumaine. Adolescent déjà, Marcus incorpora la très Sainte-Eglise et fut formé très tôt par l'Inquisition. Il ne tarda pas à se faire une solide réputation partout où la justice du Dieu Unique réclamait un châtiement. Remarqué à plusieurs reprises pour son aura, sa discipline et son abnégation durant les combats, il acquit la fierté de ses paires de l'Ordre et accéda à de plus hautes fonctions. C'est à l'âge de 31 ans qu'on lui offre une place prestigieuse au sein du Fort de Kaiber. Seulement, son destin serait aussi scellé dans cette faille. Marcus fut nommé Commandant de la 4ème Compagnie Sacrée de Kaiber. 10 inquisiteurs et 40 templiers de l'Inquisition seraient sous ses ordres. Une consécration qui lui permettrait d'accéder en son temps aux plus hautes

fonctions à Arcavia, autour d'un Conseil de l'Inquisition. Ce fin stratège n'imaginait pas un seul instant le drame qui va se dérouler.

Marcus sait galvaniser ses troupes et à maintenant un statut imposant, faisant l'admiration de tout inquisiteur. Sa réputation n'est pas volée. Seulement, une ombre se lève à l'Est sans que les éclaireurs situés dans la plaine d'Acheron n'ait pu l'estimer. Une armée colossale telle une marée des morts vient frapper les Terres libres et tente de se déverser sur le continent. Marcus fraîchement habitué à ses nouvelles fonctions voit là un nouveau défi de satisfaire son Dieu. Il sait qu'un autre Champion Griffon tiendra l'autre porte. Eschelius, un frère d'arme à la réputation éprouvée et aussi féroce que lui, assure le commandement d'une autre compagnie. Marcus ne compte pas se laisser distancer. Tout lui a réussi jusqu'à présent et son ardeur au combat servira sa cause et sa future place dans les hautes sphères.

L'an 1001, la seconde bataille de Kaiber débute sous un ciel assombri par des nuages de cendre et l'odeur de la mort. Des ombres inquiétantes obscurcissent le ciel et s'approchent dangereusement du Castel. Une immensité de créatures de tout ordre déferlent par centaines de milliers vers les murailles du Fort et tentent de prendre d'assaut les portes principales. Le Belier n'a pas l'intention de faillir une fois encore. S'ils parviennent à la Faille, le Castel tombera puis le reste de la passe avec jusqu'au Cercle. Les hommes de Marcus sont prêts. La 4ème Compagnie Sacrée est en charge de tenir la Porte des Audaces. Ils sont renforcés par la Bannière Kephalis du Lion ainsi que d'un petit groupe de Synchronismes. Ces derniers apporteront bien plus que les Bardes, un soutien de combat absolu depuis l'arrière. Mais les Cynwalls ont prévu surtout un renfort conséquent d'Echahims pour venir assister les fronts en difficulté si nécessaire. A cette heure, Acheron toute entière frappe aux portes des Hommes libres. La Mort est en marche.

La grande porte des Audaces, forgée par les maîtres nains, gronde d'un son lugubre, se tort sous les coups et craque dans un bruit sinistre. Chacun retient son souffle lorsque cette dernière cède sous le poids des Ténébres. Des abominations se

déversent des trous béants taillés dans la porte. Squelettes, zombies, des goules et 2 guerriers Cranes affluent en masse. Un wolfen zombie bondit dans une ouverture mais est cloué immédiatement à la grande porte grâce à une magistrale nuée de flèches des 20 archers d'Alahan. Ses cris déchirent la grande cour mais le reste de l'armée s'amoncèle déjà. La bataille fait rage immédiatement. Marcus donne l'ordre pour une formation et contre charge les morts-vivants. Les troupes réagissent aussitôt et les premiers assauts sont redoutables. Personne pourtant ne remarque que la marée ténébreuse avance et s'amoncèle dans la grande cour. Les Griffons commencent à être submergées sous le nombre.

A l'abri des guerriers cranes, on distingue quelques Questeurs qui semblent agir sur leurs troupes comme des amplificateurs, les rendant plus fort et plus disciplinés. La situation devient vite critique et Marcus se retrouve séparé un bref instant de son groupe. Soudain, il ressent une vive douleur lui parcourir tout le corps. Un froid mortel s'enfonce dans son armure et le pénètre profondément dans la chair. Il sent son esprit se vider de sa puissance. Titubant, il parvient à ne pas sombrer dans l'inconscient. Il n'a pas vu ce qui s'est passé et les mages sombres se sont à nouveau noyés dans la masse. Recouvrant le peu de force qui lui reste, il parvient à esquiver les coups des ennemis. Mais une sensation horrible le submerge au fil des échanges et il ne parvient plus à guider son épée. Chancelant et luttant pour sa vie, il ne ressent plus aucune essence magique traverser son corps et ne peut plus faire appel à son pouvoir si terrifiant jusqu'à lors. Merin se serait-il tourné de lui ? Torturé par cette pensée, il ne tient plus sous la pluie de coups et reçoit le tranchant d'une rapière dans les plis de son amure, pénétrant dangereusement la chair. Incapable de lutter d'avantage, il s'apprête à plier sous le nombre.

Dans un sursaut d'orgueil et pour secourir leur Commandant, les Inquisiteurs tentent une charge pendant que les templiers tiennent la ligne de concert avec les gardes de Kaiber et les bardes d'Alahan. La vie de Marcus aurait sûrement fini au pied de la porte des Audaces si une colonne d'Echahims n'avait pas surgi de nul part au même moment. Taillant dans la ligne ennemie une plaie béante, les cynwalls parviennent à créer

BACKGROUND



la confusion devant la Grande Porte. L'occasion est inespérée pour faire évacuer le blessé vers l'arrière garde. Sur le trajet, Marcus perd connaissance et l'on ne parvient plus qu'à percevoir le nom de Merin parmi les sons incohérents qui sortent de sa bouche.

La seconde bataille de Kaiber prend fin dans la souffrance. Il faudra plus d'une année pour panser les plaies laissées par le Belier. Marcus se réveille douloureusement. Pour lui, la victoire a un goût amer. Le son de l'échec résonne dans sa tête et ses derniers souvenirs jettent sur lui la honte. C'est un chef et il a failli. Il ne ressent plus de pouvoir en lui. Il ne perçoit même pas la ferveur du Dieu Unique. Est-ce une malédiction ? Est-ce que Merin lui impose une épreuve pour endurer sa foi ? Peu de temps pour comprendre pourquoi une telle chose a-t-elle pu arriver, il se retrouve convoqué à un Conseil tenu dans la Salle des plans par Ortho, le Légat Impérial Griffon ayant toute légitimité sur les hommes de l'Empire à Kaiber.

Marcus doit s'expliquer publiquement sur son agissement qui a coûté la vie à de nombreux hommes et aurait pu faire basculer la bataille vers une défaite. En effet, il s'en est fallu de peu pour contenir les hordes de non humains et éviter qu'ils ne parviennent jusqu'à la Faille. Perdre Kaiber reviendrait à perdre la partie et le Ragnarok. Dans la salle, tous écoutent le récit de l'Inquisiteur en silence. Des ennemis présents, le déroulement de la bataille jusqu'à sa perte de connaissance, Marcus tente de rassembler ses souvenirs et n'omettre aucun détail. Des visages graves aux regards lourds se dessinent à présent parmi le Conseil. Il reconnaît certains dont celui d'Eschélius qui le regarde sévèrement. Tous scrutent l'Inquisiteur encore blessé. Ortho laisse place à un long silence après les explications confuses du malheureux puis décide de lever l'audience afin de décider la sentence du Condamné. Devant de tels hommes et au porte de la plaine d'Acheron, le verdict est souvent sans appel, Marcus le sait. Et les exécutions sommaires sont monnaie courante ici. En guerre, il faut faire des exemples et éviter que le moral

des troupes ne mollisse. Finalement, le conseil reprend sa place après une longue absence. Marcus sent sa vie défilé à une vitesse vertigineuse et compte le peu de temps qu'il lui reste. C'est Eschélius qui, sous le regard du Commandant Principal de la Salle des Plans et du Légat Impérial, rompt le silence en premier. D'une voix lente et dure, il rend le verdict. Contre toute attente, Marcus est frappé d'une peine tout aussi exemplaire que surprenante : L'exil ! - « L'exil ? »

Il ne comprend pas ce choix, lui qui pensait mourir aujourd'hui de la main de ses paires. Il se dit que l'exil peu parfois être pire que la peine de mort. Il devra faire pénitence le reste de sa vie pour retrouver la voie vers le Dieu Unique. Son Dieu qui pourrait lui tourner le dos pour le restant de son existence. Sans même avoir le temps de rassembler ses idées, le Conseil se lève et quitte la grande salle. Tous, sauf Ortho qui regarde attentivement le condamné. Marcus s'adresse à son chef suprême :

- « Mais pourquoi ne pas m'avoir exécuté comme tout déserteur ? J'ai échoué dans ma fonction, mon pouvoir m'a quitté et notre Dieu m'a abandonné pour mes fautes. Seul la mort semble juste dans ce cas ! »

Il obtient une réponse de la part du Légat Impérial, aussi surprenante que douloureuse de sens.

- « Tu as perdu la confiance de notre Dieu et celle de tes hommes. Ta foi s'est asséchée et tu dois, au nom de tes frères tombés, retrouver le salut et le pardon de Merin. Tu chercheras seul, le chemin de la Rédemption à travers les missions que l'on te confiera. Tel est la bonté de notre Seigneur tout puissant. Tu seras destitué cependant de tes fonctions d'Inquisiteur et de ton commandement. Retrouve la Lumière de Merin et tu siègeras à nouveau à la Sainte Inquisition. Tu pars aujourd'hui ! Ton premier ordre de mission t'attend dans tes quartiers. Tu peux disposer maintenant! ».

Ortho quitta la grande salle en premier suivi de sa garde prétorienne. A sa sortie, le Commandant Principal l'attendait dans les coursives du Castel. Ortho lui dit :

- « Envoyez un message immédiatement à Klayne et dites lui que son ordre a été exécuté à la lettre ! Notre homme sera prêt dès ce soir pour partir en mission. Rien ne lui a été dit non plus sur la malédiction qui l'a frappé à Kaiber. Les ordres seront strictes à ce sujet. Personne ne devra l'informer sur la manière de s'en débarrasser. Il servira docilement nos plans ! Dépêchez-vous de lui rendre compte ! ».

Marcus retourne d'un pas lourd dans ses quartiers pour un ultime adieu à sa vie de lumière. La rumeur de son exil l'a

déjà précédé et il doit faire face au regard méprisant des autres Commandants ou à l'incompréhension des autres Inquisiteurs. Dans ses appartements, il découvre son tout premier ordre de mission posé sur son bureau. Le reste de ses affaires a déjà été débarrassé et ses quartiers sont vides. Il ne lui reste que le strict nécessaire pour accomplir sa tâche. Se saisissant du dossier, il découvre qu'il sera à compter de ce jour un Inquisiteur de l'Ombre, à la tête d'une petite troupe d'hommes, des Légionnaires du Repentir. Il est bien indiqué qu'il n'aura aucune autorité sur eux mais fera en sorte qu'ils accomplissent tous leur travail. Il aura de plus la responsabilité d'empêcher toute désertion au sein de la faction. Leur mission principale est la lutte contre l'Hérésie la plus vile aux delà des frontières akkyliennes, sans appui de l'Eglise. Il lui est rappelé que sa mission durera tant qu'il n'aura pas reçu le pardon de la main de Merin. Il doit retrouver pour cela sa puissance passée. Une première mission clôture le dossier. Il est attendu sans délai au Temple du Nord pour recevoir ses premières directives.

Tout va si vite. Le Dieu unique sait se montrer intolérant avec ceux qui n'ont pas mérité sa bienveillance. Il n'y a pas de place pour les infidèles aux yeux de Merin et le malheureux le comprend bien. Marcus sursaute subitement. On vient de frapper à la porte sans ménagement. Un Magistrat ouvre la porte sans même attendre de réponse.

- Marcus ! Vous êtes attendu à la Porte des Justes. Maintenant ! Vous partez ! ».

Surement la dernière fois qu'il aperçoit Kaiber. Il jette un dernier regard sur cette alliance improbable d'hommes, d'elfes, de nains, de gobelins et d'autres espèces qui s'affairent à entretenir les structures endommagées. Il laisse glisser sa vue sur les bannières et armures qu'il croise tranchant avec sa nouvelle vie d'errance. Son visage s'assombrit en regardant vers l'Ouest, vers Acheron qui lui aura fait tout perdre. Ses hommes sont là et le convoi est prêt. L'ombre de l'Empire se met en marche.

Ainsi commence la vie de pénitence de Marcus qui entame le début de sa rédemption au nom de la très Sainte-Eglise. Il est devenu une des Ombres de l'Inquisition. Un Ordre tenu secret appelé l'Apostasie. Elle exécute les tâches les plus infâmes de l'Inquisition sans approbation de la papauté. L'espérance de vie de ses soldats y est souvent brève mais l'existence d'un tel ordre est nécessaire pour que la Sainte Inquisition combatte l'hérésie même contre l'avis de l'Eglise. Aujourd'hui sans pouvoir, « Marcus » doit galvaniser ses troupes de repentis par sa seule habileté au combat. Digne maître d'arme, il lui faudra vaincre et espérer un signe de Merin ou mourir en accomplissant son devoir.

CORSAÏR



LE CHANT DU SOLEIL

Les plaines d'Avagddu ne connaissent jamais longtemps le repos et les fiers guerriers de Danu doivent parfois lutter contre des ennemis venus d'au-delà de la montagne.

Et l'Orque se saisit du gibier sans même prendre le temps de desserrer le piège, et s'enfuit à travers la forêt. Il courut à en perdre haleine, jetant de temps en temps un regard fuyant par-dessus son épaule. Il courut ainsi pendant dix bonnes minutes, puis, à l'orée d'une clairière, se laissa tomber au pied d'un arbre. Il fouilla dans son sac et en ressortit l'objet de son délit : un joli lapereau, d'une bonne livre, encore tiède. D'un mouvement sec du poignet, il décapita la tête, et porta ce succulent repas à sa bouche. Il eut grand peine à déglutir sa première bouchée lorsque la lame de Malek se posa sur sa pomme d'Adam.

- On ne t'a pas appris à demander avant de te servir, dit Malek.

- moi pas fé expré, moi faim, moi s'cuz ! dit le vilain Orque.

- Je te pardonne pour cette fois, dit Malek, rangeant sa lame dans son fourreau.

- merci bocou monsieur le... »

- Bah, elle est pourrie ton histoire !!!

Olween caressa le front du petit garçon qui riait, emmitoufflé dans sa peau d'ours.

- Pourquoi, elle te plaît pas mon histoire ! s'exclama-t-elle, faussement vexée !

- Ben, moi je serais Malek, je lui flanquerais un bonne raclée, à cette vermine - fit Tarka - tapant son poing droit sur la paume de sa main gauche.

- Tu as raison, c'est probablement ce que Malek a fait.

Elle soupira. - Mon histoire n'est pas si bonne que cela, effectivement. Celle de demain sera bien meilleure, tu verras !

Elle se leva et borda le lit du petit garçon, puis lui embrassa le front, comme tous les soirs.

- Il faut dormir maintenant, soit sage et que Danu guide tes rêves...

Elle sortit en essayant de faire le moins de bruit possible, et comme à peu près tous les soirs, elle se prit les pieds dans ce qui semblait être une gigantesque arme en bois. Mais comment un si petit garçon pouvait soulever un truc pareil ? Et, par la même

occasion, détruire la moitié des arbustes du village, pour peu qu'ils se mettent à ressembler d'un peu trop près à des Orques. Elle s'assit sur un rocher et contempla longuement les étoiles. Dix-sept années s'étaient écoulées depuis le soir où ses parents avaient été tués, ou faits prisonnier, par des Clones Scorpions.

La rage lui saignait le cœur à chaque fois qu'elle y repensait, son poing se serrait sur le pommeau de sa lame et ses tempes battaient jusqu'à ce que la douleur soit insupportable et quelle soit obligée de se calmer. Elle avait été recueillie par le chef de ce village, élevée comme sa propre fille, puis elle avait tout naturellement suivi l'apprentissage du maniement d'une arme pour devenir enfin une redoutable combattante : une Fianna. Elle était pourtant un peu frustrée, son talent au combat était certes efficace mais il manquait l'étincelle de la perfection qui brillait chez ses consœurs.

Elle en avait parlé au vieux Druide Tanis, il s'était contenté de sourire et de lui dire qu'elle trouvera bientôt sa voie. Il était bien gentil mais des fois...

Elle se dirigea vers la place des héros, grand nom pour un espace rond autour duquel ont été jadis montées les tentes des 'généraux' du clan. Un feu brûlait constamment en son centre, et le banquet du soir était généralement un prétexte pour les guerriers de se retrouver, parler et boire plus que de raison en comparant la taille de leurs cicatrices.

Les flammes crépitaient fort ce soir. La fine pluie de la veille avait dû mouiller les branchages, malgré la bâche de protection. Une fantastique odeur de viande grillée monta au nez d'Olween, et les antiques chants grivois des barbares saouls, dont les paroles ne furent jamais traduites par respect pour les femmes et les enfants, s'intensifiaient au fur et à mesure qu'elle s'approchait.

- Mesdames et Messieurs, les invincibles Keltois ! S'exclama-t-elle pour elle-même.

- Ne sois pas si dure avec eux, fit une ombre assise sur un rocher, d'une voie si familière.

Olween se raidit, rougit et s'inclina - signe de respect envers son supérieur. La silhouette sortit de la pénombre et s'approcha d'Olween. C'était sûrement la plus dangereuse et la plus destructrice de toutes les Fiannas, Gwenlaen était pourtant d'une beauté à faire jalouser une Déesse.

Elle sourit puis tendit sa main, caressa la joue de sa protégée et l'invita à la suivre. Les deux Fiannas rejoignirent l'attroupement, où un guerrier s'était mis torse nu afin que l'assistance voie comment une lance avait pu lui traverser l'épaule sans lui causer plus de dommages que la perte de quelques neurones. Malgré les années passées, Olween était toujours très intimidée de s'asseoir à côté de tous ces valeureux guerriers et dont certains étaient déjà considérés comme des légendes. Malek, assis au milieu de la table principale du banquet, se leva à l'arrivée de Gwenlaen et se racla la gorge. Se fut le silence immédiat.

Les deux héros s'échangèrent alors un long regard, marquant le profond respect et la grande amitié qu'ils avaient l'un pour l'autre. Puis Malek sorti sa dague, la planta dans le bois fatigué de sa table et parla, d'une voie grave et militaire :

- Moi, Malek, Gaétan de la caste des Guerriers, T'invite, ainsi que tous Mes semblables, à partager le fruit de la chasse et de la cueillette gracieusement offerts par notre déesse Danu

- Moi, Gwenlaen, Gaétan de la caste des Fiannas, Accepte, ainsi que toutes Mes semblables, Ton invitation. Que Danu soit remerciée de sa générosité !

- Que Danu soit remerciée ! Crièrent en cœur tous les participants au banquet.

Puis l'ambiance grivoise repris le dessus, les rires et les bruits de vaisselle en bois recommencèrent, tandis que Gwenlaen prenait place à côté de Malek et qu'Olween essayait désespérément de trouver un coin de banc pour poser son derrière, que la plupart des guerriers mâles trouvaient fort joli d'ailleurs. Elle fut finalement coincée entre un blond baraqué qui sentait fort l'alcool de figue et un géant au crâne rasé qui ne décrochait pas un mot, les joues rouges de timidité de se voir assis à côté d'une jolie fille pour la première fois de sa vie.

La nuit s'annonçait douce et calme, pourtant un cri retenti aux abords du village. Une femme avait hurlé en apercevant un message, un Keltois Sessair sans aucun doute, qui boitait pour atteindre ce semblant de civilisation. Le visage terne, la chemise en lambeau et souillée de son propre sang, il titubait péniblement, souffrant à chaque fois qu'il posait un pied sur le sol. Les hommes se précipitèrent à sa rencontre, Olween et les

BACKGROUND



autres Fiannas restant en retrait.

L'homme grièvement blessé se savait condamné. Les blessures étaient trop profondes pour cicatriser avant qu'il ne se vide entièrement de son sang. Il fut allongé sur une couverture et fit signe à Malek de se baisser et d'écouter. Il sacrifia son dernier souffle pour délivrer son précieux message. Malek chuchota quelques mots à l'oreille de Gwenlaen, qui rassembla ses troupes sur-le-champ. Visiblement, un groupe isolé d'Orques faisait des ravages dans le désert, de nombreux camps nomades avaient été décimés et il se rapprochait maintenant du village. L'attendre n'était pas une option envisageable, il y avait trop de mères et d'enfants à protéger pour combattre efficacement. Il fallait donc absolument l'empêcher de parvenir jusqu'ici. Chaque Guerrier et chaque Fianna prit ses armes. Olween rangea sa lame dans son fourreau, passa la sangle sur son épaule, et partit rejoindre ses sœurs. Elle prit position en arrière garde de l'unité, comme à l'accoutumée. De là, elle pouvait toujours apercevoir le totem Fianna, point de ralliement en cas d'encerclement, et

rester à la portée de la flûte Bae-Gan, dont le chant donnait courage et réconfort à toutes les combattantes.

Ils marchèrent deux bonnes heures, dans le froid glacial et désertique des nuits d'Aarklash, avant d'entendre enfin les mugissements baroques caractéristiques des montures orques : les Brontops. Malek fit signe de stopper la marche à deux cents pas du campement ennemi. Le silence se fit oppressant. Malek et Gwenlaen discutèrent par signes de la tactique à employer, et placèrent leurs troupes en conséquence.

Olween et le groupe de Fiannas se retrouvèrent sur le flanc droit de la petite armée. D'après ce qu'elle avait compris, les Guerriers Fureurs foncèrent en ligne droite sur le campement orque, tandis que les Fiannas escaladèrent un petit monticule de terre afin de prendre les Orques à revers.

La tactique, classique et ultra conventionnelle, avait l'avantage d'être connue par cœur de tous les Keltois et, en plus, d'être particulièrement efficace contre cette

vermine. Une douce brise se leva, caressant le dos en sueur des Guerriers aux aguets. Gwenlaen tiqua : leur odeur était en train de parvenir aux narines des ses ennemis, l'effet de surprise était anéanti. Les Orques repérèrent facilement le groupe de Keltois. En quelques secondes et quelques rugissements, toute la troupe était armée et prête à combattre. Les Chevaucheurs, les Guerriers Chacals et les Lanciers chargèrent.

Les sabots des Brontops martelèrent le sol poussiéreux, arrachant à chaque foulée des mottes grosses comme le poing. Derrière, des Guerriers Chacals avaient levé leurs armes et couraient, les yeux chargés de haine, la bave moussant aux commissures des lèvres. Le choc fut terrible, les Guerriers Fureur Keltois avaient été les premiers à contenir la charge, les Chasseurs et les Guerriers, menés par Malek, formaient la deuxième salve. Les Fiannas, menées par Gwenlaen, s'occupaient du flanc droit, dansant et tournoyant, semant la mort du tranchant de leurs lames.

Olween et ses sœurs suivaient la mélodie de la Bae-Gan, et la synchronisation de leur mouvement semblait être assez efficace pour repousser temporairement l'attaque. Malheureusement, des Lanciers orques chargèrent de l'arrière. Malek ne perçut que trop tard le traquenard dans lequel il avait mené ses troupes. Un seul regard à Gwenlaen et elle avait elle aussi immédiatement réalisé. Elle serra les dents, redoubla de férocité et continua de combattre. Des guerriers tombaient dans les deux camps. Alors que les Fureurs parvenaient avec succès à réduire la force de frappe frontale, les Fiannas et les Chasseurs peinaient à contenir la charge bestiale de l'arrière. Malek se mordit les doigts de ne pas avoir prit de Géants, idéal dans ce genre de situation, mais pas assez discret pour l'attaque initiale qu'il contenait élaborer... au début.

Puis le chant de la Bae-Gan se tut, la Musicienne venait de succomber à la blessure d'une épée rouillée d'un Guerrier Chacal, qui léchait le sang sur sa lame en contemplant sa victime, un affreux rictus sur ses lèvres verdâtres. Les Fiannas étaient désorganisées, les Guerriers hésitèrent à frapper, et pour tous la fatigue commença à se faire sentir. Le combat se prolongeait dans la longueur, et l'endurance était bien meilleure chez les Orques. L'arme d'Olween devint extrêmement lourde, elle n'arrivait plus à entailler profondément la carcasse des Brontops, et ses coups ne semblaient provoquer que des égratignures. Le Chevaucheur de Brontops se retourna vers elle, leva son énorme massue, et l'abattit sur Olween, qui ne put l'éviter totalement. Elle fut projetée sur dix mètres dans les airs, avant de s'écraser sur le sol, complètement sonnée. Malek et Gwenlaen

perdaient du terrain, pour chaque Guerrier Chacal tué, deux prenaient la place. Le dernier Guerrier Fureur tomba à genoux, la tête tranchée, laissant le flanc gauche sans protection. Trois Lanciers s'engagèrent alors dans l'ouverture, anéantissant petit à petit l'espoir des Keltois de revoir femme et enfants.

Olween gémit en reprenant connaissance, une douleur insupportable lui martelait l'arrière du crâne ; Elle passa ses doigts dans sa chevelure emmêlée afin de vérifier l'absence d'hémorragie. Ouf, elle avait eu chaud.

Visiblement le combat s'était éloigné, elle entendait encore les lames qui s'entrechoquaient, les cris des hommes et le mugissement des bêtes. Elle inspecta le sol à la recherche d'une arme. Le jour se levait peu à peu, et le premier rayon de soleil se refléta sur un petit objet métallique et vint frapper l'œil d'Olween. Elle se précipita pour le ramasser, pensant à une providentielle dague ou un couteau oublié, et fut surprise de trouver, au milieu d'une touffe d'herbe verte encore humide de rosée, la Bae-Gan qu'elle pensait perdue à jamais. Réchauffée par les rayons bienfaisants, elle portât la flûte à sa bouche, ferma les yeux, écouta le soleil et joua ce qu'il lui demandait.

Les Orques eurent une impression étrange, la musique qui apparut au beau milieu du champ de bataille semblait venir de nulle part, comme si elle sortait de chaque pierre, vibrerait sous chaque feuille, chantée par chaque tige d'herbe folle. Les rayons du soleil, pourtant plus que supportables d'habitude, leur brûlaient la peau et la chaleur commençait à leur être néfaste. Les mouvements étaient plus lents, moins précis, moins violents. Les Keltois, d'abord subjugués par le chant de la Bae-Gan, reprirent leurs esprits, plus aucune peur, plus aucun doute ne leur serrait l'estomac, la confiance était revenue, et l'amour de la déesse Danu coulait dans leurs veines tandis que le soleil réchauffait leurs âmes. Malek poussa un hurlement de victoire, et fonça sur les Guerriers Chacals qui lui barraient le chemin. Gwenlaen et les autres Fiannas se synchronisèrent sur le chant d'Olween et reprirent le combat. Les guerriers oublièrent leurs blessures et semèrent la mort dans les rangs de la vermine verte, l'issue du combat était à présent définitive.

Sur une colline, à quelques lieux du combat, un vieillard observait la scène. Le Druide Tanis souriait, le dos voûté, le bras droit appuyé sur un bâton orné de signes mystérieux. La petite Olween a enfin trouvé sa voie, se dit-il, les prophéties étaient encore une fois exactes, et d'après elles l'histoire d'Olween était loin d'être finie. Il rebroussa chemin, ricanant pour lui-même, se demandant ce qu'il pourrait bien manger maintenant pour son petit déjeuner...

SAURDAK

LEXIQUE

Lahn : L'Astre solaire.

Lahnar s : Adorateurs du Soleil et du Vent.

Lame Abyssale : Epée des 3 Rôdeurs des Abysses.

Lame d'Avidité : Lame du Maître des Pouées.

Lames de Carnage : Epée des Guerriers Crâne, capable de boire le sang de leurs ennemis.

Lames Dorsales : Equipement particulier de certaines troupes du Scorpion ou de certains hauts dignitaires, consistant à directement greffer dans la moelle épinière de l'Alchimiste une ou plusieurs paires de Lames, ce qui permet à son porteur de les contrôler aussi instinctivement que ses bras ou ses jambes.

Lame du Jugement : En devenant Inquisiteur, le Guerrier-Mage reçoit des mains de son maître d'armes une épée appelée Lame du Jugement. Dans les mains de l'Inquisiteur, cette arme possède la faculté de dégager une chaleur équivalente au foyer de la forge dont elle est issue. L'épée peut alors traverser les armures les plus épaisses, affligeant des dégâts redoutables. C'est principalement l'arme consacrée des Inquisiteurs et par extension l'un des symboles de l'ordre. Il arrive cependant parfois que de telles lames soient confiées par l'Eglise à certains agents, tels que les Magistrats ou des personnalités méritantes telles que Cairn. Dans ce dernier cas de figure, on ne connaît pas la raison de ce geste.

Lames Tournoyantes : Technique de combat des Elfes Akkyshans, sous forme de Danses Guerrières que pratiquent les Filles de Lilith.

Lames de Torture : Les plus connues des Armes-Démons, elles sont animées par une vie propre et peuvent combattre à distance en quittant la main de leur maître. Elles sont confiées aux serviteurs d'Achéron par le Grand-Duc Feyd Mantis. Indestructibles elles ne disparaissent que si leur porteur vient à mourir.

Lance du Long Sommeil : Juste après l'hécatombe qui vit la disparition de sa meute, le Veilleur, blessé, borgne et hagard, fut sauvé et soigné par une tribu Keltoise. D'abord méfiant, il se mêla très vite aux hommes et découvrit leurs manières, leur langage, leur mode de vie. Son instinct animal s'imprégnait d'humanité au fur et à mesure qu'il découvrait les sentiments

complexes propres aux êtres humains. Son esprit développait de nouveaux modes de pensée, devenant plus fort. Après une longue période de convalescence, le Wolfen su rapidement s'adapter aux mœurs guerrières des Keltois. Il s'acquitta de sa dette grâce à ses formidables dons de chasseur. A l'issue d'une bataille où les facultés tactiques du Veilleur furent déterminantes, les Keltois lui donnèrent une arme enchantée, si longue qu'aucun homme ne pouvait la manier : la Lance du Long Sommeil. La facture unique de cette arme, combinée à un entraînement intensif, permettent au Veilleur de frapper son adversaire de façon inattendue mais néanmoins redoutable. Le Veilleur a appris à tirer le meilleur parti des nombreuses pointes qui garnissent la hampe et les extrémités de la Lance du Long Sommeil.

Lanever : Nom de la patrie des elfes Cynwälls. Sur le plus haut sommet des terres de Lanever se trouve la forteresse des Chevaliers Dragons.

Lar oq : Légendaire forteresse des Chevaliers Dragons, située sur le plus haut sommet des terres de Lanever.

Le Coryphée : Kelen, vêtu d'un épais manteau de fourrure, pénétra dans une vaste salle des curiosités. Ses vêtements trempés par la neige laissaient suinter de nombreuses gouttelettes sur le dallage précieux. Un jeune homme aux yeux millénaires sortit d'une allée étroite ; il tenait une lettre cachetée.

« À qui dois-je la remettre ? demanda Kelen, sans se soucier des politesses d'usage. « Au Coryphée. N'échoue pas, car tu devras revenir avec sa réponse ! »

Le Coryphée, maître du Chœur de Salaüel, confidant de Feyd Mantis et héraut des cours infernales... Approcher ce tentateur diabolique serait plus facile que lui échapper. Le messager des Chroniqueurs prit la lettre en sachant quelle épreuve l'attendait, mais sans éprouver la moindre peur.

Le Coryphée, Adeptes des Ténèbres et de l'Air, est un puissant Guerrier-Mage doublé d'un meneur de valeur grâce à la Compétence Commandement / 15. Ce Champion Questeur est fourni avec deux artefacts : le Grimoire Noir, accessible à tous les Personnages Magiciens d'Achéron, et l'Orphéon, une épée dévoreuse d'âmes qui le rend encore plus redoutable au combat.

Légats impériaux : Hauts dignitaires Griffons desquels les Inquisiteurs reçoivent leurs ordres. Ils sont réputés être peu nombreux.



Légions des Repentir : Ce ne sont pas réellement des « Légions » mais plutôt des rassemblements de guerriers, allant de 10 à 100 individus. Ceux-ci ne sont autres que des criminels, issus des géôles akkylanniennes, barhannes ou encore naines, à qui le Temple a offert une réduction de peine en échange d'un service actif dans leurs rangs. Les Templiers ont droit de vie et de mort sur eux et ils doivent souvent trouver leur propre équipement comme ils peuvent. On en trouve surtout au Temple de l'Est et au Temple du Sud, commanderie des deux Croisades du Griffon.

Toutefois, la méthode du Temple a déjà porté ses fruits : plusieurs Légionnaires du Repentir ont accompli une réinsertion exemplaire après être passé par cette épreuve. Certains ont voulu rester dans cette grande fratrie ; on dit même que quelques-uns sont devenus Templiers !

C'est un sujet de discorde en Akkylannie. On prétend que le Temple se servirait de ce vivier de mécréants pour accomplir des tâches inavouables : meurtre, vol...qui sait ?

Lénaïc d'Aran : L'histoire des Keltois se souvient du dernier seigneur de ce domaine, Lénaïc d'Aran. Un traître de la pire espèce. Chef de son clan ; il décida de s'allier au clan d'Egann pour tenter de faire naître le troisième grand Clan de la nation Keltoise, après les Druenes et les Sessairs. Le jour de la célébration de leur union, il rompit sa promesse et extermina tous ses invités. La guerre qui s'ensuivit sur les terres des d'Aran vit l'extinction des deux clans. Et le baptême de la Plaine des Larmes dans le sang de milliers de guerriers...

...La vérité est toute autre. Le propre frère de Lénaïc, Malal, a vendu son frère et son clan aux forces du Mal. En échange du pouvoir, il a offert en sacrifice le clan d'Aran et Egann aux Ténèbres. Pour lever la malédiction et restaurer l'honneur des d'Aran, la vérité doit être révélée et le Mal vaincu. C'est seulement alors que les guerriers de la Plaine des Larmes trouveront le repos.

« Goûtez la vengeance du Seigneur de la Plaine des Larmes ! »

Lianzareth l'Usurier : Homme de main de Sophet Drahas, Lianzareth l'Usurier a été chargé d'une mission spéciale : se débarrasser de la Meute Hurlante qui, à travers les livraisons de la Guilde des Orfèvres, gênent les affaires du Roi des Cendres.

D'autant plus que Kaëlliss, s'étant fait remarquer par ses talents d'archer, a préféré rejoindre la Meute Hurlante que le Roi des Cendres...

« Soumettez-vous à la loi du Roi des Cendres ! »

LEXIQUE

Licteurs : Nom donné aux Mages parmi le peuple de Mid-Nor, spécialistes de la Possession. Nombre de Licteurs ont pour artefact préféré une Crosse de Marionnettiste. Ils se basent sur des composants organiques pour drainer les énergies de la Terre.

Lilith : Déesse Araignée adorée par les elfes Akkyshans, elle en est la Suprême Matriarche.

Lionne Rousse (La) : Championne d'Alahan. De son vrai nom Laureena Tillius, cette fille de Chevalier a appris les arts de la guerre en secret avec son frère cadet. Elle ne réussit à s'engager dans l'armée qu'en se faisant passer pour un homme. Devenue Chevalier, elle orienta sa carrière vers les serviteurs des Dieux : les Paladins. C'est lors d'une bataille contre les Orques qu'elle fut blessée. Les médecins en la soignant découvrirent la supercherie, mais grâce à la confiance de ses camarades et à celle du roi Gorgyn, elle fut autorisée à garder son titre de Chevalier. Son frère de lait est Llyr, le seul à l'appeler Llionna ...

Llyr (décédé) : Le frère de lait de la Lionne Rousse. Mort une première fois face aux Morts-Vivants d'Achéron, et relevé en tant que Guerrier-Crâne. Son Épée Sacrée est devenue une Lame de Carnage. Il a par la suite retrouvé son amie sur un champ de bataille, et cette dernière n'eut d'autre choix que de le faire passer cette fois définitivement à trépas ...

Laureena Tillius, surnommé la Lionne Rousse, est l'exemple même de la femme qui a réussi à s'imposer au sein d'une société patriarcale. Dotée d'un tempérament intrépide et refusant la destinée qui lui était promise, elle apprit les arts de la guerre en secret avec son meilleur ami Llyr, un Paladin Alahan. Lorsque celui-ci mourut au cours d'une bataille contre les hordes d'Achéron, la Lionne décida de la venger... Les exploits de la Lionne Rousse lui permirent de gravir les échelons de la hiérarchie jusqu'au rang de Chevalier, au grand dam des traditionalistes. Lorsque Laureena croisa Llyr revenu d'entre les morts sous l'apparence d'un Guerrier-Crâne, elle n'eut d'autre choix que de détruire son ancien ami, le cœur déchiré. Cette victoire cependant transforma la jeune femme... Les cheveux blanchis par la destruction du Crâne, la Lionne ramassa l'épée sacrée de Llyr, changée par les Ténèbres en lame de Carnage. Depuis, son combat contre Achéron n'a jamais cessé.

« Seul les Damnés sont éternels. »

Loge de Hod : La Loge de Hod est bien entendue secrète car la plupart de ses membres sont recherchés par l'Inquisition. Les membres permanents de la Loge sont une vingtaine, mais ils sont parfois aidés dans leurs activités par des Templiers de confiance.

Le n°1 de la Loge de Hod ne répond que devant Proteus. Le Vénérable Ambrosius, lui est le n°2 de la Loge.

Il y a une nouvelle qui raconte comment un détachement de Hod arrivant dans un n-ième labo en territoire akkylannien abandonné avec des traces de lutte. La majeure partie de la nouvelle est sous forme de journal de bord d'un Technomancien : l'énergie dans le labo a été coupée et ils ne peuvent plus sortir. Il se barricade dans son labo pour éviter de se faire attaquer par les autres Technomanciens. Sans énergie, impossible de faire fonctionner les cuves des clones. Affamé, il tue ses servantes, et finalement, en dernier recours, il s'injecte une drogue très puissante, mais très instable (et fin du journal).

En lisant le journal, le Répurgateur lit les coordonnées de deux autres laboratoires SO25 et SO28 et reste stupéfait de la localisation du labo SO28.

Logren : Mercenaire originaire d'Alahan, mais ne suivant que les alliances des Voies de la Lumière.

Lor-An-Kor : Une antique cité naine, dont l'immense porte lourdement blindée est cachée sous terre. Elle n'est peut s'ouvrir qu'en manipulant les mécanismes de roues qui désamorceront les lourds vérins qui maintiennent les battants scellés. De nombreux éboulements ont mis à mal les couloirs de la cité au fil des ans.

Lor-Arkhn : Dit « le Forcené ». Nain impétueux, fils de Bâl-Kahn et frère de Lothan. Mécanicien imaginatif et déraisonnable. Il a mis au point une invention des plus dissuasives : le Bombardier Optimisé Ultime à Répétition Rotative d'Impulsions Négatives, un équipement qui une fois activé d'un simple sélecteur sur la crosse de sa bombarde lui permet de tirer deux obus au lieu d'un seul...

Lothan : Fils de Bâl-Kahn et frère de Lor-Arkhn. Son père lui a confié son invention la plus précieuse : un Thermo-scaphandre doté d'un équipement de dernière génération.

Lukhan Cypher : Champion Kératis, représentant une véritable exception parmi sa caste : il est l'un des rares à avoir réussi à se hisser à rang élevé grâce à ses seules capacités physiques et mentales. Il impose aux guerriers de sa caste le respect le plus profond. Il est le champion de Tenseth. Sa réputation est sujette à controverse

suivant l'endroit où se trouve l'individu qui en parle.

Pour les Syhars et leur « admirateurs », Cypher Lukhan est le symbole de la liberté que peut acquérir un clone, le héros qui défend la souveraineté de Syharhalna contre l'oppressur Griffon.

Au début, il a fait sensation en prenant le commandement de son unité alors que son officier Vrai-Né venait de se faire faucher. Puis il a continué en traquant les fugitifs, en terrorisant l'ennemi et en sauvant des citoyens Syhars... Ses exploits, du moins ceux qui transpirent de ses opérations de combat, sont particulièrement appréciés par la population de Syharhalna.

En dehors des frontières, Cypher est souvent perçu comme un héros de propagande fabriqué sur mesure par les dirigeants du Scorpion. Il est difficile de savoir qu'il a été « fabriqué » pour remplir ce rôle ou si un « accident » est à l'origine de cette honteuse récupération politique. Comment savoir si ses exploits sont réels et non inventés pour s'assurer du bon contrôle d'une population asservie ?

La réalité doit se situer quelque part entre ces deux extrêmes....

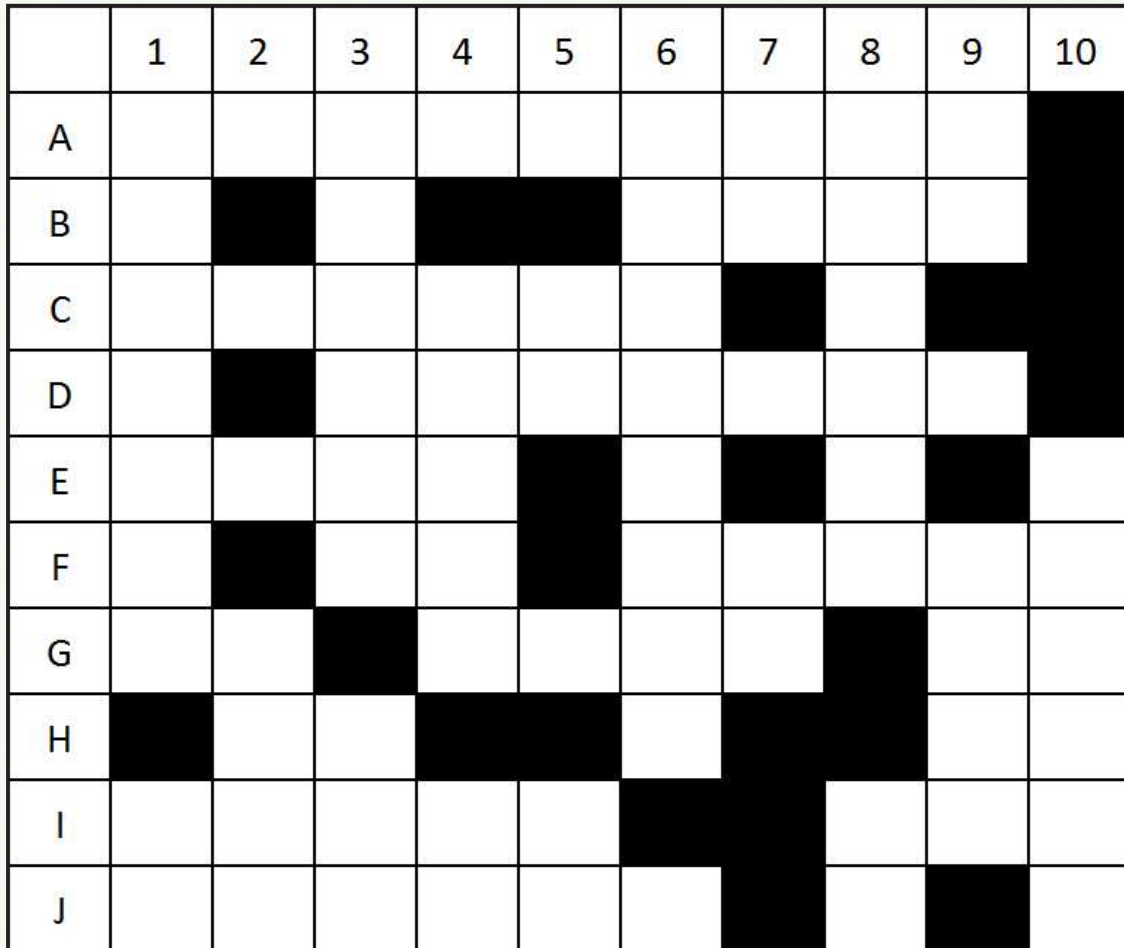
La personnalité de Cypher ne permet pas d'apporter une solution à cette énigme. Il est capable d'une surprenante réflexion mais a parfois du mal à voir le second degré des choses. L'héritage du clone de guerre se fait sentir... Il aime sa popularité, non par ambition, mais par simple plaisir de reconnaissance. Il aime aussi se battre et éviscérer ses ennemis, mais on n'en parle pas au moment de raconter les derniers exploits du Dominateur.

Les Dévoreurs sont ses adversaires favoris parce qu'ils sont plus forts et moins impressionnables que les Griffons ; c'est pourtant contes les Griffons qu'on l'envoie le plus souvent se battre. Shamir a besoin de héros pour faire rêver sa population et alimenter le moral de ses guerriers !

Dans 99% des cas, Cypher ne se joint pas à l'assemblée des officiers lors de la veillée d'armes qui précède une bataille. Il dirige ses compagnons Kératis et détourne, par sa seule présence, l'attention de l'adversaire.

Lyiet Izhar , traître de Cadwallon (décédé) : Chargé par le Roi Gorgyn d'infiltrer la Cité Franche, Alalah le Messager trouve sur sa route de nombreux obstacles à sa mission. Arrivé sur place, un informateur lui révèle le nom d'un Traître Bahrn qui aurait rejoint les Ténèbres : le Comte Lyiet Izhar. En apprenant de la bouche même d'Alalah cette trahison, Den Azhir le Duc de Cadwallon décide pour ne pas désavouer le Comte de laisser aux deux hommes la possibilité de s'expliquer par les armes.

SAURDAK



Solution Newsletter 10

Baronnies maudites

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

A	Membre d'une trière		
B	Course à plusieurs		
C	Sélénite		
D	Combattant ayant eu des remords		
E	Double 6 pour que ce soit net		
F	Nouvelle Technologie	Tonnerre de bran-o-kor	
G	La sienne	Pouvoir d'Asura	Pas de commentaire en anglais
H	Deux ?	Début de guerre	
I	Explosif	Toile	
J	Régisseur de cadwallon		

1	Fidèle de Vile-Tis	Amende	
2	Griffon défiguré		
3	Ennemi de céléas	Héritière de la dynastie SOMA	
4	Possède une épée...dématurée	initiales des tours naines	
5	Adresse internet	Société de jeux vidéo	
6	Personnage masqué de cadwallon		
7	Obtenu	Sépare un match en deux	
8	Alourdir	Toilette	
9	Edition limitée anglaise	Peut être morbide	
10	démon de mid-nor		



DATE DES PROCHAINS EVENEMENTS



Tournoi Format CONFEDE - Octogone de Lyon les 2, 3 et 4 octobre 2015:
<http://confrontation.vraiforum.com/t2426-Octogones-2015-2-3-et-4-Octobre.htm>

Tournoi Format CONFEDE de Versailles le 31 octobre 2015:
<http://confrontation.vraiforum.com/t2652-Tournoi-versaillais-le-31-octobre-2015.htm>

27ème Salon de la Maquette et de la Figurine de Lorient les 14 et 15 novembre 2015:
<http://fr-fr.facebook.com/pages/Korrigan-Maquettes-Club/545766692123817>

Tournoi a Metz le dimanche 22 Novembre 2015:
<http://confrontation.vraiforum.com/t2714-Tournoi-le-dimanche-22-Novembre-2015-a-Metz.htm?q=>

4ème tournoi scénarisé par équipe à Bordeaux du 29 novembre 2015:
<http://confrontation.vraiforum.com/t2408-4-EME-GRAND-TOURNOI-DE-BORDEAUX.htm>

Tournoi de Bruxelles (Belgique) Noël 2015:
<http://confrontation.vraiforum.com/t2580-Tournoi-BXL.htm>

Tournoi de Paris 2016:
<http://confrontation.vraiforum.com/t2474-Sondage-grand-tournoi-de-Paris-2016.htm>

Tournoi de Belgique au 11ème FAN.CON les 4, 5 et 6 novembre 2016:
<http://confrontation.vraiforum.com/t2703-Tournoi-Confrontation-la-fan-con-festival-en-jeux.htm?q=>



LES SITES PARTENAIRES

CERTAINS SITES PROPOSENT DE PLUS DE NOMBREUSES INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Le forum Confrontation

Il a été créé afin de tenter de reformer une communauté de joueurs autour du jeu de figurines 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 de figurines et de l'univers créé par Rackham sont les bienvenus !

Portail Librevent

<http://www.librevent.com/conffederation/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.

Confokaz

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

Forum dédié à la vente de figurines de la gamme Confrontation.



Le SDEN

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

Un site très complet sur toutes les figurines Rackham.



Rackscan

<http://rackscan.tensin.org/rackscan/index.php>

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



La Croisée des Chimères

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

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



Facebook

<https://www.facebook.com/jean.confrontation?fref=ts>

La page officielle de la Confédération du Dragon Rouge.



The count Canalblog

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

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

ILS Y A DE NOMBREUX AUTRES SITES...

Si vous avez connaissance d'autres sites importants ou vous êtes vous-même webmaster en charge d'un site évoquant l'univers du jeu Confrontation, n'hésitez pas à vous faire connaître afin que l'on fasse diffuser le plus largement possible.





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 des 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 exceptionnel (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				
	Dénot	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	
Actions cumulatives	Phase stratégique: 1) Constitution des séquences d'activation 2) Jet Tactique
Marcher	Tirage des cartes et activation des figurines
Tirer	Phase d'activation: 1) Actions exclusives 3) Actions cumulatives
Actions mystiques	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

