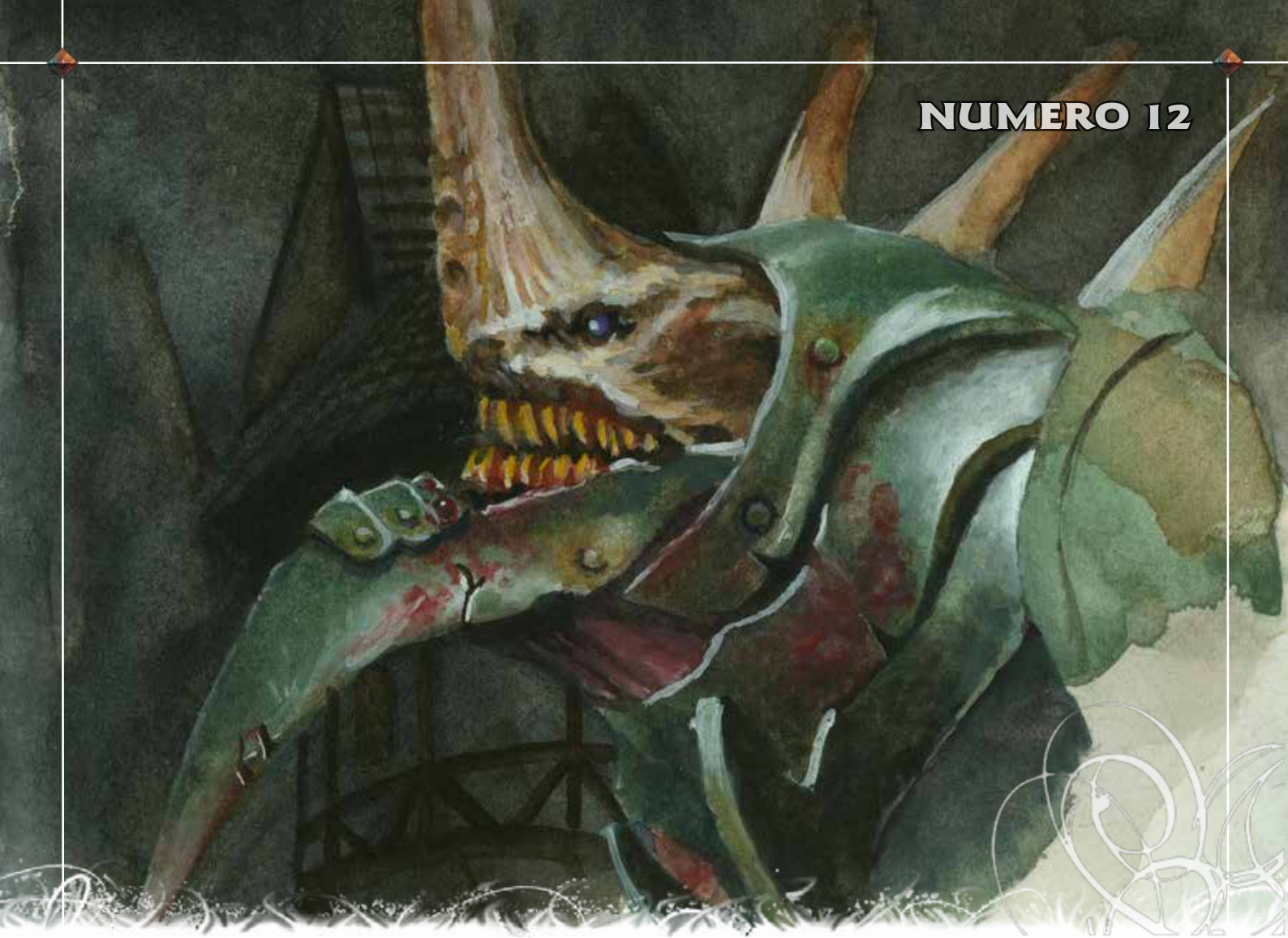




CHINE'

LA NEWSLETTER DU DRAGON ROUGE



JEUX

Confédé - Mises à jour, magie, profils



PEINTURE - SCULPTURE

Résultats du 16ème concours de peinture

Tutoriel: Bal Torg II



EVENEMENTS - TOURNOIS

Interview, Facebook, Compte rendu



BACKGROUND

Première rencontre: Acte 2.



AIDES DE JEU

Lexique, Informations, Aide de jeu



ÏRIX LA SÉLÉPÉE

Cela fait une dizaine d'années que je peins des figurines Rackham, je dois avoir une vingtaine de Wolfen à mon actif et j'avoue que je prends toujours autant de plaisir à leur donner vie. Pour cette session j'ai choisi de m'attaquer à une des dernières productions de feu big R, et j'en suis ravi car la sculpture et la qualité du moulage changent vraiment le travail. Je suis revenu à mon premier amour, le bleu mais j'ai essayé de l'appliquer plus intelligemment cette fois, en utilisant une palette plus large de cette teinte, sur des zones plus réduites. L'ensemble a apparemment bien fonctionné et j'en suis ravi. Bref, un vrai régal pour moi, et une quarantaine d'heures de coups de pinceaux que je n'ai pas senti pour une fois!

STYLPOX

Comité de rédaction: Admin,
Antaress, Corsair35, Eledorn, Fingo, Saur-
dak, 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.conf-federation.fr/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/f5-Confrontation-en-general.htm>

NEWSLETTER 12

DÉCEMBRE - JANVIER 2015

SOMMAIRE

EDITO

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

CONF'FEDE

- Mise à jour des règles04
- Refonte de la magie06
- Nouveaux profils10
- Le format Confédé.....28

PEINTURE - SCULPTURE

- Résultats du 16ème concours de peinture31
- Tutoriel: Bal Torg II35
- Ivan Radenkovic, armée Griffon.....41
- Joaquin Palacios, sculpteur.....44

EVENEMENTS - TOURNOIS

- Stratéjeux 2015 à Bordeaux45
- Interview de Florent Maudoux46
- Tournoi d'Octogone 201549
- Tournoi de Versailles55
- Tournoi de Metz.....58
- Tournoi de Bordeaux par équipe59

BACKGROUND

- Première rencontre: 2ème acte79

LEXIQUE

.....81

INFORMATIONS

- Calendrier et Liens utiles84

GALERIE

.....86

AIDES DE JEU

.....88

EDITO

Confédération du Dragon Rouge

Bonjour à toutes et à tous,

Douze numéros de la Newsletter et autant de nouveauté qui vous ont été apporté depuis le début de l'aventure Confédé. La réforme entreprise pour rendre le jeu Confrontation jouable et équilibré a largement dépassé les premiers objectifs fixés. Et ce n'était pas une mince affaire que d'apporter une structure stable avec une règle de jeu aussi complexe. Il faut croire que nos espoirs ont abouti avec le retour en force des tournois et des participants. Il n'y a plus qu'à laisser faire le bouche-à-oreille pour que les anciens joueurs reprennent leurs pitoux et se lancent dans des parties d'anthologie.

L'intérêt majeur de ce fanzine est de rassembler tous les joueurs de l'univers d'Aarklash et de relater leurs activités que ce soit pour le jeu Confrontation sous toutes ses formes, pour le jeu Hybrid toujours en pleine refonte, l'excellent jdr Cadwallon ou encore le format Ragnarok 3. Ce fanzine c'est le vôtre après tout. N'ayez pas peur de partager avec la communauté votre expérience de l'univers et nous narrer des histoires, nous montrer vos œuvres ou faire connaître votre club.

Côté participation, on a depuis quelques numéros la chance inestimable d'échanger avec les artistes qui ont fait le renom de la marque au Dragon Rouge. C'est une aventure formidable que d'en connaître un peu plus sur ceux qui ont oeuvré pour nous apporter tout leur talent et leur imagination. Et il reste bon nombre d'artistes à découvrir lors des prochains numéros. En tout cas, merci à tous pour nous offrir un peu de votre temps, de vos souvenirs et nous rappeler que vous ne vous êtes jamais arrêté de créer depuis la fin de Rackham, bien au contraire.

En tout cas, je tiens à remercier tous les lecteurs francophones de la Newsletter. C'est une immense fierté pour toute l'équipe de Rédaction de partager avec vous le quotidien de la Confédération. Ce travail est fait pour vous et grâce à vous.

Il ne me reste plus qu'à vous dire de : Communiquez, Partagez, Jouez !

CORSAIR 35





MISE A JOUR DES REGLES

Coucou les gens.

A première vue, la création d'une nouvelle compétence semble une grosse nouveauté, mais en fait pas du tout. Nous nous contentons de regrouper sous un même nom de compétence plusieurs effets identiques présents sur un nombre grandissant de profils & d'artefacts. Ce sera plus simple pour le ruling mais n'a aucune conséquence en termes de jeu.

Un gros point de FAQ, qui divise un peu mais qui est plus qu'utile de mettre noir sur blanc, concernant la nécessité de ligne de vue. Il sera indubitablement utile de reprendre certaines rédactions fluctuantes héritées de Rackham, mais la précision s'imposait pour donner une ligne de règles claire & définitive.

Pour conclure, la vraie grosse nouveauté de cette NL : la Furie guerrière. Les changements de gameplay depuis la première édition de Confrontation sont passés sans que la furie ne bouge. Elle en était, depuis longtemps, devenue inutile sur bien des profils. Notamment ceux des champions un peu fragiles. Permettre de défendre (même si peu) pendant la furie peut sembler aberrant. Sans conteste un tel changement est-il étrange, pour une chose à laquelle nous sommes habitués depuis 1997, mais c'est salutaire & va rendre du punch à de nombreux profils qui se désolaient de ne pouvoir utiliser cette compétence.



XIX-B-61. Furie guerrière (active).

Lors du placement de ses dés de combat, si un combattant doté de Furie guerrière place plus de la moitié de dés en attaque, il peut déclarer qu'il fait appel à cette compétence, il bénéficie alors d'un dé d'attaque supplémentaire pour ce combat.

Pour chacun de ses combattants dotés de Furie guerrière et impliqués dans un même combat, le joueur doit décider s'il utilise ou non la compétence au moment de placer les dés de combat du combattant en question. Un guerrier plongé dans cet état de fureur bénéficie d'un dé supplémentaire au corps à corps, mais tous ses dés sont automatiquement placés en attaque.

Si un combattant utilise cette compétence, les effets s'appliquent jusqu'à la fin du tour, même si le combattant participe à une autre mêlée après un mouvement de poursuite. Il sera donc obligé, lors des combats suivants, de placer ses dés de combat de façon à devoir déclarer à nouveau une Furie guerrière.

Un combattant forcé de placer au moins autant de dés en défense qu'en attaque ne peut pas utiliser la Furie guerrière.

Un combattant forcé de placer tout ou partie de ses dés de combat en défense ne peut pas utiliser la Furie guerrière.

Exemples : un frère templier (griffon) dispose de 2 dés de combat alors qu'il affronte un bûshi (gobelin). S'il place 1 dé en attaque et 1 dé en défense, le frère templier n'utilisera pas la Furie guerrière et ne gagnera pas de dé d'attaque supplémentaire. Koren l'êlu (Sessair) dispose de 3 dés de combat alors qu'il affronte un centaure lourd (Achéron). S'il place 2 dés en attaque et 1 dé en défense, Koren pourra utiliser la Furie guerrière pour gagner 1 dé d'attaque supplémentaire (pour un total de 3 dés en attaque & 1 dé en défense).

VI-A-3. Ligne de vue.

Par défaut, l'essentiel des interactions à distance entre 2 combattants nécessitent que le combattant actif ait une Ligne de vue sur sa cible, avec 2 exceptions principales :

- Ce n'est pas le cas lorsqu'un effet de jeu affecte tous les combattants à moins de Xcm de l'origine de l'effet.

- Ce n'est pas le cas si l'effet de jeu stipule clairement qu'aucune Ligne de vue n'est nécessaire.

Pour déterminer si un élément de décor ou une figurine empêche un combattant de voir sa cible, trois paramètres doivent être pris en compte :

La source : Le combattant qui tente de voir la cible. La ligne de vue prend sa source au point qui matérialise l'avant de la figurine.

L'obstacle : L'élément de décor ou la figurine qui se trouve entre la source et la cible.

La cible : L'élément de décor ou la figurine que la source tente de voir.

Avant toute action nécessitant qu'un combattant en voit un autre, on vérifie que la cible se trouve bien dans le **champ de vision** de la source. Si ce n'est pas le cas, la cible ne peut pas être visée, chargée, etc...

Si la cible se trouve dans le champ de vision de la source, la règle suivante s'applique.

Si l'obstacle est d'une Taille supérieure ou égale à celle de la source et de la cible, alors la source ne voit pas la cible.

Si l'obstacle est d'une Taille inférieure à celle de la source ou à celle de la cible, alors la source voit **partiellement** la cible.

Exemples : Le tyran de Vile-Tis est d'une Taille supérieure à celle du tireur et du demi-elfe, le faucheur d'Alahan (à gauche) ne voit pas ce dernier (à droite).

Le tyran de Vile-Tis (à droite) est d'une Taille supérieure à celle du demi-elfe, le faucheur d'Alahan (à gauche) le voit.

En ce qui concerne les figurines, la Taille sert de point de référence pour cette comparaison. En revanche, si un élément de décor doit être pris en compte, la variété de formes de ce type d'obstacles oblige les joueurs à se fier à leur perception et à leur bon sens pour déterminer ce qui est visible ou non.

XIX-B-99 Pugnacité (active).

Un combattant doté de cette compétence peut se déplacer de la totalité de son MOU lorsqu'il effectue un mouvement de poursuite.

XIX-B-81 Maîtrise des arcanes (active).

Lorsqu'un magicien doté de cette compétence ne dispose pas du mana nécessaire pour lancer un sortilège, il peut abaisser temporairement son Pouvoir pour acquérir l'énergie magique manquante. Le magicien gagne POU-X pour la durée de l'incantation, ainsi que X gemmes neutres d'un unique Élément de son choix parmi ceux qu'il maîtrise.

Un magicien ne peut pas abaisser son Pouvoir en-dessous de 1 grâce à cette compétence. L'abaissement du POU du magicien ne dure que le temps de l'incantation. Une fois celle-ci terminée, la valeur POU revient à la normale.

Note : l'utilisation de cette compétence s'effectue lors du sacrifice des gemmes, qui constitue la 3ème étape d'une incantation (voir XIV-E-2).

Le malus de POU cesse dès la fin du test d'incantation, qui constitue la 7ème étape d'une incantation (voir XIV-E-2), et n'est donc pas pris en compte lors de l'application des effets du sortilège, qui constitue la 10ème étape d'une incantation (voir XIV-E-2), si ceux-ci dépendent du POU du lanceur.

Tant que le magicien dispose du mana nécessaire au lancement du sortilège dans sa propre réserve, il ne peut pas, recourir à cette compétence. En revanche, si le magicien possède un artefact capable de lui fournir du mana ou s'il peut en acquérir par d'autres moyens (sortilège, source de mana active, etc...), le joueur peut choisir de recourir à Maîtrise des arcanes plutôt que de les utiliser.

Seules les gemmes dont le magicien ne dispose pas peuvent être acquises de cette façon. Si le magicien dispose d'une partie des gemmes nécessaires en réserve, il doit les utiliser.

Lorsque cette compétence est activée, il est impossible de renforcer la maîtrise de l'incantation en dépensant du mana. Cependant, si le magicien bénéficie d'un effet lui permettant de renforcer la maîtrise du sortilège par d'autres moyens, celui-ci s'applique normalement.

Seules les gemmes nécessaires au lancement du sortilège peuvent être acquises de cette façon. Si des gemmes supplémentaires doivent ou peuvent être dépensées pour augmenter les effets du sortilège, elles ne peuvent pas être acquises grâce à Maîtrise des arcanes.

Un même magicien ne peut utiliser cette compétence qu'une seule fois par tour.

Exemple : Magnus le Mystique (POU=5)

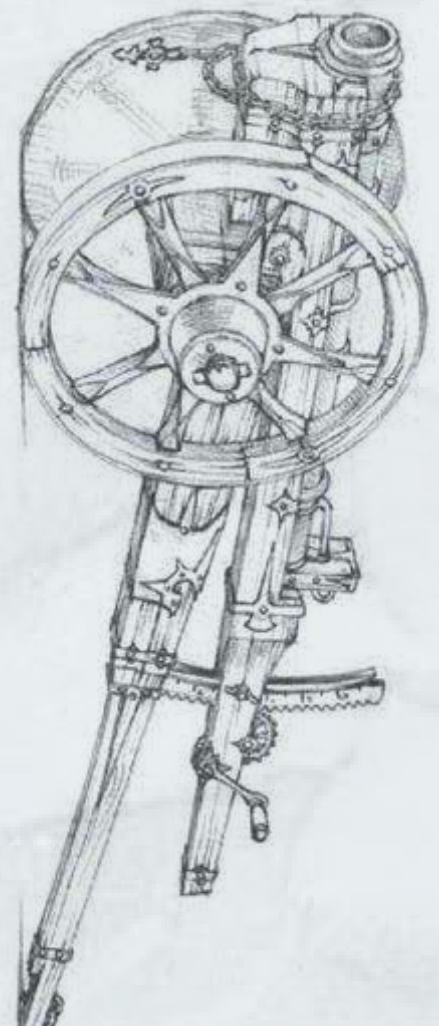
dispose de quatre gemmes de Terre et d'une gemme d'Eau en réserve. Le sortilège « Catalyseur Khor » nécessite cependant deux gemmes de Terre et deux d'Eau. Il manque donc une gemme d'Eau à Magnus pour pouvoir le lancer. En tant que Champion magicien pur, il peut cependant recourir à la compétence « Maîtrise des arcanes » pour lancer son sortilège. Le Pouvoir de Magnus est abaissé d'un point et passe de 5 à 4. Ce sacrifice lui permet d'obtenir la gemme d'Eau manquante. Cependant, bien qu'il dispose encore de deux gemmes de Terre en réserve après avoir déduit les gemmes nécessaires, l'utilisation de Maîtrise des arcanes lui interdit d'en sacrifier pour améliorer sa maîtrise. Le test d'incantation est donc effectué avec un seul dé et un Pouvoir de 4.

Cas particulier : La difficulté et/ou l'effet de certains sortilèges dépend du score de POU du magicien. Comme la difficulté est calculée lors de la 2ème étape de l'incantation (voir XIV-E-2), donc avant l'utilisation de cette compétence, et que les effets sont appliqués lors de la 10ème étape de l'incantation (voir XIV-E-2), donc après le test d'incantation et la fin du malus de POU ; ni la difficulté ni les effets ne sont affectés par la réduction de POU du magicien due à la maîtrise des arcanes

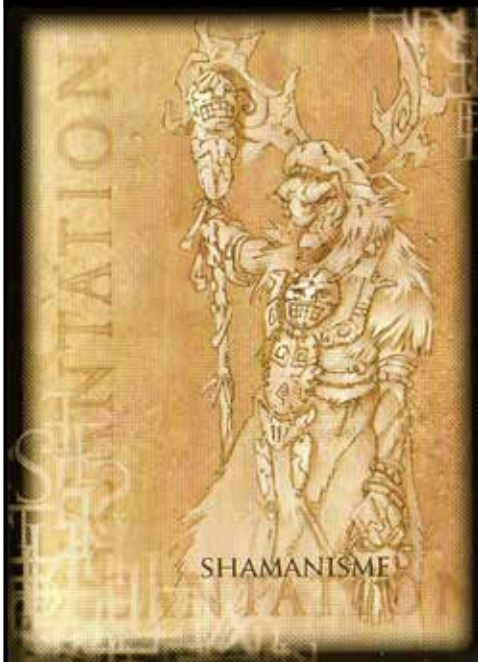
Exemple : Alors qu'il n'a qu'une gemme dans sa réserve, Enoch (POU=6) lance le sortilège Arc de mana (difficulté = 2 + POU du lanceur = 2 + 6 = 8) qui inflige un jet de Blessure (FOR = POU du lanceur = 6).

Le sort nécessite 2 gemmes, il utilise donc la Maîtrise des arcanes lors du sacrifice des gemmes pour obtenir la gemme manquante en gagnant POU-1, ce qui l'amène à POU=5.

Le test d'Incantation sera donc un succès sur un résultat de '3' ou plus (malgré le fait que la difficulté théorique du sort soit 2+POU, la difficulté a été calculée avant le sacrifice des gemmes et n'est pas modifiée, elle est donc toujours de 8, et Enoch a POU=5 à l'étape du test d'incantation) et le jet de Blessure infligé sera de FOR=6 (car à l'étape d'application des effets du sortilège, Enoch ne subit plus le malus de POU liée à la Maîtrise des arcanes et a donc de nouveau POU=6).



REFORME DE LA MAGIE



Shamanisme

Nous sommes allés rechercher quelques sorts morts depuis le passage de C2 à C3 afin de compléter ce grimoire, qui promet de belles heures aux très polyvalents magiciens keltois :

- Apparition funeste.
- Approbation des fondateurs.
- Javelot de granit.
- Rafale.
- Spectre de l'ambact.

Apparition funeste

Eau=4

Voie : Shamanisme

Fréquence=1

Difficulté=4+ATT de la cible

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne INI-1, ATT-1 et DEF-1 et perd un dé de combat.

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

Coeur ardent

Feu=1

Voie : Shamanisme, Druidisme

Fréquence=2

Difficulté=6

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible peut relancer chacun de ses jets d'Attaque si le résultat ne lui convient pas. Le nouveau résultat doit être conservé et ne peut pas être relancé.

Approbation des fondateurs

Air=5

Voie : Shamanisme, Sorcellerie

Fréquence=Unique

Difficulté=X

Portée : Personnel

Aire d'effet : Personnel

Durée : Jusqu'à la fin de la partie

Si l'incantation est un échec, le lanceur subit une blessure Légère, qu'aucun effet de jeu ne peut prévenir ou réduire (cette blessure peut toutefois être soignée). Avant le jet d'Incantation, choisissez l'un des effets suivants :

- **X=2+POU du lanceur : Ancêtre Magicien.** Le lanceur gagne la compétence « Esprit des 4 Éléments primordiaux ».
 - **X=4+DEF du lanceur : Ancêtre guerrier.** Le lanceur gagne INI+1, ATT+2 et DEF+2.
 - **X=9 : Ancêtre légendaire.** Le lanceur gagne la compétence « Soin/5 ».
- Au début de chaque phase de combat, tous les combattants ennemis à 10cm du lanceur subissent un jet de Blessures (FOR=0).

Cuirasse de Terre

Terre=1+X

Voie : Shamanisme, Druidisme

Fréquence=2

Difficulté=6

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne RES+1+2X (maximum X = 2).

Don Élémentaire

Neutre=1

Voie : Shamanisme

Fréquence=2

Difficulté=7

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin de la partie

Les effets de ce sortilège dépendent de la nature des gemmes utilisées pour l'incantation.

- **Air** : la cible gagne INI+1.
- **Eau** : la cible gagne DEF+1.
- **Feu** : la cible gagne FOR+1.
- **Terre** : la cible gagne RES+1.

Ce sortilège peut être lancé plusieurs fois par partie sur la même cible, en choisissant à chaque fois un Élément différent, y compris lors du même tour.

Un même combattant peut bénéficier plusieurs fois des effets de ce sortilège, avec une limite d'une seule fois par Élément.

Enlèvement

Terre=3

Voie : Shamanisme, Typhonisme

Fréquence=2

Difficulté=3+INI de la cible

Portée : 40cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne MOU-2,5. Elle ne peut plus effectuer de mouvement de poursuite.

La difficulté de tous ses tests de désengagement est augmentée de +2.

Exposition de l'esprit

Neutre=3

Voie : Shamanisme

Fréquence=1

Difficulté=9

Portée : 40cm

Aire d'effet : Le commandeur ennemi

Durée : Spécial

Ce sortilège peut être lancé durant la phase Stratégique, après le jet de Tactique.

La prochaine fois que le joueur qui contrôle la cible reprendra la main, il devra jouer la dernière carte de sa séquence d'activation. Il ne peut jouer aucune autre carte ni utiliser de refus.



Feu dévorant

Feu=3

Voie : Shamanisme

Fréquence=1

Difficulté=5

Portée : Personnel

Aire d'effet : 10cm

Durée : Instantané

Lancez 1d6 pour chaque combattant (à l'exception du lanceur) dans l'aire d'effet du sortilège. Sur '5' ou '6', il subit un jet de Blessures (FOR=6).

Javelot de granit

Terre=2

Voie : Shamanisme

Fréquence=1

Difficulté=1+POU du lanceur

Portée : Personnel

Aire d'effet : Personnel

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Le lanceur gagne l'arme de tir suivante : Javelot de granit, TIR=POU, FOR=5, 15/30/45.

Après son premier tir, le lanceur peut sacrifier 2 gemmes de Terre, il gagne alors la compétence « Tir supplémentaire/1 ».

Offrande sanglante

Eau=2

Voie : Shamanisme

Fréquence=2

Difficulté=5

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Instantané.

Ce sortilège doit être lancé juste avant que la cible n'effectue un jet de Blessure au Corps à corps à l'encontre d'un combattant ennemi. Si le jet de Blessure élimine le combattant ennemi, la cible remonte immédiatement son niveau de Blessures d'un cran.

Ce sort peut être lancé avec succès plusieurs fois par tour sur un même combattant.

Rafale

Air=4

Voie : Shamanisme

Fréquence=1

Difficulté=Aucune

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant

Durée : Instantané

La cible doit effectuer un test d'Initiative (difficulté = résultat du test d'Incantation). En cas d'échec, le combattant est déplacé en ligne droite d'1d6 dans la direction opposée au lanceur.

La cible se désengage automatiquement. Si la cible rencontre un obstacle, son mouvement est stoppé ; si cet obstacle est un combattant ennemi, alors il s'agit d'un Engagement.

Tempête Élémentaire

Air=1, Eau=1, Feu=1, Terre=1

Voie : Shamanisme

Fréquence=Unique

Difficulté=8

Portée : Personnel

Aire d'effet : 40cm

Durée : Instantané

Toutes les réserves de Mana sont ramenées à 0 (sauf celle du lanceur).

Ce sortilège ne nécessite aucune Ligne de vue. Ce sortilège ne peut pas être absorbé.

Rage du guerrier

Feu=3

Voie : Shamanisme, Druidisme

Fréquence=2

Difficulté=2+FOR de la cible/2

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Lors de la prochaine phase de combat, la cible peut effectuer une attaque de plus que la normale lors de chaque passe d'armes. Cela signifie qu'elle va pouvoir attaquer 2 fois un unique combattant lors de chaque d'armes.

Cela ne signifie pas qu'elle gagne un dé de combat, mais qu'elle peut attaquer une fois de plus par passe d'armes si elle dispose de suffisamment de dés de combat en attaque pour pouvoir le faire.

Spectre de l'ambact

Eau=2

Voie : Shamanisme

Fréquence=2

Difficulté=7

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne un dé de Défense supplémentaire.

Ce dé est indépendant du combattant et s'applique même si la cible ne peut normalement placer aucun dé en Défense. Ce dé possède une DEF=4 qui ne peut être modifiée par aucun effet de jeu. Ce dé ne peut pas être utilisé pour effectuer une Défense soutenue. Ce dé ne peut pas servir pour gagner un dé d'Attaque, quelque soit l'effet de jeu.

Téléportation mineure

Air=2

Voie : Shamanisme, Typhonisme

Fréquence=2

Difficulté=7

Portée : 20cm

Aire d'effet : Personnel

Durée : Instantané

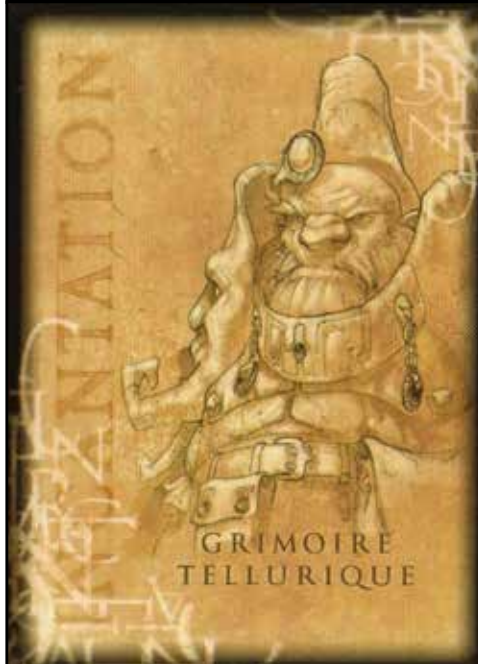
Ce sortilège ne peut être lancé que si le lanceur est libre de tout contact ennemi.

Le lanceur est déplacé vers un point du champ de bataille sur lequel il possède une ligne de vue.

Ce déplacement ne compte pas comme un mouvement et ne permet pas d'engager un combattant ennemi.

Si le lanceur ne bénéficie pas de la compétence « Vol », il doit cibler un point au palier 0.





TELLURIQUE

Les mages de Tir-Nâ-Bor sont à l'honneur sur ce numéro avec un grimoire flambant neuf. Un grimoire avec 15 sorts, donc rien à enlever ni à rajouter ici. Espérons que nos amis nains pourront l'utiliser avec la plus grande efficacité.

Ange tellurique

Terre=5
Voie : Tellurique, Féerie
Fréquence=1
Difficulté=8
Portée : 5cm

Aire d'effet : Un combattant ami
Durée : Spécial

La cible gagne la compétence « Coup de maître/0 » et un dé de combat supplémentaire, qui devra obligatoirement être placé en attaque.

Le lanceur ne peut pas lancer à nouveau ce sortilège tant que la cible est en jeu ou tant qu'il ne l'a pas annulé volontairement. Si la cible quitte le palier 0, quel que soit l'effet de jeu, ce sortilège est immédiatement dissipé.

Catalyseur Khor

Neutre=X
Voie : Tellurique
Fréquence=1
Difficulté=5+X
Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami doté d'une arme Khor

Durée : Jusqu'à la fin de la partie

La cible gagne INI+X.

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

Concentré de fracas

Terre=3
Voie : Tellurique
Fréquence=1
Difficulté=X
Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi
Durée : Instantané

La cible subit un jet de Blessures (FOR=X). Lancez 1d6 pour chaque combattant à 2,5cm de la cible. Sur '4', '5' ou '6', il subit un jet de Blessures (FOR=X/2). En cas d'échec lors de l'incantation, le lanceur subit un jet de Blessures (FOR=0).

Contrôle de la matière

Neutre=1+X
Voie : Tellurique, Féerie, Technomancie
Fréquence=1
Difficulté=6+X
Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Le lanceur choisit parmi l'un des effets ci-dessous :

- La cible gagne FOR+2X et RES-2X (minimum RES = 1).
- La cible gagne FOR-2X et RES+2X (minimum FOR = 1).

Élixir de sauvagerie

Voie : Chthonienne, Sorcellerie, Tellurique
Neutre=2
Fréquence=2
Difficulté=1+MOU de la cible/2,5
Portée : 5cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne les compétences « Charge bestiale » et « Cri de guerre/7 ».

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

Guerrier de la Terre

Terre=1
Voie : Tellurique
Fréquence=2
Difficulté=6
Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne FOR+1 et RES+1.

Le lanceur peut sacrifier des gemmes de Terre après l'incantation pour améliorer les effets de ce sortilège. Pour chaque gemme sacrifiée, la cible gagne INI+1, ATT+1, DEF+1, TIR+1, COU+1 ou DIS+1.

Chaque caractéristique ne peut être augmentée qu'une seule fois grâce à ce sortilège.

Fer de l'esprit

Terre=X
Voie : Tellurique, Forge
Fréquence=2
Difficulté=6
Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne la compétence « Résolution/X » (maximum = 4).

Loi des armes

Terre=3
Voie : Tellurique
Fréquence=2
Difficulté=1+DEF de la cible
Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne la compétence « Ambidextre ».

Prémonition tellurique

Terre=1
Voie : Tellurique, Lithomancie
Fréquence=2
Difficulté=-1+ATT de la cible
Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Spécial

Ce sortilège ne peut être lancé que juste avant le placement des dés de combat lors d'un corps à corps.

La cible gagne la compétence « Bretteur » jusqu'à la fin du combat.



Pétrification alchimique

Voie : Chtonienne, Tellurique

Neutre=3

Fréquence=1

Difficulté=9

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Spécial

La cible reçoit un marqueur 'Pétrification'. Pour chaque marqueur 'Pétrification' qu'elle possède, la cible gagne MOU-2,5, INI-1, ATT-1, DEF-1, TIR-1, POU-1 et FOI-1.

Si la cible possède 3+Puissance marqueurs 'Pétrification', elle est désormais considérée comme un élément de décor inaltérable, indestructible et inamovible. Elle peut être délivrée par un effet de jeu (y compris les miracles/sortilèges) dissipant les sortilèges actifs. Si la cible est toujours pétrifiée à la fin du dernier tour de jeu, elle est considérée comme une perte.

Si la cible ne possède plus aucun marqueur 'Pétrification', le sort est immédiatement dissipé.

Lors de chaque phase d'Entretien, le lanceur peut sacrifier des gemmes pour entretenir ce sortilège.

- 0 gemme : la cible perd 1 marqueur 'Pétrification'.
- 1 gemme : rien ne se passe.
- 3 gemmes : la cible gagne 1 marqueur 'Pétrification'.
- 7 gemmes : la cible gagne 2 marqueurs 'Pétrification'.



Principe d'inertie

Terre=2

Voie : Tellurique, Forge

Fréquence=2

Difficulté=5

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne MOU+2,5.

Si la cible charge, elle gagne un bonus de Puissance de +1 pour le temps de la Charge.

Résine de pétrification

Neutre=3

Voie : Tellurique, Féerie

Fréquence=1

Difficulté=7

Portée : 5cm

Aire d'effet : Un combattant

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne RESx2, MOU=0, INI=0 et TIR=0.

La cible ne peut plus se déplacer ni tirer.

Sérum de sang de géant

Terre=2

Voie : Tellurique

Fréquence=2

Difficulté=6

Portée : 5cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin de la partie

La cible gagne FOR+1 et RES+1.

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

Vice caché

Terre=4

Voie : Tellurique

Fréquence=1

Difficulté=9

Portée : 40cm

Aire d'effet : Le commandeur ennemi

Durée : Instantané

Le joueur nomme 2 cartes qui n'ont pas encore été jouées (2 des siennes ou 2 de son adversaire). Les cartes désignées sont interverties dans la séquence d'activation (y compris si l'une d'entre elles est placée dans la réserve).

Volonté cruelle

Terre=2

Voie : Tellurique, Lithomancie

Fréquence=2

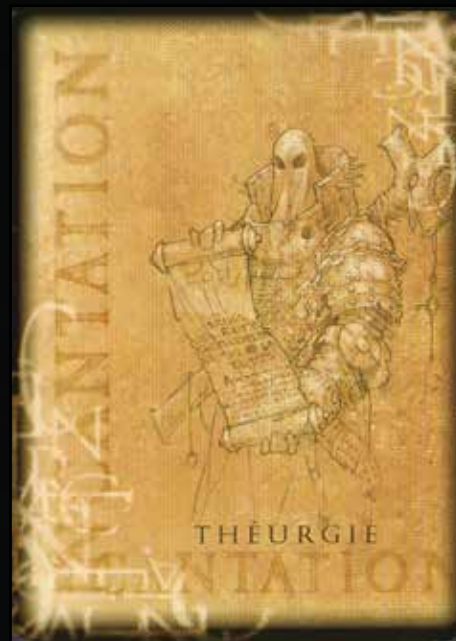
Difficulté=2+MOU de la cible/2,5

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne la compétence «Pugnacité».



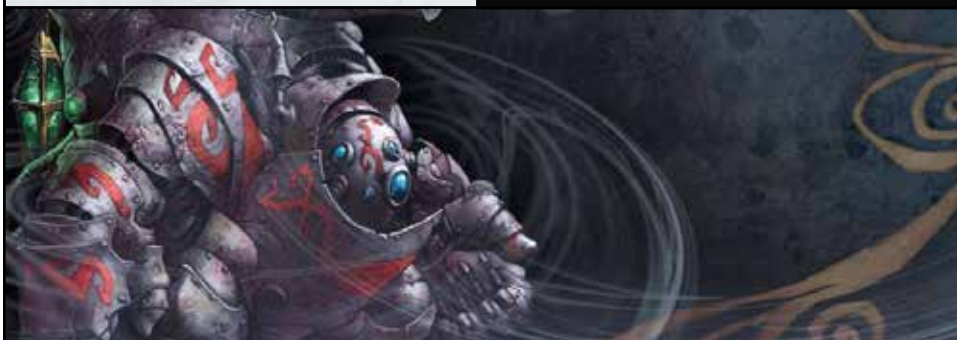
... PROCHAINEMENT

Les membres du forum planchent déjà sur l'équilibrage du grimoire de Théurgie qui sera fin prêt pour le prochain numéro de la Newsletter.

D'autres grimoires sont déjà à l'étude pour vous apporter une nouvelle dimension à la magie. Que ce soit celui de l'Enskēm, de la Féerie, de la Forge, de la Rédemption, du Solaris, de la Sorcellerie ou encore de la Technomancie, vous pouvez participer à la refonte de vos sortilèges préférés.

Venez apporter vos idées et vos envies sur le forum à cette adresse:

<http://confrontation.vraiforum.com/f84-Refonte-de-la-magie.htm>



Quelques nouveautés éparses pour cette newsletter, avec une championne pour les troupes Alahan du numéro précédent, un personnage bien sombre des rues de Cadwallon et un terrifiant centaure formor de toute beauté.

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>

« Je sais qui tu es ! »

Fournisseur: Dark Sword Miniatures.

Female assassin (SKU DSM7445).

<http://www.darkswordminiatures.com/shop/index.php/featured/female-assassin.html>

Forum :

<http://confrontation.vraiforum.com/t2589-%5BLIO-CREA%5D-Yrina%2C-sicaire-royal-.htm>

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



Affilié : Kallienne, Laverne.

Limité : Allmoon, Algérande, Doriman, Luishana, Manilia.

Interdit : Daneran, Icqur.

NOUVEAUX PROFILS

Yrina, Sicaire royal

C'était une belle journée d'automne de l'année 981. La ferme était située à quelques kilomètres au nord de la petite ville de Bariagord, dans la baronnie de Laverne.

La terre de cette contrée était dure, caillouteuse et exposée aux raids mais ses habitants étaient courageux et habitués à combattre au quotidien pour leur vie. C'était une contrée de légendes et de contes héroïques. C'était le monde d'Yrina.

Elle avait 9 ans et s'occupait de Tiko, son poney et son meilleur ami. Plus loin, son père Oloran nettoyait et rangeait ses outils. Ils iraient bientôt préparer le repas du soir ensemble.

La mère d'Yrina était morte de maladie l'année dernière et elle lui manquait souvent. Son père, alors militaire, avait obtenu l'accord d'avancer sa retraite de quelques mois pour s'occuper de sa fille. Elle le voyait assez peu auparavant et ils avaient passé quelques mois à s'approprier mutuellement. Elle, la jeune fille timide mais curieuse et avide d'amour paternel ; lui, vieux militaire aguerri mais avec une vraie tendresse cachée sous un caractère bougon. Yrina avait perdu sa mère mais gagné un père. Elle aurait préféré les deux ensembles mais elle savait que les dieux se moquaient des préférences des gens. Et plus encore de celles des petites filles.

Son père releva soudain la tête et fixa une fumée sombre qui s'élevait au loin, dans la direction de la ferme des Fernol, leurs voisins. Même de dos, elle sut qu'il fronçait ses sourcils broussailleux.

Quelques minutes plus tard, ils aperçurent un petit groupe de combattants qui venaient dans leur direction.

- «Yri, reste cachée dans l'écurie, s'il te plaît. Et ne bouges pas.»

Il rentra ensuite dans la maison d'un pas décidé. Il en ressortit bientôt, vêtu d'une armure de cuir et équipé de son épée à deux mains.

Depuis un trou entre deux planches, la fillette observa les inconnus pénétrer sur

leur propriété puis approcher de la ferme. Ils étaient sept, plus un énorme chien, et allaient d'un bon pas. Au début, elle pensa à des keltois mais changea bientôt d'avis. Ils étaient sombres, équipés d'armes très laides et arboraient des crânes en guise de trophées. La petite fille frissonna à la vue de leur chef, un cavalier dont le haut du visage était caché par un casque cornu. Même le cheval semblait mauvais et torturé.

Ils s'arrêtèrent à vingt pas du vieux soldat. Le cavalier avisa Oloran qui attendait de pied ferme et ricana.

- «Bien, bien... le paysan nous offre un peu de distraction. Ne le décevons pas, mes amis !»

Il fit un signe de la main et deux guerriers s'élancèrent avec des cris moqueurs.

Oloran recula ostensiblement face à leur avancée, comme s'il les craignait. Encouragés, ils chargèrent de plus belle. Le barhan se jeta alors en avant, prenant de court ses adversaires, et frappa une fois à gauche puis une fois à droite. Le premier pillard fut éventré et termina sa course dans la poussière, le second para de justesse et recula sous l'impact. Il revint à la charge mais Oloran détourna l'attaque et répliqua d'un coup de taille qui entama la jambe de son adversaire. La lame de son épée émit alors une lueur aussi brève que vive et le second pillard tomba à terre, raide mort.

Comme soufflée par la lumière de l'arme, la peur d'Yrina s'envola et l'espoir l'envahit. C'était la première fois qu'elle voyait l'arme sacrée de son père en action et elle en fut très impressionnée. Elle savait que son père avait été sergent chez les paladins d'Alahan et avait participé à bon nombre de batailles. L'entendre raconter était une chose, le voir en action en était une autre. Désormais, elle était sûre que son père ne ferait qu'une bouchée de ces brigands.

Les survivants ne bougèrent pas et contemplèrent un instant les deux corps à terre. Le cavalier au casque émit un bref rire où aucune joie ne perçait.

- «Une épée sacrée, hein ? Encore un de ces

foutus paladins... Prie tes faux dieux, petit homme, il est temps de mourir. Dirfyyn, à toi de jouer !»

À ces mots, un petit homme nouveau sorti de derrière le cheval de son chef. Il tira promptement une flèche déjà encochée qui fila vers le barhan. Oloran parvint à s'écarter de la trajectoire mais le projectile laissa néanmoins une traînée sanglante sur un de ses avant-bras.

Les agresseurs tinrent leur position et patientèrent. Oloran hésitait à charger six adversaires aguerris et il espérait qu'ils feraient une nouvelle fois l'erreur de se diviser. Brusquement, le vieux paladin vacilla. Il grimaca sous la douleur qui irradiait progressivement de son avant-bras.

- «Ah ! Rien de tel qu'un peu de poison pour mater un vieux lion, n'est-ce pas ? Allez, finissons-en !»

Le groupe se déploya et avança vers Oloran.

Yrina frémit en voyant que son père se battait désormais avec maladresse et lenteur. Elle sut que tout était perdu et commença à réfléchir. Le chien était le problème majeur et il pourrait la sentir où qu'elle se cache. À moins que...

Elle recula sans faire de bruit et gagna l'arrière des écuries alors que les Drones continuaient à tourmenter son père.

Quelques minutes plus tard, le cavalier ajouta une tête à sa collection de trophées.

- «Fouillez-moi ce coin de fond en comble et mettez le feu ! Il doit rester des rats terrés dans la baraque !»

Les hommes s'élancèrent avec des cris de fureur joyeuse.

Le lendemain, en fin de matinée, la patrouille du lieutenant Toras arriva sur les lieux. Ils avaient rattrapé le groupe de pillards Drones qui avait franchi la frontière et semé la mort et la destruction sur son passage. Ils les avaient interceptés au soir avant qu'ils ne repassent la frontière. La bataille avait été difficile et il avait perdu pas moins de quatre hommes, malgré leur supériorité numérique. Si ses soldats avaient du courage au combat, ces pillards avaient la rage de combattre. Et depuis, ils remontaient la piste des Drones et allaient de fermes brûlées en propriétés ravagées.

Toras connaissait et respectait Oloran ; il ressentit une certaine peine de constater que les Drones étaient passés par là. Même un vieux paladin aussi valeureux que lui n'avait rien pu faire.

Il fut surpris de voir une mince silhouette évoluer parmi les décombres fumants. Il reconnut la fille du paladin qui récupérait ce qui pouvait l'être. Plus loin, il aperçut

une tombe fraîchement creusée.

Toras descendit de cheval et avança lentement vers la fillette qui le regardait sans ciller. Elle était crottée de la tête au pied et faisait peine à voir.

- «Yrina ? Tu te souviens de moi ? Je suis le lieutenant Toras. Tu as réussi à te cacher ?»

La fillette hocha la tête en le regardant dans les yeux. Son regard semblait ailleurs. Du menton, elle lui désigna un endroit, derrière les écuries.

- «Dans fumier, articula-t-elle d'une petite voix cassée. Pour pas que le chien me sente.»

Le lieutenant se retourna vers elle, admiratif de sa présence d'esprit.

- «Et c'est toi qui as enterré ton papa ?»

Elle hocha à nouveau la tête.

- «Mais le méchant cavalier... il a pris sa tête.»

Un sanglot passa dans sa voix.

Toras récupéra la jeune fille et l'emmena à la garnison de Bariagord. Il n'y avait plus de voisins à qui la confier. Il réussit ensuite à la faire admettre à l'orphelinat militaire de Laverne. Pendant quelques années, il garda un œil sur elle et vint la voir de temps à autre car il pressentait chez elle une forte personnalité et un potentiel sans pouvoir en définir la nature.

Après être passé voir Yrina avec un petit présent à l'occasion de ses douze ans, le lieutenant Toras rencontra la directrice de l'orphelinat.

- «Bonjour Sœur Supérieure.»

- «Bonjour lieutenant. C'est vous qui venez voir la petite Yrina de temps à autre, n'est-ce pas ?»

- «En effet... comment va-t-elle ?»

- «Yrina est une de mes pensionnaires les plus singulières. Elle est discrète mais fait preuve d'une détermination incroyable. Elle va prier chaque matin à notre petit temple, elle termine toujours ce qu'elle commence et elle a de très bons résultats.»

- «Elle est si intelligente ?»

- «Elle l'est un peu plus que la moyenne, mais elle a surtout une volonté sans faille et une capacité de travail étonnante pour un enfant de cet âge. Elle sait aussi prendre du recul sur un problème et l'envisager sous d'autres angles. Elle est rusée, mais sans malice.»

- «Intéressant»

- «Les autres enfants s'efforcent d'oublier leurs tourments et les événements qui ont provoqué leur arrivée en ces lieux. Pour Yrina, c'est l'inverse : elle entretient le souvenir et semble s'en servir pour avancer. Elle a un but mais je ne sais pas encore lequel.»

- «Elle a des amis ?»

- «Pas beaucoup au début. Mais elle a pris

l'habitude de s'interposer dans les combats et de prendre la défense du plus faible. Elle n'a pas peur de prendre des coups ni de les donner. Depuis, elle est devenue assez populaire et beaucoup d'autres enfants lui demandent conseil. Elle a réussi à fédérer tous ceux qui aspire au calme autour d'elle et plus personne ne joue les terreurs dans la cour.»

Toras se caressa le menton, pensif.

- «Je vous remercie pour tous ces renseignements, Sœur Supérieure. Veuillez bien sur elle.»

- «Je prends soin de toutes celles et ceux que l'on me confie, lieutenant. La Lumière m'en est témoin.»

Toras revint à l'orphelinat six mois plus tard et demanda à voir Yrina.

- «Bonjour Yrina ! Comment vas-tu ?»

- «Ça va...» répondit-elle d'une voix un peu atone.

- «Tu te plais ici ?»

- «Au début oui mais plus beaucoup maintenant.»

- «Pourquoi ?»

- «Parce que je ne peux pas choisir mes cours comme les garçons.»

- «Et quels cours voudrais-tu suivre ?»

- «Je veux apprendre à me battre !»

- «Tiens donc ! Et pourquoi cela ?»

La jeune fille le regarda dans les yeux mais ne pipa mot, comme si elle refusait de perdre son temps à lui expliquer.

- «Parles-moi, Yrina. Je peux t'aider, tu sais. Tu veux venger ton père ?»

Elle tressaillit une fois et il sut qu'il avait touché la corde sensible.

- «Non, je veux faire plus que cela. Je veux faire mal aux Ténèbres comme elles m'ont fait mal et comme elles ont fait mal à tous ceux qui sont ici. Je veux que pour un innocent qui meurt, cent coupables le suivent dans la tombe !»

Son regard n'était plus distant et il était dur comme l'acier. Sa mâchoire et ses petits poings serrés.

- «Je vois...»

- «Ici, je ne peux rien faire, reprit-elle. On veut m'apprendre à coudre, à faire la cuisine, la lessive et plus tard à m'occuper d'enfants. Pour quoi faire ? Pour les voir mourir sous les armes des Ténèbres ensuite ? Chacun doit pouvoir combattre. Chacun DOIT combattre !»

Le militaire contempla la jeune fille qui n'avait pas encore treize ans et qui parlait déjà comme un sergent recruteur. Il avait eût raison : elle avait un potentiel certain.

Deux heures plus tard, Yrina quittait définitivement l'orphelinat de Laverne en compagnie du lieutenant.

Ils chevauchèrent en direction de Kallienne. La jeune fille intégra une école discrète et fit la connaissance du sergent Heydas, qui

n'était rien de moins que le frère de Toras.
- «Voici ta nouvelle maison, Yrina. Je viendrai te voir aussi souvent que possible», lui promit l'officier avant de la laisser.

Yrina acquit bientôt le statut de pupille du royaume, comme tous les enfants des barhans méritants. Elle poursuivit ses cours mais la plupart étaient d'une toute autre nature. En plus de l'écriture, de l'histoire et de la géographie, elle apprit la politique et les langues étrangères. Elle apprit aussi à se battre, à se déplacer sans bruit, à écouter, à trouver les points faibles d'une cible, tant physiques que psychologiques.

En même temps que son corps se transformait pour devenir celui d'une femme, elle s'imposa des exercices réguliers, souvent au-delà de ce que demandaient ses instructeurs.

Ses progrès n'étaient pas rapides car elle n'avait pas de don particulier, mais ils étaient réguliers et sa détermination pourvoyait à toutes ses faiblesses.

Certains de ses camarades essayaient de briller et de se démarquer du lot. Yrina n'avait pas le goût de la compétition mais celui de la perfection et un objectif auquel elle se raccrochait. À chaque fois qu'elle doutait ou qu'elle chutait, elle se relevait toujours plus forte. Elle aidait tous ses camarades, même ceux qui la dénigraient. Elle considérait n'avoir aucun ennemi ici, seulement de futures frères et sœurs d'armes.

La régularité de ses progrès lui permit de rattraper son retard initial et même de dépasser la plupart de ses camarades.

À seize ans, Yrina fut sélectionnée pour rejoindre l'école de formation de la police secrète de la capitale. Son exceptionnelle maturité intellectuelle et son état d'esprit exemplaire lui ouvrirent un accès vers l'élite de la profession. Heydas et Toras, qui continuaient de la suivre, en furent très fiers pour elle.

Quelques semaines plus tard, elle fut introduite dans le bureau de GadranaDynasin, le maître de la police secrète. Elle se mit au garde-à-vous.

- «Bonsoir Yrina. Vous avez demandé à me voir, je crois.

Le maître lui avait jeté un bref coup d'œil puis avait continué à lire le document qui s'étalait sur son bureau.

- «En effet, Monsieur. J'ai une faveur à solliciter.»

- «Hum ! Vous êtes ici depuis moins d'un mois et vous quémandez déjà ? Ne pensez-vous pas que vous devriez d'abord faire vos preuves ?»

Le ton était ouvertement réprobateur.

- «Hé bien... c'est surtout pour vous éviter

de me dispenser une formation longue et inutile en cas d'échec, Monsieur.»

- «Comment cela en cas d'échec ? Qu'avez-vous exactement en tête, jeune fille ?»

Gadrana avait cessé de lire et la fixait désormais, une lueur de curiosité dans le regard.

- «En fait, Monsieur, je sollicite votre permission de tenter une mithridatisation. L'officier en charge des toxines m'a dit que vous seul pouviez y consentir.»

- «Rien que ça ! Vous savez que c'est terriblement risqué et que plus de deux candidats sur trois échouent ou renoncent. Certains en meurent ou en gardent des séquelles à vie.»

- «D'où l'intérêt pour nous deux de commencer au plus tôt, Monsieur. Il sera toujours temps de terminer ma formation si je survis.»

- «Hum... la légèreté avec laquelle vous voulez mettre votre vie en jeu ne m'inspire rien de bon.»

- «Il ne s'agit pas de légèreté, Monsieur ! Ce n'est pas un caprice mais une décision mûrement réfléchie. Ce n'est pas juste une tocade pour pimenter ma vie trop calme de jeune fille enfermée dans une école-prison !» Sa voix enflait et elle fit un pas en avant.

- «Calmez-vous !»
Le volume sonore n'avait pas changé mais le ton était devenu aussi coupant que la hache du bourreau royal. L'ordre cinglant stoppa net la tirade enflammée de la jeune fille.

Yrina fit un pas en arrière et se reprit immédiatement.

- «Pardonnez-moi, Monsieur...»

- «Pourquoi voulez-vous faire cela ?» reprit-il d'un ton plus neutre.

- «Afin d'en faire ma spécialité. J'ai un compte à régler avec ceux qui manient le poison.»

- «Admettons... Toutefois, vous êtes encore jeune et votre dossier est prometteur. Pourquoi prendrais-je le risque de vous perdre ?»

- «Si mon dossier est déjà prometteur, comme vous le dites, alors je pourrai accomplir encore plus pour vous et pour la Lumière une fois protégée contre les poisons.»

Gadrana congédia la jeune femme en lui disant qu'elle aurait sa réponse demain et réfléchit à la proposition. Songeur, il ressortit le dossier d'Yrina et se plongea dans sa lecture. Son courrier urgent patienta un certain temps.

Trois jours plus tard, Yrina absorbait ses premières doses de poison.

Pendant près d'un an, avec l'aide des guérisseurs et de l'officier Ardner, elle accoutuma son corps à toutes sortes de toxines afin de faire de son système immunitaire

une armure efficace.

Les candidats qui acceptaient ce type d'épreuve étaient rares et toujours plus âgés. Yrina dut intervenir auprès de ses collègues pour les convaincre que la décision venait d'elle et que l'école n'abritait pas des tortionnaires parmi ses enseignants. Rapidement, un mouvement de sympathie et de solidarité se développa autour d'elle. Toutefois, Yrina refusa tout privilège et fit de son mieux pour suivre les cours, même si ce fut parfois impossible.

Elle risqua la mort à plusieurs reprises et endura les pires douleurs mais la solide constitution héritée de son père, dopée par sa détermination, tint bon.



Sa réputation commença à se former et elle s'attira le respect de tous. Y compris de leur maître dont l'intérêt pour la jeune femme allait grandissant.

À dix-huit ans, elle entra dans la phase terminale de sa formation et fut admise comme stagiaire. Elle put enfin commencer les missions de terrains, même si c'était pour l'instant en tant qu'observatrice et toujours en binôme avec un agent expérimenté. L'effectif de la police secrète de Kallienne était mixte et relativement équilibré entre les sexes. Les qualités recherchées chez les espions n'étaient pas celles des combattants. La discrétion et l'habileté étaient préférés à la force. Point d'arme lourde ni d'armure voyante, le meilleur agent était celui que personne ne remarquait et, à ce niveau, une femme valait un homme.

Tous les stagiaires savaient se battre, notamment ceux qui étaient chargés des éliminations, mais le poignard était préférable pour trancher une jugulaire et nettement plus facile à dissimuler qu'une lourde épée à deux mains.

Lors des cours, elle fit la connaissance des autres stagiaires, et notamment d'un dénommé Cmyr, un faucheur qui avait quelques années de plus qu'elle et qui traînait déjà une réputation sulfureuse. Il venait d'être admis parmi la police secrète et certains prétendaient qu'il était le fils du maître.

Yrina n'était peut-être pas la plus jolie parmi les stagiaires mais elle avait un charisme évident, presque lumineux, qui venait de sa sérénité et de sa volonté. Cmyr la remarqua bientôt et rechercha sa compagnie aussi souvent que possible lors des cours.

Gadraan Dynasin remarqua cette attirance et ne sut quoi en penser. Il semblait difficile de faire plus antinomiques que ces deux-là. Cmyr était un beau-parleur et pouvait se montrer séduisant mais ce n'était qu'un paravent à son caractère cynique et insolent. Il était doué, il réussissait tout sans avoir besoin de forcer et l'esprit d'équipe n'était certes pas une de ses qualités.

De son côté, Yrina semblait distante au premier abord mais était solidaire, voire généreuse, avec ses collègues. Elle travaillait beaucoup pour réussir les épreuves mais ses résultats étaient souvent à la hauteur de ses efforts. Et elle dépassait parfois Cmyr. Les autres stagiaires jalouaient et se méfiaient de Cmyr, alors qu'ils respectaient Yrina.

Durant sa dernière année de formation, Yrina toléra la compagnie de Cmyr et tenta de le tempérer à défaut de le comprendre, mais elle ne lui céda jamais. Son caractère ne lui plaisait pas et elle décelait en lui une violence mal maîtrisée et trop aisément assumée.

D'un naturel impatient et peu habitué aux rebuffades répétées, Cmyr en vint à détester secrètement la jeune femme. Il voulait toujours la conquérir mais pour la dominer et pour la faire tomber du piédestal où l'avait placé les autres stagiaires. Cmyr ne parvint pas à ses fins et il commit même l'irréparable en tentant de la soumettre de force. Leurs relations déjà tendues, volèrent en éclats. Par chance, les cours se terminèrent et ils furent affectés loin l'un de l'autre ; Gadraan y veilla personnellement.

Le père de Cmyr avait espéré secrètement qu'Yrina parviendrait à ramener son fils sur le droit chemin mais ce dernier semblait définitivement incontrôlable. Le maître de la police secrète affecta Cmyr à des missions éloignées d'Yrina, qu'il conserva près de lui. Toutefois, ce fut un mauvais calcul et son fils glissa encore plus rapidement vers les Ténèbres, convaincu que son père voulait se débarrasser de lui et lui préférer la jeune femme. Il en vint à penser qu'il voulait la garder pour lui et en faire son amante. Une faille supplémentaire dans

laquelle les Ténèbres purent s'engouffrer et souffler sur les braises de la jalousie et de la haine.

Les années passèrent. Yrina justifia tous les espoirs qui avaient été placés en elle et enchaîna les succès sur le terrain. Elle rencontra aussi quelques échecs mais elle sut en tirer tous les enseignements. Prudente, rusée et calculatrice, elle préparait soigneusement les opérations qui lui étaient confiées. Sans fierté, sans ostentation, elle accomplissait les objectifs comme une croisade personnelle et tenait à participer aux missions d'élimination. Après chaque fin d'opération, elle se rendait à la chapelle d'Arin pour y prier.

Lors de sa formation, en plus de son mithridatisme, elle avait aussi étudié des techniques d'évitement de projectiles et cela lui sauva plusieurs fois la vie. Sa réputation grandit et sa capacité à neutraliser ceux qui maniaient le poison, ou les créatures qui en étaient dotées, lui apporta son surnom : la Mangouste !

Ce surnom l'amusa et elle l'accepta de bon cœur. Cela éveilla son intérêt pour cet animal et elle adopta bientôt une vraie mangouste. Cette dernière devint rapidement la mascotte de leur équipe et, passée une phase de dressage, l'animal accompagna même sa maîtresse en mission. Sa faculté à la retrouver en fit un agent de liaison capable de lui délivrer des messages de manière discrète et rapide.

Un autre événement transforma la réputation d'Yrina en légende. Lorsqu'elle obtint son grade d'officier, elle paya un forgeron pour obtenir deux solides dagues à partir du métal de la lame de l'épée de son père ; elle avait récupéré cette dernière auprès de Toras des années plus tôt. Dans l'opération, la lame perdit son caractère sacrée mais l'intérêt était sentimental pour la jeune femme.

Elle se rendit ensuite dans la chapelle d'Arin qu'elle fréquentait quotidiennement. Elle brandit les lames face à la statue du dieu et fit une déclaration solennelle.

- «Moi, Yrina Askeel, fille d'Olaran Askeel qui fut paladin du royaume d'Alahan, je jure de servir la Lumière. Je mets ma vie et mon âme au service des justes et des opprimés. Que ces dagues trouvent le cœur des suppôts du Mal et leur apportent un repos définitif. Qu'elles terrassent ceux qui œuvrent dans les Ténèbres à la chute des royaumes de liberté et de vertu. Que mon bras soit l'instrument de la Lumière. J'en fais le serment !»

La ferveur et la détermination qu'elle mit dans cet acte de dévotion attirèrent l'attention de la Vertu. La Lumière tomba la jeune femme et sur ses lames et Yrina s'incarna. Les rares spectateurs en furent troublés et

l'événement fut rapidement rapporté aux dirigeants de la police secrète.

De son côté, la légende de Cmyr prit de l'ampleur également, mais pas de la même manière. S'il était indéniablement efficace pour traquer les conspirateurs, ses méthodes d'interrogatoire et ses exécutions sommaires semaient le discrédit parmi les services et un effroi qui éclipsait même celui des inquisiteurs du Griffon.

En été 1006, une énième dispute éclata entre Gadraan et son fils. Cmyr défia son père en duel et perdit. Mais son esprit rongé par les Ténèbres ne put accepter la défaite et il vendit son âme afin de se relever d'entre les morts, plus puissant qu'auparavant. Il affronta une nouvelle fois Gadraan et, cette fois, le sort des armes lui fut favorable. Toutefois, il ne put achever son géniteur car des renforts arrivèrent à ce moment, Yrina en tête. Au même moment, des portails des Ténèbres s'ouvraient devant la capitale et des hordes de morts-vivants s'en déversaient. Poursuivi par Yrina, Cmyr parvint à fuir en utilisant l'un de ces portails et rejoignit Achéron.

Ivre de rage, la jeune espionne retourna auprès de Gadraan, gravement blessé, pour l'assister dans la défense de la ville. Cmyr ne perdait rien pour attendre...

Kallienne avait tenu mais elle était blessée, à l'instar du reste du royaume. Kelgar et la police secrète de Gadraan Dynasin entreprirent de purger le royaume de tous les traîtres qui avaient contribué ou permis une telle attaque. Les talents d'Yrina furent mis à contribution et elle exécuta parfaitement son travail et les conspirateurs qu'elle démasqua.

Parallèlement, Gadraan déshéritait Cmyr et le désigna comme traître au royaume. Sa tête fut mise à prix et placée sur la liste noire des personnes à abattre. Il adopta ensuite Yrina, qui était pupille du royaume, et nul n'ignora que la Mangouste était désormais le bras droit du maître de la police secrète.

Le faucheur patientait dans la ruelle sombre en tournant en rond. L'attente n'était pas son fort.

Il entendit des pas claquer à l'entrée de la ruelle et venir dans sa direction ainsi qu'une voix féminine qui fredonnait une chanson populaire. L'homme se rencogna dans l'ombre et patienta jusqu'à ce que la femme fût à sa hauteur. Il se dévoila alors, faisant sursauter la fille.

- «Ce n'est guère prudent de se promener seule, mademoiselle !»

- «Par les dieux ! Vous m'avez fait peur ! Oh mais... vous êtes un faucheur, c'est ça ?»

- «Effectivement ma jolie !»

- «Heureusement que des hommes comme



vous sont là pour nous protéger. Mais je ne vais pas loin, j'habite dans la rue là-bas derrière.»

- «Effectivement, ma jolie. Tu ne vas pas bien loin car tu vas rester ici !»

Le sourire de l'homme s'élargit alors qu'il saisissait la main de la jeune femme et lui entaillait légèrement la paume d'un mouvement rapide avant qu'elle n'ait eu le temps de se débattre.

- «Aïe ! Mais que faites-vous ? Je vais... je vais...»

La femme tomba au sol, les yeux révoltés, ses membres privés de toute force.

- «Ouais ! Tu vas voir comme je vais bien te protéger, ma jolie !» ricana le faucheur. Il la saisit à bras le corps et la porta un peu plus loin, sur une pile de caisse hors du passage.

Il commençait à parcourir divers endroits de son corps de la main lorsqu'une silhouette sombre sembla sortir de l'ombre et le rejoignit en quelques pas.

- «Enfin ! maugréa le faucheur. C'est pas trop tôt !»

Le nouveau venu était très pâle, de taille moyenne mais trapu. Une lourde hache dépassait de la cape noire. Ses vêtements ressemblaient à des haillons mais ne servaient qu'à dissimuler l'armure qui le couvrait.

- «C'est qui elle ?»

La voix était basse et traînante, comme si les mots avaient éprouvés des difficultés à sortir de sa gorge. Il désignait la jeune femme.

- «J'en sais rien. Elle passait par là. Ce sera ma récréation après notre entretien.»

- «C'est imprudent.»

- «On s'en fout. Ils ne la retrouveront que demain ils auront bien d'autres chats à fouetter à ce moment-là.»

- «Elle a quoi ?»

- «Une toxine qui relâche les muscles. C'est pratique et ça dure environ une heure. Mais on s'en fout parce que dans une demi-heure elle sera morte.»

- «Hum... Tout est prêt ?»

- «Oui, tout est en place. Le chariot a été déplacé chaque matin et remplacé chaque soir depuis une semaine pour ne pas éveiller l'attention. Le chargement de poudre n'a été fait que ce soir. Ça va faire une sacrée explosion et un putain de boucan !»

- «Et si ça ne suffit pas ?»

- «Nous avons placé quatre archers avec des flèches empoisonnées et quatre fusiliers avec des balles magiques sur les toits de la ruelle qu'ils emprunteront.»

- «Hum...»

L'expression de l'émissaire resta indéchiffrable mais le faucheur n'y prêtait guère attention. Il lorgnait la jeune femme dont le corps était agité de spasmes par moment. Un filet de bave coulait de sa bouche entrouverte.

- «Rassurez-vous, reprit le faucheur,

l'ambassadeur orque est déjà mort. Il ne le sait pas encore c'est tout.»

- «Et Cmyr ?»

- «Il est là. Il supervise toute l'opération depuis une salle en sous-sol du marché couvert.»

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.

Cela faisait des mois que ses agents surveillaient le faucheur Syllas. Il était connu pour ses frasques et ses mœurs légères, rien de particulièrement étonnant dans le corps des faucheurs. Toutefois, en grattant un peu la surface, la police secrète avait découvert un homme qui semblait peu à peu dans le vice et qui était couvert de dettes. Bref, une recrue potentielle idéale pour les Ténèbres. Yrina avait accru la surveillance et couvert ses frasques en empêchant son arrestation à deux reprises. Syllas s'était cru protégé et s'enhardit encore plus, attirant finalement l'attention d'agents des ténèbres qui le recrutèrent sans peine. Le piège était amorcé. Quelques jours auparavant, le cadavre d'une fille fut retrouvé dans le sillage du faucheur corrompu et l'autopsie révéla la toxine utilisée par le faucheur pour neutraliser sa proie. Yrina imagina ce subterfuge pour approcher le faucheur lors d'une rencontre avec son contact sans éveiller l'attention puisqu'elle savait désormais quels symptômes imiter pour tromper Syllas. Il était plus aisé de recueillir ainsi des informations car le faucheur pouvait résister à la torture ou s'empoisonner avant interrogatoire. Quant à l'émissaire d'Achéron, il était insensible à la torture... voire susceptible d'apprécier le traitement.

Yrina se débarrassa de sa robebon marché et l'une de ses agents lui tendit un sac qui contenait une combinaison en cuir sombre qu'elle enfila prestement. Cette tenue serait plus adaptée pour approcher furtivement

CONFEDÉ

sa cible. Elle chaussa ensuite une paire de hautes bottes de cuir souple et boucla un baudrier qui portait plusieurs poignards dans leurs fourreaux.

La Mangouste donna alors quelques ordres brefs à ses troupes puis tous prirent la direction du marché par des chemins différents.

- « À nous deux, Cmyr ! » songea-t-elle en serrant la mâchoire.

ARTÉFACTS:

Mangouste (7).

Lors de la phase d'Entretien, si tous les combattants du profil choisit comme cible de la capacité 'Police secrète' ont été tués ou retirés de la partie, le joueur peut sélectionner un nouveau profil sur lequel s'appliquera cette capacité.

Réservé à Yrina.

Dagues de justice (6).

Le porteur bénéficie de la compétence « Fléau/Méandres des Ténèbres ».

Un combattant blessé ou tué net au corps à corps par le porteur ne peut plus :

ni être soigné,

ni revenir en jeu d'aucune manière (compétence « Renfort » ou autre...),

ni rester en jeu après avoir été tué net (compétence « Acharné » ou autre...).

Réservé à Yrina.

Yrina possède en outre de ses équipements, la capacité spéciale, propre aux Sicaire Royaux.

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.

10
 6
 7-6
 7-5
 7-6

YRINA
Sicaire royal

Bravoure, Ambidextre, Bond, Cible/+2, Ennemi personnel/Cmyr, Immunité/Toxique.
(Artefact/2, Coup de maître/0, Enchaînement/2)

70

Police secrète.
Champion spécial. Taille moyenne.

10
 6
 7-6
 7-5
 -
 7
 6

YRINA, SICAIRE ROYAL

"Je sais qui tu es!"

Compétences: Bravoure, Ambidextre, Bond, Cible/+2, Ennemi personnel/Cmyr, Immunité/Toxique, Coup de maître/0, Artefact/2, Enchaînement/2, Champion spécial du Lion, Taille moyenne.

70

Fournisseur: Wrath of kings.

Gortizi Dancing master.

<https://www.coolminiornot.com/shop/miniatures/wrath-of-kings/gortizi-zeti-box.html>

Forum :

<http://confrontation.vraiforum.com/t2415-MV-Vampires.htm>

<http://confrontation.vraiforum.com/t2814-CAD-S-l-na.htm>

Affiliée : Usuriers, Voleurs.

Limitée : Lames, Milice, Orfèvres.

Interdite : Architectes, Cartomanciens, Nochers.



SELENA

L'air matinal et printanier qui régnait dans le jardin du manoir de la famille de Leyran était, comme souvent, troublé par le cliquetis des armes.

Un couple de duellistes enchaînait les bottes, feintes et parades avec un rythme qui en disait long sur la régularité de leur entraînement. L'homme possédait une belle technique et une force appréciable mais c'est lui qui reculait sous les assauts incessants et vifs de la rapière de sa blonde adversaire.

- Touché !

La jeune femme se recula d'un pas, un large sourire sur son visage avenant et énergique.

- Décidément, Sél, tu ne me laisses même plus le moindre point, se plaignit son partenaire qui affichait, lui, un air contrit. Il ne te suffit plus de gagner, tu veux désormais me ridiculiser !

- Allons, Derec ! Je suis certaine que tu combats en deçà de tes capacités pour me laisser gagner.

- Que j'aimerais qu'il en fût ainsi ! Soupira la jeune homme.

- Dans ce cas, tu peux légitimement être fier de ton élève, le taquina-t-elle avec un sourire espiègle.

- Certes ! Je n'aurais jamais imaginé en arriver à ce point lorsque j'ai accepté ton marché.

Elle avait 15 ans et lui 17 lorsqu'il l'avait approché lors de cette réception de la petite noblesse du quartier des Traverses du fief Var-Nokkt. Elle avait déjà éconduit plusieurs soupirants mais il sut l'appriivoiser et la séduire avec douceur et patience. Ils passèrent une partie de la soirée à discuter et danser. Ils se revirent plusieurs fois puis le jeune Derec de Ternor s'enhardit. Elle passa alors un marché avec lui : un entraînement martial régulier contre ses faveurs amoureuses. Pensant que cette requête n'était qu'une tocade de la jeune fille, Derec accepta sans arrière-pensée. Mais ce marché durait déjà depuis trois ans, à leur mutuelle satisfaction.

- Tu le regrettes ? demanda la jeune femme.

- Aucunement, mais...

- Mais ?

- Mais il faudra un jour cesser nos petits jeux.

- Tous nos petits jeux ? reprit-elle avec un regard aguicheur lourd de sous-entendus.

- Je ne sais de quoi demain sera fait... hasarda-t-il.

- Toi, tu as un truc à me dire, lâcha-t-elle en capturant son regard.

- Hé bien... mon père a décidé qu'il me fallait trouver femme d'ici la fin de l'année et je crois que mes multiples dérobades commencent à l'insupporter. Il ne voit plus nos entraînements d'un bon œil et pense que nos relations nuisent à nos deux familles.

- Tu m'en diras tant ! Ton père ressemble beaucoup au mien, maugréa la jeune femme, un pli de contrariété au coin de la bouche. Qu'importe ! Demain je commence mes entretiens pour trouver un métier ! J'ai obtenus plusieurs rendez-vous.

- Tu te fais des idées, fillette. C'est ton nom qui t'ouvre les portes mais dès qu'ils sauront pourquoi tu viens, les portes se refermeront aussi vite.

- Je leur montrerai de quoi je suis capable ! S'énerva-t-elle.

- Et ils s'en moqueront !

- Si même toi tu doutes de moi, c'est désespérant ! Tu sais que je peux battre n'importe qui !

- Bien des gens, certes, mais pas n'importe qui. Et seulement en entraînement parce que le vrai combat c'est autre chose. Tu te fais des illusions, ma belle.

- Baste ! Ils devront faire avec !

Sa détermination farouche peina le jeune gentilhomme qui pressentait qu'elle allait tomber de haut. Sélénia de Leyran était douée avec une arme – et même avec deux ! – mais elle était une jeune noble et personne ne l'engagerait sans l'aval de son père. Et ce dernier avait d'autres projets pour elle, au grand dam de sa fille.

Derec ne s'était jamais expliqué d'où venait ce rejet d'une vie de confort toute tracée pour elle et elle avait toujours éludé cette question.

Sélénia ne lui aurait jamais avoué qu'elle avait été forcée par un cousin quelques semaines avant leur première rencontre. Les larmes aux yeux, elle s'en était plainte auprès de son paternel qui avait convoqué son frère, père du jeune violeur. Sélénia n'oublia jamais la négociation qui s'en était suivie : la disparition de son pucelage avait fait perdre de la valeur à la jeune fille et son père demandait réparation financière. Aucune excuse, point de châtiment pour le coupable et nul réconfort offert à la victime. Tout s'était réglé à coup de pièces d'or. Son père lui avait tendu quelques piécettes et lui avait dit que l'affaire était classée et qu'il ne voulait plus en entendre parler. Elle avait alors compris qu'elle n'existait aux yeux de son

père que comme un moyen d'obtenir une dot confortable pour la famille au travers d'un bon mariage. Sa personne était ignorée et ses deux frères aînés auraient toujours préséance sur elle.

Séléna ne parla effectivement jamais de cette histoire mais sa vie bascula radicalement. Elle ne comptait pas pour sa famille ? Fort bien, sa famille ne compterait plus pour elle. Elle ne pouvait s'appuyer sur personne pour la défendre ? Elle apprendrait à se défendre elle-même. Les femmes n'étaient bonnes qu'à sourire et faire des enfants ? Elle ferait tout pour éviter le mariage et contrarier son géniteur.

Elle se renseigna discrètement sur les jeunes hommes des autres familles et jeta son dévolu sur le jeune Derec. Il avait pensé la séduire ? C'est elle qui l'avait charmé. Plutôt mignon, pas encore insupportable et bretteur honnête, il serait l'instrument de sa vengeance.

La jeune femme revint au moment présent.

- Nous verrons bien, assura-t-elle. Reprenons l'entraînement, avec deux armes cette fois car j'ai une nouvelle botte à essayer.

- Ce n'est pas très conventionnel ce style avec deux armes, lui fit remarquer Derec.

- Tant mieux ! J'abhorre ce qui est conventionnel, répondit-elle du tac-au-tac.

Poussant un soupir, Derec alla chercher d'autres armes.

Derrière sa fenêtre, dissimulé par un rideau, Adonzo de Leyran observait les deux duellistes.

- Profite de tes dernières séances, ma fille, songea-t-il. Il sera bientôt temps de te rendre enfin utile à la famille.

Le reste de la journée se déroula comme beaucoup d'autres. Après son entraînement matinal, Séléna alla se rafraîchir puis il s'ensuivit une succession de cours ennuyeux au possible. Cours de maintien, cours d'histoire, cours d'arts, etc... Mais pourquoi donc appelait-on «cours» quelque chose qui semblait si long ? Fille de noble, elle se devait de savoir briller en société et développer une certaine intelligence, ne serait-ce que pour faire honneur à sa famille. Toutefois, certains d'entre eux avaient quelque intérêt pour la jeune femme. Elle appréciait la danse, même si Dame Carmaline de Vaughen passait son temps à réfréner son énergie et à lui apprendre des pas plus adaptés à un tempo de vieillard. A défaut de vivacité, elle soignait son équilibre. Elle goûtait également les séances de culture et de conversation car elle avait vite compris qu'une langue bien aiguisée pouvait blesser aussi sûrement qu'une rapière au sein de la bonne société. Les arts de la table n'étaient pas dépourvus de charme et elle avait déjà des connaissances plus

qu'acceptables en matière d'œnologie. Elle prisait particulièrement les rouges d'Alahan : les crus ronds et veloutés de Manilia, les vins plus corsés de Luishana et surtout les produits nobles et puissants des vignes de Doriman.

Une semaine plus tard, Séléna était aux abois. Elle s'était fait bourrinée à chacun de ses rendez-vous et tous se moquaient de savoir comment elle se battait. Derec avait raison, les portes s'étaient vite refermées.

À Camp-Vaillant, sur la route des Vouivres, Veyes, un lieutenant d'Adalban Ghiéron, l'avait reçu avec respect et lui avait montré le camp. La discipline stricte, les entraînements épuisants et les punitions pour les récalcitrants n'étaient effectivement pas en adéquation avec les aspirations idéalisées de la jeune femme. L'homme lui avait montré la réalité de la vie d'un camp et la détermination de la jeune femme avait fléchi. Elle avait pris congé de l'aide de camp qui n'avait pu retenir un sourire moqueur à son départ.

Pire encore, la Guilde des Lames l'avait accueilli avec mépris. Elle y avait vu des combattants aguerris et couturés de cicatrices, de toutes les races. Sa demande avait été saluée par un éclat de rire général des personnes présentes. Nains, elfes, humains et gobelins se côtoyaient là, avec le combat et la mort comme témoins de leurs vœux de frères d'armes. Elle avait même aperçu une akkyshane à la silhouette dérangeante et deux dévoreurs dont le regard lui avait donné l'impression d'être une souris devant deux gros chats. Confuse et honteuse, elle avait presque fuit le bâtiment. Aux mestres d'armes pour se retrouver à nouveau dans le quartier de l'Empan.

Et les autres rendez-vous avaient été du même tonneau. Un entretien rapide, un respect de façade, un sourire poli et un refus catégorique. Il ne lui restait désormais plus qu'une seule carte à jouer. Et certes pas la meilleure...

- Et qu'est-ce qui vous laisse à penser que je pourrais avoir besoin de quelqu'un comme vous ?

La question était directe et sèche. Au moins autant que celui qui l'avait posée. L'homme était vigoureux, vibrant d'assurance et tout juste poli. Son visage marqué témoignait de sa longue carrière dans la milice cadwée mais il était difficile de lui donner un âge. Séléna était assise face à lui et elle devait mobiliser toute sa force de caractère pour ne pas baisser les yeux devant cet officier roturier.

- Parce que je sais me battre ! répondit-elle sur le même ton.

L'œil noir et furieux de l'officier sembla se teinter d'amusement face à l'aplomb de la damoiselle.

- La belle affaire ! Railla-t-il. Tous ici savent se battre. Mais savez-vous tuer, jeune fille ?

- Tuer ? Je...

Elle se trouva soudaine hésitante, en terrain instable.

- Oui, tuer ! Est-ce que vous sauriez faire un crâne ? Est-ce que vous pourriez passer des heures à faire l'immobilis devant un bâtiment ? Sauriez-vous filocher un suspect sans vous faire voir ou tirer tout ce que sait un gniard ? Visiblement non... Je crois que si je vous presse le nez, il en sortira du lait !

- Je ne vous permets pas, officier ! S'emporta-t-elle en se levant.

- Et moi, je ne vous permets pas de me faire perdre mon temps, gamine ! répondit-il en se redressant, nullement impressionné. Vous pensez que ce sont ceux qui respectent les règles qui posent problème ? Seriez-vous prête à enfreindre les règles pour les faire respecter ? Accepteriez-vous de vous salir les mains ? Les rues – surtout celles de Cadwallon – ne sont pas un terrain d'entraînement pour les riches idéalistes, quel que soit leur sexe !

D'un mouvement rapide, Séléna s'empara de l'épée du sergent goguenard qui était debout à deux pas d'elle. Elle fit quelques moulinets, défiant du regard les deux hommes.

- Sergent, vous me ferai quatre jours pour avoir laissé une fillette vous prendre votre arme !

- Oui capitaine !

L'officier se leva ensuite posément, contourna son bureau et avança vers Séléna. Celle-ci se mit en garde puis recula, en proie à l'indécision comme il continuait d'approcher, sans arme, d'un pas décidé. Lorsqu'elle se décida à frapper, il était déjà trop tard. Il bloqua sans peine le coup, tout en emprisonnant son bras de sa poigne d'acier.

- Vous voyez ? Vous n'êtes pas prête à tuer et vous respectez les règles. Dans la rue, vous seriez déjà morte.

Il désarma la jeune femme avec fermeté mais sans brutalité, rendit son arme au sergent penaud, puis lui tourna le dos, retournant à son bureau et à ses monceaux de parchemins.

- Sergent, raccompagnez-la. Mademoiselle, j'ai été ravi de faire votre connaissance. Je vous prie de présenter les amitiés de Kelian Durak à votre père. Adieu

Furieuse, la jeune femme rentra chez elle à grands pas. Comment avait-il su ? se demanda-t-elle. Encore une fois, elle avait eu l'impression d'être attendue et que ses interlocuteurs savaient pertinemment ce qui l'amenait. Mais il était difficile de concevoir que son père ait prévenu tous les officiers de la milice. Soudain, elle s'arrêta, frappée d'un doute. Derec ! Lui savait qui elle avait prévu d'aller voir. Se sentant trahie, elle accéléra encore le pas et arriva bientôt chez elle.

Moins d'un quart d'heure plus tard, elle



reçut la visite de son père dans sa chambre, événement rarissime.

- Alors, comment se passe tes démarches ? Commença-t-il sur un ton où perçait l'ironie.

- C'est toi, n'est-ce pas ? C'est toi qui es intervenu à chaque fois !

- Bien sûr !

- Tu me détestes donc à ce point ? S'emporta-t-elle.

- Te détester ? Son visage prit un air de surprise sincère. Tu n'y es pas du tout, ma fille. Bien au contraire, j'ai fait cela pour te protéger de toi-même.

- Ben voyons ! Et Derec ?

- Quoi Derec ?

- Nieras-tu qu'il ne t'as rien dit ?

- Nullement puisqu'il fait tout cela avec ma permission.

- Quoi... tu veux dire que toutes ces années...

- Derec était là pour te canaliser et me rapporter tout ce qu'il savait. Tu pensais que c'était toi qui tirais les ficelles, petite sotte ? Tu crois vraiment que ton père est un imbécile ? En échange de votre soi-disant marché, j'obtenais que tu assistes à tes cours sans avoir à marchander à chaque fois.

- Mais... nous ne faisons pas que tirer l'épée...

- Je sais cela aussi. De toute manière, tu n'étais plus vierge, donc autant que tu acquiesces un peu d'expérience dans ce domaine-là aussi.

Pour la seconde fois dans la courte vie de Séléna de Leyran, son monde s'écroulait. Derec était le seul en qui elle avait eu confiance. Et il n'était qu'un larbin de son père ! Elle en aurait pleuré si elle n'avait été aussi furieuse.

- Et pourquoi me dire tout cela désormais ? S'enquit-elle.

- Parce que cette période est terminée. Derec est désormais fiancé à une autre et que tu vas bientôt en faire autant. D'ici une semaine se déroulera une fête avec de nombreuses familles. Si tu n'es pas capable de te trouver un fiancé, je le ferai à ta place. Et ce n'est pas négociable ! ajouta-t-il d'un ton péremptoire avant de tourner les talons et quitter la pièce.

L'esprit de Séléna était en proie à la confusion la plus totale. Derec venait de détrôner son père dans la liste des personnes qu'elle haïssait. Dire qu'elle aurait accepté de se marier à lui si cela avait été possible. Que les Ténèbres l'emportent !

La réception fut ennuyeuse à mourir. Séléna se sentit le point de mire de toutes les attentions, à l'instar d'un morceau de viande sur un étal. Son père aurait aussi bien pu monter sur une estrade et la vendre aux enchères ! Les robes étaient belles, les sourires larges mais crispés, les rires

manquaient de naturel et les yeux étaient calculateurs. La jeune femme chercha du réconfort dans le vin et finit par trouver ce qu'elle cherchait : un rouge capiteux et rond en bouche qui lui fit oublier pendant un instant cette sinistre soirée. Riche mais pas trop chargé en tanin. Un Manilia de quinze ans, voire dix-huit, bien exposé. Peut-être un Château Cent-Lys.

Sa conversation se limitait généralement à quelques tirades acerbes ou quelques réparties chargées de vitriol et ses interlocuteurs finissaient par aller voir ailleurs. Plutôt que de subir une cour aussi assidue que grotesque et hypocrite de la moitié masculine de la salle, elle s'était rapidement décidée pour un noble de quelques années son aîné. Elle lui avait souri, avait dansé avec lui et l'affaire était entendue. Bel homme au sourire facile, il plaisait visiblement aux femmes et il n'aurait aucune difficulté à trouver ailleurs ce qu'elle était bien décidée à lui refuser. Tout ceci n'était qu'une vaste pièce de théâtre, une comédie montée par son père pour sauver les apparences.

La seule personne avec laquelle elle prit plaisir à échanger était une courtisane qui avait participé à l'organisation de cette réception. Elle s'appelait Ahsa et, sous un masque affable et séduisant, elle semblait partager son mépris pour les hommes. Sous son regard troublant, elle sentit la température augmenter brusquement. Sans doute le vin, se mentit-elle, tout en espérant avoir l'occasion de la revoir.

Quelques semaines passèrent. Venthius Lazarian s'allongea sur son large lit, au côté de son amante qui lui tendit un verre plein d'un liquide ambré.

- Merci ma chère. Vous êtes la perfection et la prévenance même. Et cette absence de robe vous sied à ravir.

Ahsa Ruyar sourit poliment des flatteries de son maître en nécromancie. Ce dernier, tout en sirotant son verre, lisait rapidement les rapports rédigés par son secrétaire et caressait distraitemment la cuisse nue de sa compagne.

- Ah ! Voilà une nouvelle qui pourrait vous intéresser. Vous souvenez-vous de la fête que vous avez organisée pour Adonzo de Leyran le mois dernier ?

- Celle pour laquelle il dut encore vous emprunter une coquette somme ?

- En effet ! Nous formons vraiment une belle équipe soit dit en passant, commenta-t-il en déposant un baiser appuyé sur la cuisse de sa partenaire. Eh bien, sa fille Séléna, qui s'était fiancée à cette occasion, a blessé ce jour son ex-futur mari d'un coup d'épée.

- Vraiment ?

- Il va sans dire que les fiançailles sont rompues, que la belle a été rendue à son père et que les deux familles sont furieuses envers la jeune effrontée.

- Hum... j'avais discuté un peu avec cette petite Séléna. Je l'avais trouvée très stimulante. Elle irradiait d'un tel mépris pour les convives, d'une telle haine pour son père et la plupart de ses soupirants que c'en était rafraîchissant au milieu des personnalités tièdes et des émotions réfrénées des autres participants. Même sans cela, sa détermination, son refus des convenances et sa manière de se mouvoir la mettait à part des autres femmes.

- Je doute que son père lui ait réservé un bon accueil à la maison, ironisa Venthius.

- Et vu le caractère désormais bien connu de sa fille, elle sera encore plus difficile à marier.

Après un instant de réflexion, la courtisane se coucha sur son amant et ses gestes se firent aussi caressants que les inflexions de sa voix.

- Dites-moi, très cher, la situation financière de la famille de Leyran ne va pas s'arranger avec cette dot qui s'envole, non ?

- Certes pas... Où voulez-vous en venir, très chère ?

- Compte-tenu du caractère ombrageux de cette petite et de sa haine, je pense qu'il y a mieux à faire que la laisser recluse chez un père bourreau.

- Souhaiteriez-vous donc que je volasse à son secours ?

- Si fait. Mais il sera bien temps demain, ajouta la séduisante courtisane en donnant plus de précision à ses caresses expertes.

Le lendemain soir, Venthius Lazarian rendit une visite discrète à Adonzo de Leyran. L'entretien dura moins d'un quart d'heure. À la fin, le père de famille confia une clé à Venthius et ce dernier se rendit dans la chambre de Séléna. Une fois la porte déverrouillée, il se trouva face à la jeune femme. Ahsa avait raison, sa haine et sa détermination brûlaient comme une flamme pour qui savait les voir. Pour le reste, la fille avait un physique agréable mais elle se négligeait.

- Qui êtes-vous, attaqua-t-elle d'entrée, la colère noyant la curiosité naissante.

- Votre nouvelle famille, riposta-t-il.

- Si vous saviez le bien que je pense d'une famille, vous ne vous présenteriez pas ainsi, contre-attaqua-t-elle.

- Toutes les familles ne se valent pas, très chère, para-t-il.

- Et que peut bien m'offrir la vôtre ? Continua-t-elle en pressant son interlocuteur par la hargne de sa voix.

- Et que peut bien désirer une jeune femme que l'on étouffe depuis des années dans un carcan de traditions poussièreuses ?

La botte verbale avait fait mouche et Séléna recula d'un pas, la curiosité désarmant enfin la colère. Elle le regarda enfin et vit un bel homme, d'âge mûr, une bouche sensuelle plissée en un léger sourire. Son regard trouva le sien et elle en fut troublée.

Un souvenir lui revint, elle avait déjà vu cet homme il y a des années.

- Mais... c'est mon père qui vous a donné la clé de ma chambre ?

- Oui. Tout est réglé, il vous libère mais vous partez avec moi.

- Vous êtes mon nouveau fiancé ? Crachait-elle en reculant d'un pas.

- Non, sauf si vous le souhaitez.

Il élargit la douceur de son sourire et fit un pas dans sa direction.

- Accompagnez-moi et laissez cette vie dont vous ne voulez plus derrière vous. Je vous donnerai les moyens de vous accomplir.

- Je vous connais... Je me souviens ! Je vous ai vu il y a deux ou trois ans. Vous êtes un des créanciers de mon père.

- En effet, j'ai cet honneur.

- Mais alors... pourquoi vous ? Non... non !

L'effroi se peignit sur le visage de la jeune noble alors que la compréhension naissait en elle.

- Il m'a vendu... à vous ?

- Disons que nous avons trouvé un arrangement mutuel, convint-il.

- Une fois encore, il se débarrasse de moi comme d'un animal.

- Certes pas. Je n'aurais jamais proposé un tel prix pour un animal ! S'offusqua-t-il d'un ton badin.

Séléna en resta muette de saisissement.

- Cela vous étonne encore, ma chère ? Rassemblez quelques affaires et tirez un trait sur cette famille qui ne veut plus de vous. J'ai mieux à vous proposer.

- Qu'en savez-vous donc ? Lâcha-t-elle dans un souflet.

En elle, l'espoir se mêlait soudain à la curiosité.

- Vous préférez les pantalons à la robe et vous tirez plus volontiers la rapière que l'éventail. Le mariage vous est un repoussoir et les hommes une race honnie. Dois-je continuer ?

Désormais sans voix, la jeune femme accepta enfin la main qu'il lui tendait depuis le début de leur entretien.

Les jours suivants furent une source d'étonnement pour Séléna. Elle fut conduite dans une belle demeure aux abords du fief Soma : le manoir de Venthius Lazarian, un exilé d'Achéron qui avait renié sa famille désormais vouée aux Ténèbres. Elle y retrouva, non sans joie, Ahsa et cette dernière lui fit visiter les lieux et notamment sa chambre, de taille moyenne mais au décor d'un luxe sybarite. La courtisane fit de son mieux pour rassurer et mettre à l'aise sa protégée. Elle la frôlait souvent, lui posa la main sur le bras et Séléna ne fit rien pour se dérober, bien au contraire. Elle avait pris l'habitude de rapports sexuels réguliers avec Derec depuis au moins deux

ans et elle se trouvait soudainement sevrée depuis plusieurs semaines. Son corps avait besoin de s'abandonner et les avances à peine voilées de la jolie courtisane ne la laissaient pas indifférente.

Le soir même, elles firent l'amour et Séléna trouva l'expérience des plus intéressantes. Sa partenaire se montrait experte en la matière et elle semblait jouer de son corps comme d'un instrument, lui arrachant des cris au moindre attouchement. Ce qu'elle avait vécu avec Derec lui sembla alors aussi lointain que puéril.

Le lendemain, un maître d'armes testa ses capacités martiales et estima qu'elle avait de bonnes bases, une technique perfectible, une vivacité intéressante et une précision du geste étonnante. Avec quelques mois d'entraînement et un peu de discipline, il pourrait en faire une bonne combattante. La fierté de la jeune femme fut piquée au vif et elle comprit qu'elle n'était pas aussi bonne duelliste qu'elle l'avait cru. Après tout, avoir battu régulièrement Derec ne faisait pas d'elle une référence pour autant.

Quelques semaines s'écoulèrent comme dans un rêve. Le matin, elle s'entraînait plus intensivement aux armes et en athlétisme et progressait rapidement, même si les relations avec ses professeurs n'étaient pas toujours au mieux du fait de son indiscipline. L'après-midi, elle suivait les cours de son choix. Elle reprit la danse et les cours de rhétorique et de culture.

En soirée, elle retrouvait Ahsa et son hôte, ainsi que quelques autres convives, pour un souper libertin et débridé. Elle fut un peu mal à l'aise la première fois mais, une fois encore, Ahsa vint à son secours et lui expliqua que le libre consentement était le fondement de leurs divertissements et que nul ne l'obligerait à quoi que ce soit. Rassérénée, la jeune noble participa au repas et goûtait avec modération les excellents vins qui étaient proposés, et notamment quelques crus fameux qui lui permirent de continuer ses cours d'œnologie. Cependant, elle évitait de se mêler aux parties fines qui ne manquaient pas de survenir après le dessert et retournait dans sa chambre. À ce niveau, elle se contentait des visites occasionnelles d'Ahsa. Cette dernière tenta bien de l'inciter à participer aux orgies nocturnes mais comme la courtisane respectait ses refus, elle ne lui gardait pas rancune d'essayer.

Les choses changèrent un matin. Quelque peu excédée par les rebuffades de la fille qui continuait de snober ses soirées et de se refuser à lui, Venthius décida qu'il était temps de mettre à l'épreuve la jeune spadassin et de commencer à rentrer dans ses frais. Il la confia à Syth Mornis comme escorte. Dire que Mornis fut enchanté aurait été



fortement exagéré. Il pensa d'abord à une blague stupide de Venthuis. La discussion fut vive entre les deux hommes et Séléna, priée de garder ses distances, n'en entendit pas un mot. Syth repartit avec elle, le visage aussi hermétique que la magie d'un barhan.

Bien évidemment, l'association ne dura pas longtemps. Et pas plus avec le suivant à qui elle fut confiée, ni même avec le troisième.

À l'issue de ces échecs répétés, Venthuis la convoqua, ulcéré par son comportement et son indiscipline.

- C'est quoi le problème avec toi, bon sang ! S'emporta le noble Lazarian.

- Apparemment, il y a mal donne avec les ordres que donnent vos chefs de groupe.

- Pardon ? Quelle mal donne ? S'étonna Venthuis, tant de la remarque que de l'arrogance de celle-ci.

- Vos hommes confondent garde du corps avec assassin, expliqua la jeune femme.

- Et où est la différence ?

- Je les protège mais je ne tue pas sur commande.

- Tu ne ... ! ? On croit rêver ! Mademoiselle fait la fine gueule. Tu préfères que je te renvoie à ton père ? Vociféra le noble, hors de lui.

- Libre à vous mais il m'avait semblé que votre discours destiné à me convaincre ne parlait pas de faire de moi un assassin sans conscience, rétorqua la jeune effrontée.

- Cette fois, c'en est trop ! La coupe est pleine ! Eh bien, c'est exactement ce que tu vas devenir : un assassin sans conscience. Après un rituel approprié, tes sempiternels atemoiements se seront plus un obstacle et tu deviendras une loyale servante des Ténèbres.

- Pardon ?

Rageur, Venthuis fit un signe à deux hommes de main qui maîtrisèrent rapidement une Séléna qui peinait à comprendre ce qu'impliquaient les mots de son hôte.

- Descendez-là à la cave. Je ne veux plus la voir.

L'ordre sonna comme une sentence.

Une heure plus tard, Ahsa manifesta son désaccord.

- C'est une erreur, Venthuis !

- Trop tard, ma décision est prise. Je ne tolérerai plus ses incartades. D'autres serviteurs, habitués à ma fermeté, commencent déjà à murmurer à son propos. Il me faut faire cesser son insolence.

- Laisse la moi. Avec de la patience, j'en ferai ce que je voudrais.

- Elle m'a coûtée suffisamment cher pour ne pas, en plus, me priver de ta présence à mes côtés. Je l'ai envoyé à Ruffero, il m'en fera une créature bien plus docile. L'affaire est close, Ahsa, je ne veux rien entendre à

ce sujet.

La courtisane se tint coi. Les colères de son amant étaient aussi rares que violentes et elle ne souhaitait pas également être confiée à Ruffero.

Séléna avait été droguée. Son corps était tétanisé mais son esprit libre de hurler tout son saoul. Elle se trouvait dans une cave sombre. Les ombres ne cédaient du terrain avec réticence qu'autour d'elle, éclairée qu'elle était par quelques chandelles disposées de manière régulière. Son corps reposait sur un sol de pierre glacial, au centre d'un pentacle qui pulsait d'une lueur rougeâtre malsaine.

À quelques pas de là, trois toges noires psalmodiaient une mélodie au rythme lancinant dans une langue aux accents inquiétants. Juste au-dessus de la jeune femme, une gemme noire et brillante tournait sur elle-même, scintillante de reflets aux couleurs dérangeantes et hypnotiques.

Le chant enfla et la jeune femme gémit, la poitrine soudainement douloureuse. Une brume blanche quittait peu à peu son corps alors que la gemme ténébreuse, qui pulsait lentement au rythme de son propre cœur, laissait échapper une nuée obscure qui l'enserait progressivement.

La jeune femme commença à regretter son indiscipline. Cela allait au-delà de ses pires cauchemars. Elle se sentait de plus en plus faible et son esprit s'engourdissait alors que la gemme magique continuait de pulser et de déverser sa corruption en elle.

Brusquement, un bruit de chute d'une lourde dalle de pierre ébranla la pièce et des voix résonnèrent, faisant vaciller le rythme du rituel.

- Putain, c'est quoi ce bordel ?

- On est où, là ? Gerd, tu t'es encore planté !

- Merdouille, c'est qui les encagoulés en noir ?

- Par la Malepeste, un rituel de nécromancie ! Sus aux Ténèbres, compagnons !

Un coup de feu claqua et se perdit dans un mur d'ombre. Un second tir trouva sa cible : le crâne du maître du rituel vola en éclat. Le projectile poursuivit sa course et toucha la gemme de Ténèbres qui explosa à son tour. Une partie de la vitalité de Séléna revint instantanément dans son corps, mêlée aux projections obscures de la gemme. Le corps de la jeune femme s'arqua de douleur : des énergies opposées combattaient et tentaient de se faire une place en elle. Son métabolisme était assailli par une force obscure intrusive et conquérante mais il luttait furieusement. La jeune femme avait l'impression d'être tiraillée de partout, et pas seulement au niveau physique.

Elle se senti soulevée et emportée. Elle entendait des voix et des bruits mais sans que son esprit soit capable de les analyser de manière compréhensible. Elle perdit la notion

du temps et de l'espace tant le combat qui se déroulait en elle perturbait ses sens. Elle se sentait parfois vide, puis elle ressentait toutes les sensations en même temps. Plaisir et souffrance, froid et chaud, faim et écœurement... Elle perdit connaissance.

Un temps indéterminé plus tard, son esprit se réappropria l'usage de son corps, progressivement. Elle aperçut le visage inconnu d'un homme ridé et barbu, l'œil intrigué. Il quitta bientôt son champ de vision. Elle goûta également des odeurs de plantes nombreuses et variées. Elle en déduisit qu'elle était certainement chez un herboriste ou un guérisseur. Les odeurs l'assaillaient de plus en plus, provoquant une nausée irrésistible. D'un mouvement hésitant, elle se redressa puis se coula sans bruit vers une fenêtre qu'elle ouvrit pour disparaître dans une ruelle inconnue.

C'était la nuit mais ce devait être la pleine lune car elle y voyait comme en plein jour. Affamée, elle se mit en quête d'un endroit où elle pourrait chaparder un peu de nourriture. Après quelques recherches, elle finit par découvrir un volet mal ajusté qui lui permit de forcer l'ouverture et de pénétrer sans bruit dans une bâtisse modeste mais bien tenue. Elle trouva bientôt un morceau de pain et se jeta dessus. Elle eut l'impression de mâcher du carton tant le goût et la texture en était répugnant. Dégoûtée, elle abandonna le pain et prit une tomate. Elle mordit dedans à pleine dents mais fut à nouveau surprise par l'absence totale de saveur. Elle n'avait pourtant pas l'air pourrie et elle se força à prendre une seconde bouchée et à l'avaler. Sa gorge se contracta et elle dû rapidement régurgiter le peu qu'elle avait avalé. Ses bruits ayant réveillé quelqu'un dans la maison, elle prit à nouveau la fuite, toujours aussi affamée et consternée de ne pouvoir manger.

Égarée dans un quartier inconnu, perturbée par des odeurs fortes et étranges, tenaillée par la faim, elle erra sans but réel jusqu'à trouver refuge derrière une barricade de caisses au fond d'une ruelle. Du moins pensa-t-elle y trouver un abri... jusqu'à sentir des présences. Bientôt, elle aperçut trois hommes à la mine patibulaire qui se reposaient là. Immédiatement réveillés par son arrivée, ces derniers avancèrent vers elle, l'œil de plus en plus intéressé par ce qu'il voyait. Cela commença à faire beaucoup pour la jeune femme qui recula en titubant puis tomba sur son postérieur. Les malandrins se jetèrent sur elle, bien décidés à lui faire subir les derniers outrages avant de la tuer. Une soudaine colère s'empara de Séléna : il était hors de question que sa vie se termine aussi sordidement. Furieuse, elle donna un coup de pied à un malandrin qui eut pour effet de l'expédier à plusieurs mètres de distance, sous l'œil ahuri de ses

compagnons d'infortune. Elle se redressa alors et sauta sur un second adversaire qu'elle catapulta dans un mur avant de se jeter sur le troisième en un furieux corps à corps. Ivre de rage, elle mordit violemment son adversaire et le goût de son sang l'électrisa, lui redonna un soupçon de vigueur et lui procurant une sensation aussi inconnue qu'enivrante. Elle accrue sa morsure, insensible aux cris de sa victime, et se délecta du fluide vital qui s'écoulait en elle. Quelques instants plus tard, trois cadavres presque exsangues gisaient à terre. Séléna se redressa, un sourire féroce sur ses lèvres carmines et les vêtements maculés de sang. Elle ne s'était jamais sentie aussi bien depuis très longtemps. Elle ne savait pas ce qui s'était vraiment passé ; toutefois, cette nouvelle vie promettait d'être intéressante.

Deux ans s'étaient écoulés. Séléna de Leyran avait appris tout ce qu'elle pouvait sur sa nouvelle condition. Son métabolisme s'était adapté à l'influence ténébreuse plutôt que continuer un combat perdu d'avance. Son cœur pulsait à une vitesse tellement lente qu'une oreille inattentive le penserait arrêté. Pour subsister, elle devait se nourrir de sang ou se résoudre à dépérir en quelques jours avant de bientôt mourir ou pire encore.

Celui des êtres pensants était plus savoureux et subtil ; chaque race avait ses saveurs, comme les vins des différentes baronnies d'Alahan. Ses canines supérieures poussaient vers le bas lorsqu'elle avait besoin de se nourrir pour mieux sectionner les carotides et piquer les veines. La nourriture traditionnelle lui était interdite mais, pour une raison inconnue, elle pouvait encore boire et apprécier l'alcool. Ne disait-on pas que le vin était le sang de la terre, après tout ?

Ses cheveux étaient désormais plus blancs que blonds et son teint très pâle, comme celui d'une morte. Toutefois, ce ton de chair laiteuse seyait à ravir dans une noblesse chez qui le bronzage était du dernier vulgaire. Elle y avait gagné également une acuité auditive exceptionnelle et une nyctalopie totale. En revanche, le soleil la blessait cruellement de son éclat et l'indisposait, sans réellement la mettre en danger. Enfin, sa constitution était devenue surhumaine : du moment qu'elle était nourrie correctement, elle pouvait courir plus vite, sauter plus haut et soulever des objets plus lourds qu'un homme fort. De quoi combler bien des frustrations de jeune fille écrasée par la suffisance physique des mâles.

Elle était retournée au manoir de Leyran pour y avoir une petite conversation avec son père et l'embrasser une dernière fois. Une fois décédé, un rituel d'Ahsa avait

permis de le relever sous forme de zombie et, depuis, il servait loyalement sa fille au fin fond des sous-sols du manoir.

Il fut rejoint quelques jours plus tard par le zombie de l'homme qui fut Derec de Temor. Sans doute était-elle trop sentimentale mais elle aimait avoir ceux qu'elle haïssait près d'elle.

Après une petite visite à ses deux frères, ces derniers avaient accepté de renoncer par écrit au manoir et à l'héritage de leur père. Leurs enfants leur avaient été rendus en bonne santé ensuite. Elle n'était pas un monstre tout de même...

Elle avait repris contact avec Venthilus Lazarian pour passer une trêve et l'assurer qu'elle ne tenterait pas de lui nuire. Mieux encore, elle accepterait des missions de la part de la Guilde des Usuriers. Dans un premier temps, Venthilus la traita par le mépris et ce fut Ahsa qui lui confia sa première mission. Celle-ci fut si bien menée que la suivante arriva bien vite ensuite. Par ailleurs, s'ils la laissaient trop longtemps sans contrat, elle n'hésitait pas à offrir ses services à d'autres. En revanche, elle n'acceptait qu'Ahsa comme intermédiaire avec les usuriers. Elle avait une place à part dans son cœur, désormais ténébreux, et leurs relations, bien qu'épisodiques, n'avaient jamais cessées. Elle lui accordait une confiance limitée mais appréciait sa compagnie. Et, de toute manière, elle n'accordait aucune confiance à tous les autres. Cette collaboration lui permettait d'avoir accès à une partie des moyens de la guilde, ce qui s'avérait plutôt pratique, et à une partie de leurs informations, ce qui s'avérait vital. Étant une créature des Ténèbres, les usuriers lui accordèrent progressivement leur confiance et elle était désormais choisie pour les missions délicates.

Une victime qu'elle mordait finissait par mourir, contaminée la morsure des ténèbres, et à une vitesse qui dépendait généralement de la quantité de sang qu'elle avait prélevée. Cependant, comme elle ne tenait pas à alarmer les autorités sur l'existence d'un nouveau prédateur en ville, elle s'assurait du trépas de sa proie avant d'abandonner le corps. Généralement, elle l'égorgeait de manière brutale, ce qui avait le double avantage d'être rapide et de masquer la trace de ses canines.

Ce soir-là, Séléna était tapie dans un bosquet, à la lisière du Krak. Un convoi de nochers approchait sur la route qui menait au quartier de l'Incarnat. Le terrain était accidenté et désert à cette heure.

Les nochers étaient six et venaient de Flottebaie où ils avaient récupérés un précieux chargement débarqué du soir. Pas de chance pour eux, ce chargement était sa mission et,

facteur aggravant, ils avaient eu la très mauvaise idée d'organiser un transport de nuit.

Deux convoyeurs fusils à la main ouvraient la marche, le maître nocher venait ensuite, suivit par un ogre qui tirait une petite roulotte et, enfin, deux autres convoyeurs assuraient l'arrière-garde. Un dispositif classique qui pouvait dissuader bien du monde. Mais pas elle.

Les deux convoyeurs de tête relevèrent leur fusil alors que deux filles de petite vertu approchaient par la route et venaient dans leur direction. Leur présence pouvait se justifier par une commande d'un capitaine qui voulait organiser une partie fine à bord d'un navire. Le plus étrange était l'absence d'escorte pour ces deux jeunes femmes livrées à la nuit dans un coin quasiment désert. Mais cela ne constituait en rien une menace pour un tel équipage. Tout au plus une aimable distraction.

Alors que le convoi dépassait Séléna, les deux premiers convoyeurs arrivaient à hauteur des filles et engageaient une conversation égrillarde. L'héritière de Leyran quitta sa cachette sans faire le moindre bruit et se glissa derrière l'un des fusiliers qui fermait la marche. D'un geste souple, et lui tira la tête en arrière et l'égorgea. Surpris, son collègue poussa un cri d'alerte et pointa son arme vers elle mais elle était déjà sur lui. D'un revers de son épée senestre, elle détourna le fusil qui cracha sa balle inutilement puis plaça un coup d'estoc de son arme dextre en pleine gorge de son adversaire. Elle saisit le corps dans ses bras avant qu'il ne choit et prit une gorgée de sang au passage.

«Akkylianien, 25 ou 26 ans d'âge, songea-t-elle en laissant tomber le cadavre. Un peu âcre, sans doute quelques désordres au foie...»

De leur côté, les deux filles sortirent promptement une dague de leurs jupons et blessèrent gravement les deux convoyeurs de tête qui les courtoisaient la seconde d'avant. Camilla et Mina étaient deux des protégées de Séléna, deux destins brisés de la Ville Basse qu'elle avait recueillis. Désormais entraînées aux armes, elles constituaient des adversaires non négligeables, surtout contre de jeunes humains aisés à séduire. Le maître nocher sentait la situation lui échapper et sortit son pistolet, essayant d'ajuster l'une des assaillantes.

L'ogre posa les bras de la charrette, en sortit une masse gigantesque et avança vers Séléna.

La jeune femme se délecta à l'avance du combat. La brute devint méfiante en avisant les deux corps des convoyeurs et ne

chargea pas droit sur elle. Il avança d'un pas déterminé mais prudent, vigilant à ses feintes. Ce fut donc elle qui le chargea, prenait de court son adversaire qui faisait presque deux fois sa taille et sans doute cinq fois son poids. Elle esquaiva d'une roulade un coup de l'énorme masse et se trouva sur son flanc. La créature fit un pas en arrière et arma une nouvelle attaque. Séléna en profita pour effectuer une autre roulade entre ses jambes et ressortir derrière lui, laissant au passage deux entailles profondes au niveau de ses chevilles. Avant même que l'ogre ne se retourne, elle était dans le dos du maître nocher et l'empalait de ses deux épées avant qu'il ne fasse feu sur l'une de ses protégées. Le chef d'escorte glissa à terre, sans vie, et Séléna se retourna vers l'ogre qui revenait à la charge. De leur côté, Mina et Camilla maintenaient la pression sur les deux convoyeurs mal en point, plus à leur aise avec leur fusil qu'en corps-à-corps.

Séléna jouait avec l'ogre mais ce dernier commençait à s'épuiser et à se ressentir de ses blessures.

Au bout d'une minute, tout était terminé et les nochers gisaient à terre, morts. La jeune femme fouilla ensuite la petite roulotte et prit ce qui avait de la valeur sans être encombrant. Séléna récupéra un petit coffret stylisé qui constituait sa mission.

Une heure plus tard, l'héritière de Leyran remettait le coffret à Ahsa Ruyar en échange de son paiement : une bourse d'or bien rebondie et une caisse de Rouge de Boissac 984, un grand cru de Doriman.

Le soleil était couché depuis environ deux heures. L'homme, intégralement ceint d'armure, pénétra dans le petit cimetière enténébré. Il fallait être inconscient pour venir en un tel lieu à une telle heure. Mais il fallait l'être tout autant pour s'en prendre à quelqu'un comme lui.

Il s'agenouilla bientôt devant une tombe anonyme, posant son lourd marteau de guerre et ôta son heaume.

Plusieurs minutes s'écoulèrent puis l'homme releva la tête, mettant fin à son recueillement. Il y eut alors un craquement de brindille provenant d'une flaque de ténèbres à quelques pas de lui.

- Bien le bonsoir, capitaine. La voix était féminine, légère et teintée d'un soupçon d'amusement.

- Bien le bonsoir, Madame, répondit Kelian-Durak en se redressant. Mais je vous rappelle que c'est lieutenant-général désormais.

- Je sais, mais je préfère vous appeler capitaine. Et ce titre ronflant ne vous convient pas. Vous êtes un homme de terrain, pas un toutou galonné.

- Comme il vous siéra, Madame. Il me vient

à l'esprit que je vous dois des remerciements pour vos derniers renseignements.

- Ceux-ci vous ont été utiles ?

- Déterminants serait-il plus juste de dire ! Nous avons fait irruption au bon moment et les avons surpris en pleine transaction, mettant fin à une belle manœuvre de corruption déguisée et saisissant quelques coffres dont le contenu sera bien utilisé par le Duc et la milice. Syth Mornis était vert de rage.

- Vous m'en voyez ravie, répondit Séléna tout en s'avançant d'un pas vers l'officier, permettant à ce dernier de voir son corps mais tout en conservant son visage dans l'ombre.

- Sommes-nous seuls ? interrogea Durak.

- Assurément. Je perçois les vivants à plus de vingt pas.

- Et les morts ?

- Je les sens aussi, rassurez-vous.

- Fort bien. Il faudra un soir que vous m'en disiez un peu plus sur vous.

- Peut-être le même soir où vous me direz sur qui vous venez vous recueillir régulièrement en ces lieux.

Le militaire sourit imperceptiblement.

- Vous avez raison, Madame, nous avons tous nos secrets.

- Rien n'est plus vrai, capitaine. Surtout à Cadwallon.

L'officier ouvrit alors une grande besace à son côté et en sortit un objet oblong enveloppé. Il le tendit à la jeune femme et fit un pas dans sa direction. Elle fit le second pas vers lui et lui effleura légèrement la main en prenant l'objet.

- Un cadeau, capitaine ?

- Disons plutôt une modeste rétribution pour vos dernières informations, répondit-il en pouvant enfin la regarder dans les yeux.

La jeune femme ôta le papier qui recouvrait une bouteille de belle taille et qui semblait fort ancienne.

- Un Mont-Basileüs 933 ? ! S'extasia-t-elle. Vraiment Capitaine, vous me surprenez. Je ne goûte guère les crus akkylianiens en général. Ce ne sont, pour la plupart, guère mieux que des vins de messe. Mais celui-ci... c'est autre chose. Mille mercis.

- Ce n'est rien, Madame. Au fait, il y a eu une attaque d'un convoi de nochers il y a deux nuits du côté du Krak. Était-ce vous ?

- Si fait.

- C'est bien ce que je pensais. Je commence à reconnaître vos coups de force. Peu d'assaillants, légers, du travail rapide et efficace. Tout de même, un ogre ! Madame, comme vous y allez !

- Oui, celui-ci était résistant. Le combat a été... intéressant, répondit-elle avec un sourire tout en se remémorant l'instant.

- Vous n'avez pas été très gentille avec des types qui ne faisaient que leur travail.

- Allons Kelian... pas vous ! Vous allez me reprocher de ne pas respecter les règles

maintenant ? Et je n'ai rien de gentille.

- Touché Madame ! Néanmoins, je ne parviens toujours pas à comprendre. Vous faites le sale boulot des usuriers et en même temps vous me rencardez sur leurs magouilles. Et ceci dure depuis plus d'un an. J'avoue ma perplexité. On dirait que vous me permettez d'annuler tout ce que vos actions leur procure.

- L'analyse n'est pas mauvaise, capitaine.

- M'expliquerez-vous un jour ?

- Disons que j'ai besoin de la confiance des usuriers mais que je ne souhaite pas qu'ils acquièrent trop de force ni d'influence dans cette ville. Ce statu quo convient à merveille à mes visées. Tout comme vous, c'est la vengeance qui me motive.

- Certes. Mais grâce à vous, je vais resserrer mes filets sur eux.

- Ne vous leurrez pas, Capitaine. Ils sont plus puissants que vous et supporteront longtemps vos piqures.

- Voilà qui n'est guère aimable. Me donnerez-vous un jour de quoi faire mieux qu'une piqure ?

- Peut-être... Je sais après qui vous courez et peu me chaud qui dirige la guilde.

- J'en prends bonne note. Tant que j'y pense, je vous informe que j'ai encore dû intervenir pour éviter que la douzième garnison ne s'intéresse à l'héritière du manoir de Leyran.

- Ah...C'est donc à mon tour de vous remercier, capitaine. Je savais que j'avais bien choisis mon contact.

- Je ne saurais m'en plaindre. Vous êtes mon plus joli gniard.

- De l'humour capitaine ? ! Attention, vous vous laissez aller, sourit la jeune femme. Bien, il est temps de mettre fin à cette conversation ! La nuit est encore jeune et j'ai à faire.

- Il en est de même pour moi, Madame.

Séléna fit deux pas en arrière, retournant dans la flaque de ténèbres.

- Capitaine ?

- Oui Madame ?

- Réverez-vous de moi cette nuit ?

- Je le crains fort, Madame, soupira l'officier en fixant les ombres.

Un petit rire étouffé lui répondit.

Kelian Durak se retrouva seul et mélancolique.

«Et c'est lieutenant-général, Madame» songea-t-il en ramassant son marteau et son heaume avant de quitter le cimetière.



ARTÉFACTS DE SELENA

Lames sélénites (10).

Le porteur gagne les compétences « Fine lame » et « Sélénite ».

Réservé à Séléna.

Veste d'Ombrelune (17).

Le porteur gagne les compétences « Cible/+3 » et « Pugnacité ».

Le porteur peut se déplacer jusqu'à MOUx2 lors d'un désengagement réussi.

Réservé à Séléna.



SÉLENA

décembre 2015

10
6
7-8
7-9
8-4

Ambidextre, Bretteur, Conscience, Féroce, Paria.
(Artefact/2, Coup de maître/0, Enchaînement/2)

93
Champion élite. Taille moyenne.

SELENA

10
6
7-8
7-9
8
4

"Je marche sur le fil des Ténébrest"

Compétences: Ambidextre, Bretteur, Conscience, Féroce, Paria, Artefact/2, Coup de maître/0, Enchaînement/2
Champion élite de Cadwallon, Taille moyenne.

93

CONFÈDE

Fournisseur: Figone.

Le centaure.

<http://www.figone.fr/le-centaure/>

Forum :

<http://confrontation.vraiforum.com/t2266-DRU-Les-Ogmanans-chez-les-Drunes.htm>

<http://confrontation.vraiforum.com/t2841-DRU-Rhyddr-n-centaure-Formor.htm>

RHYDDRÒN, formor.

Rhyddròn diffère des autres formors sur de nombreux points. Bien entendu, tout le monde peut voir dès le premier regard qu'il a choisit de s'incarner sur Aarklash sous l'aspect d'un quadripède à face humaine. Mais la vraie séparation entre lui & les autres formors, c'est qu'il ne prend jamais part aux subtilités politiques des complots & autres manipulations démoniaques. Rhyddròn, lui, n'est venu sur Aarklash que pour déchaîner la violence. Rien d'autre ne trouve grâce à ses yeux.

Une particularité assez surprenante de ce formor centaurin est qu'il parcourt toujours les champs de bataille d'Aarklash sans la moindre protection ! Sa nudité lui confère une grande rapidité, ainsi qu'une agilité hors du commun. Il danse alors au milieu de ses ennemis, évitant leurs coups mortels et bondit avec sur ses proies comme l'éclair.

Le seul objet qu'il emporte partout, c'est sa hache en silex, taillée dans une pierre sombre.

avec laquelle il fend littéralement ses adversaires en deux.

Pour certains chefs Drunes, Rhyddròn est d'ailleurs autant un fléau qu'un atout pour le clan. En effet son intrépidité a mis plusieurs bandes dans des situations extrêmement périlleuses. & même s'il quitte toujours victorieux le champ de bataille, les pertes sont plus lourdes avec lui que sans lui...



Affilié : fléau Rouge, Dun-Scaïth, Om-breuse.

Limité : Mal cornu, mont Silence, Rag'Na-rok, Sorcières.

Interdit : Gwyrd-An-Caern.

« Amis ou ennemis,
ma hache ne fait
aucune différence ! »

RHYDDRÒN (I)
Formor

décembre 2015

20
7
7-11
5-7
8-1

Bond, Furie guerrière, Possédé,
Régénération/5.
(Artefact/I, Contre-attaque, Coup de maître/0,
Enchaînement/2)

89 *Démon sans peur.*
Champion créature. Grande taille.



Hache de silex maudit (artefact).

Le porteur gagne les compétences « Fau-chage/6 » et « Pugnacité ».

Réserve à Rhyddròn.

CONFÈDE

RHYDDRÒN (II)
Formor

20
7
7-11
5-7
8-1

Régénération/5, Bond, Dur à cuire, Furie guerrière, Possédé.
(Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2)

96 *Démon sans peur.*
Champion créature. Grande taille.

RHYDDRÒN (III)
Formor

20
7
7-11
5-7
8-1

Bond, Furie guerrière, Possédé, Régénération/5.
(Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2)

92 *Aura de la horde.*
Démon sans peur.
Champion créature. Grande taille.

RHYDDRÒN (IV)
Formor

20
7
7-11
5-7
8-1

Bond, Charge bestiale, Furie guerrière, Possédé, Régénération/5.
(Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2)

100 *Démon sans peur.*
Champion créature. Grande taille.

RHYDDRÒN (V)
Formor

20
7
7-11
5-7
8-1

Acharné, Bond, Furie guerrière, Possédé, Régénération/5.
(Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2)

98 *Démon sans peur.*
Champion créature. Grande taille.

RHYDDRÒN, FORMOR

20
7
7-11
5-7
8
1

"Amis ou ennemis, ma hache ne fait aucune différence!"

Compétences: Régénération/5, Possédé, Furie guerrière, Artefact/1, Contre-attaque, Bond, Coup de maître/0, Enchaînement/2
Champion créature Drune. Grande taille.

89

RHYDDRÒN, FORMOR

20
7
7-11
5-7
8
1

"Amis ou ennemis, ma hache ne fait aucune différence!"

Compétences: Régénération/5, Possédé, Furie guerrière, Dur à cuire, Artefact/1, Bond, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2
Champion créature Drune. Grande taille.

96



RHYDDRÒN, FORMOR

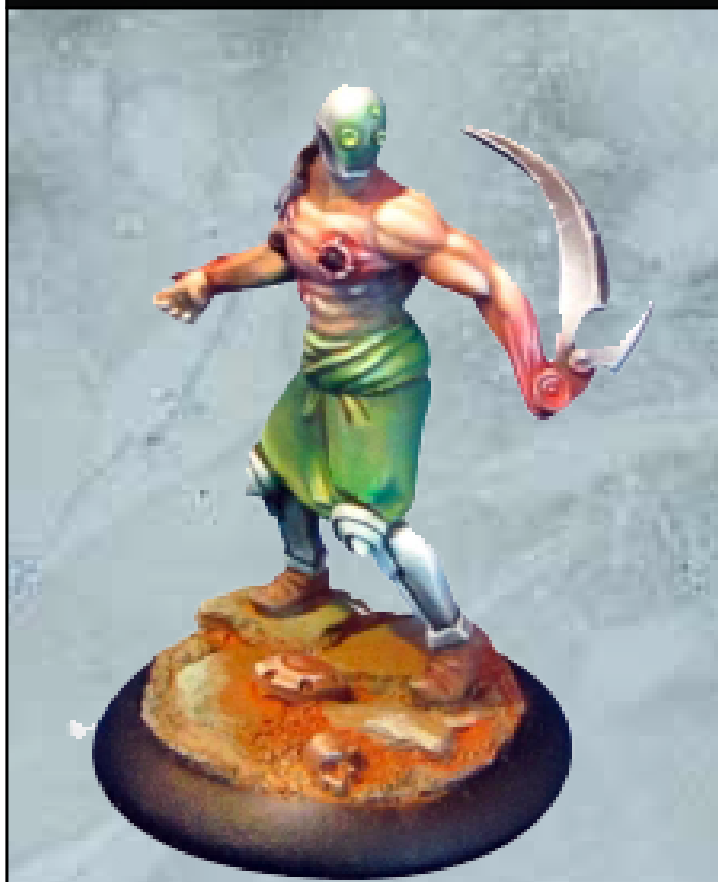
20
7
7-11
5-7
8
1

"Amis ou ennemis, ma hache ne fait aucune différence!"

Compétences: Régénération/5, Possédé, Bond, Furie guerrière, Charge bestiale, Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2
Champion créature Drune. Grande taille.

100

PROCHAINEMENT



CONFRONTATION

· LA CONFÉDÉRATION DU DRAGON ROUGE ·

Depuis le temps qu'on souhaitait vous faire un petit résumé du jeu. C'est enfin chose faite... On aborde pas bien évidemment en détail le fonctionnement du jeu mais cela vous permettra déjà d'appréhender le système de jeu repensé par les joueurs pour Confrontation. Voici une première présentation de Confédé.



PRÉSENTATION :

Une partie de CONFÉDÉRATION est divisée en tours de jeu. Un tour de jeu se divise en 4 étapes :

- Phase Stratégique.
- Phase d'Activation.
- Phase de Combat.
- Phase d'Entretien.

PROFILS DES COMBATTANTS:

Chaque combattant possède plusieurs caractéristiques :



• Le Mouvement (MOU) détermine la distance potentielle (en centimètres/cm) qu'un combattant peut parcourir lors d'un déplacement.



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



• L'Initiative (INI) symbolise les réflexes du combattant, pour déterminer qui attaque en premier lors des combats.



• L'Attaque (ATT) représente l'habileté du combattant lorsqu'il porte un coup à un adversaire.



• La Force (FOR) sert à déterminer les dégâts infligés par une telle attaque.



• La Défense (DEF) est utilisée lorsque le combattant tente de parer une attaque au corps à corps.



• La Résistance (RES) est prise en compte lorsque le combattant subit un jet de blessures.



• Le Courage (COU) représente la capacité d'un combattant à résister à la peur.



• La Discipline (DIS) reflète la volonté et le sens de la stratégie des soldats sur le champ de bataille.

Ces caractéristiques peuvent être modifiées par de nombreux effets de jeu. Sauf mention contraire, les divers modificateurs sont cumulatifs.

Chaque combattant est doté d'une ou plusieurs compétences, qui sont décrites au verso de leur carte.

Certains combattants très spécifiques possèdent une caractéristique supplémentaire parmi les suivantes.



• Le Pouvoir (POU) indique que le combattant est un mystique, capable de lancer des sortilèges ou des miracles dévastateurs.



• Le Tir (TIR) qui indique l'habileté du combattant avec une arme de tir. Il est accompagné des portées (en cm) de son arme à distance et de la force de cette dernière.

JET DE D6:

Lors d'un jet de dés, en cas de '6' : Il est possible de relancer immédiatement le dé et d'ajouter le nouveau résultat au précédent. Le joueur peut ainsi relancer le d6 tant qu'il obtient un '6'. Si '1' est obtenu sur ces relances, alors c'est un résultat final de '1'.

Un test peut être effectué contre une difficulté, auquel cas le joueur lance 1d6 & ajoute la caractéristique correspondante. Le test est un succès si le total est supérieur ou égal à la difficulté. Un test peut être effectué en opposition, auquel cas chaque joueur lance 1d6 simultanément & ajoute la caractéristique correspondante. Les 2 joueurs relancent en cas d'égalité.

PHASE STRATÉGIQUE:

Au début de la phase stratégique, chaque joueur constitue une pile avec toutes ses cartes de références en les plaçant dans

l'ordre qu'il souhaite. Si un joueur possède X cartes de moins que son adversaire, il gagne X refus à utiliser pendant la phase d'Activation.

Une fois les séquences d'activation de chaque joueur définies, ceux-ci procèdent à un test de DIS en opposition : le jet de Tactique. Pour ce jet de dé, chaque joueur doit désigner un combattant de son choix. On considère que ce combattant coordonne l'armée ; le jet de Tactique est donc effectué avec sa DIS. Chaque joueur est libre de consulter à tout moment sa séquence d'activation personnelle, mais ne peut en aucun cas la modifier une fois le jet de tactique effectué.

PHASE D'ACTIVATION:

Au tout début de la séquence d'activation, le vainqueur du jet de Tactique décide quel joueur parle le premier. On dit alors qu'il a la main. Le joueur qui a la main doit, au choix, jouer la carte du dessus de la séquence d'activation OU utiliser un refus (s'il en a la possibilité). Lorsqu'un joueur joue une, les combattants correspondants sont activés et doivent effectuer une action parmi les suivantes :

Un combattant qui est activé au contact d'un adversaire peut effectuer un désengagement.

• **Marcher** : le combattant se déplace jusqu'à MOU cm. Il peut éventuellement effectuer un tir ou lancer un sortilège/miracle avant &/ou après sa marche.

• **Courir** : le combattant se déplace jusqu'à 2xMOU cm.

• **Engager** : le combattant se déplace jusqu'à 2xMOU cm, il doit venir se mettre en contact avec un (ou plusieurs) combattant ennemi, même s'il ne dispose pas de ligne de vue.

• **Charger** : s'il est libre de tout contact, le combattant se déplace jusqu'à 2xMOU cm et doit venir se mettre en contact avec

un (ou plusieurs) combattant ennemi sur lequel il possède une ligne de vue. La cible de la charge gagne INI-1, ATT-1 & DEF-1 jusqu'à la fin du tour.

Lorsque tous les combattants de la carte ont été activés, la main passe à l'autre joueur.



LIGNE DE VUE:

Le champ de vision d'un combattant couvre un angle de 180° par rapport à l'avant de son socle.

Si la ligne de vue entre 2 combattants est obstruée par un obstacle de taille inférieure à l'un des 2, alors il s'agit d'une ligne de vue partielle.

Si la ligne de vue entre 2 combattants est obstruée par un obstacle de taille supérieure ou égale aux 2, alors elle est bouchée & les 2 combattants ne se voient pas.

DÉSENGAGEMENT:

Un combattant peut rompre le contact lors d'une marche s'il n'a pas été chargé ni engagé lors de la phase d'activation en cours. Le combattant doit réussir un test d'INI d'une difficulté égale à 4 + 2 par adversaire au contact de son socle. Si le combattant parvient à se désengager, il se déplace jusqu'à MOU cm, il peut venir se mettre en contact avec un (ou plusieurs) combattant ennemi, même s'il ne dispose pas de ligne de vue, ou effectuer un tir ou une action mystique après et/ou avant son mouvement.

INFLUENCE DE LA PEUR:

Lorsqu'un combattant avec la compétence « Peur/X » charge ou engage un combattant, ce dernier doit effectuer un test de COU de difficulté X. En cas d'échec, il passe immédiatement en déroute.

Lorsqu'un combattant charge ou engage un ennemi avec la compétence « Peur/X », il doit effectuer un test de COU de difficulté X. En cas d'échec, le mouvement est annulé et l'activation du combattant est terminée (mais il ne passe pas en déroute).

Lorsqu'un combattant est activé au contact d'un ennemi avec la compétence « Peur/X », il doit effectuer un test de COU de difficulté X. En cas d'échec, il passe immédiatement en déroute.

Un combattant en déroute perd toutes ses compétences, ne peut plus tirer ni lancer de sortilèges/miracles et doit placer tous ses dés de combat en défense.

Un combattant en déroute effectue un test de ralliement lors de la phase

d'Entretien, il passe un test de COU ou de DIS (au choix) de difficulté 8 (ou X s'il est au contact d'un ennemi avec la compétence « Peur/X »).

TIR:

Certains combattants peuvent effectuer une action de tir, dans les conditions suivantes :

- Il doit être libre de tout adversaire au moment de son tir.
- Il ne doit pas avoir effectué d'autre action qu'une marche ce tour.
- Il doit avoir une ligne de vue sur sa cible. Pour toucher, le combattant doit réussir un test de TIR dont la difficulté correspond à la portée : courte (4), moyenne (7) ou longue (10).

Si le tireur a une ligne de vue partielle sur sa cible, il gagne TIR-1.

Si le tir touche, la cible subit un jet de blessures, résolu avec la FOR de l'arme à distance.

Si la cible est engagée dans une mêlée, le tireur touche sa cible sur 4 ou +, le combattant ami le plus proche sinon.

SORTILÈGE/MIRACLE:

Certains combattants sont des mystiques & peuvent lancer des sortilèges ou des miracles.

Un combattant mystique récupère du Mana/Foi lors de chaque phase d'Entretien, comme décrit au verso de sa carte de profil. Il commence la partie avec POU gemmes de Mana/Foi.

Un sortilège/miracle se lance avant &/ou après une marche ou un engagement.

Un sortilège/miracle doit être lancé sur une cible visible ou partiellement visible (un combattant au contact est toujours visible), en dépensant la Mana/Foi indiquée sur le sortilège/miracle. Un test de POU est effectué, la difficulté étant indiquée sur le sortilège/miracle. Le combattant peut

sacrifier X Mana/Foi supplémentaires pour lancer X d6 supplémentaires lors de ce test.

JET DE BLESSURES ET MALUS DE BLESSURES:

Le joueur lance 2d6 & consulte le tableau de blessures.

Le résultat le plus faible indique la colonne dans laquelle est lu le résultat.

Le résultat le plus fort, auquel on ajoute la FOR de l'attaque & auquel on retranche la RES du combattant, indique la ligne dans laquelle est lu le résultat.

Un jet de 6-6 indique un Tué net, quelles que soient les FOR et RES en jeu.

Un combattant Sonné gagne INI-1, ATT-1, FOR-1, DEF-1, TIR-1 & POU-1.

Un combattant en blessure Légère gagne INI-1, ATT-1, FOR-1, DEF-1, TIR-1 & POU-1.

Un combattant en blessure Grave gagne INI-2, ATT-2, FOR-2, DEF-2, TIR-2 & POU-2.

Un combattant en blessure Critique gagne INI-3, ATT-3, FOR-3, DEF-3, TIR-3 & POU-3.

PHASE DE COMBAT:

Le joueur qui a remporté le jet de Tactique choisit la première mêlée qui sera résolue.

Si une mêlée regroupe plusieurs combattants de chaque camp, un test de DIS est effectué en opposition par les 2 joueurs, le vainqueur peut séparer la mêlée. Dans chacun de ces nouveaux combats, l'un des 2 camps doit être composé d'un unique combattant.

Un combattant dispose d'un nombre de dés de combat égal à 1 + le nombre d'adversaires impliqués dans le même combat que lui.

Le joueur doit annoncer de quelle manière chaque combattant répartit ses dés de combat entre l'attaque & la défense, dans l'ordre croissant des VS. Dans le cas où deux combattants opposés ont la même VS, c'est le joueur qui a perdu le jet de Tactique qui fait son annonce en premier.

Une fois les dés de combat placés, un test d'INI est effectué en opposition par les 2 joueurs. Un combattant gagne INI+1 pour chaque combattant ami dans le même combat que lui.

Un combat est divisé en passes d'armes, à chaque passe d'armes, le joueur qui a remporté le test d'INI attaque en premier lors d'une passe d'armes. Chacun de ses combattants peut effectuer une seule attaque contre chacun des combattants adverses. Puis les combattants du joueur qui a perdu le test d'INI attaquent à leur tour. Chacun de ses combattants peut effectuer une seule attaque sur chaque combattant adverse.

CONFEDÉ

Lorsqu'un combattant attaque il dépense un dé d'attaque, le joueur adverse annonce son éventuelle défense en dépensant un de ses dés de défense. Les joueurs font ensuite un test en opposition, l'attaquant utilise son ATT & le défenseur utilise sa DEF. En cas d'égalité, l'attaque est parée. Si le test est remporté par l'attaquant, le défenseur subit un jet de blessures, résolu avec la FOR de l'attaquant.

Le défenseur peut décider d'annoncer une défense soutenue avec son dernier dé de défense. Il gagne DEF-2 jusqu'à la fin de ce combat, mais peut continuer à utiliser son dé de défense contre toutes les attaques jusqu'à la fin de ce combat.

Quand un combat et les poursuites ont été résolus, on résout immédiatement les éventuels combats issus de ces poursuites. Une fois que c'est fait, la main passe au joueur qui a perdu le jet de Tactique, qui peut choisir à son tour une mêlée à résoudre.

Mouvements de poursuite.

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 de 0,5xMOU cm.

Ces mouvements de poursuite peuvent entraîner de nouveaux combats.

Un combattant peut effectuer un unique mouvement de poursuite chaque tour.



PHASE D'ENTRETIEN:

Les combattants en déroute effectuent un test de ralliement.

Les combattants mystiques récupèrent du Mana/Foi, comme décrit au verso de leur carte.

Divers effets de jeux peuvent être résolus lors de la phase d'Entretien.

A la fin du tour, tous les marqueurs 'Sonné' sont retirés.

SCÉNARIO:

La partie dure 6 tours.

3 tombes infranchissables sont placées sur le champ de bataille : l'une d'elles est placée au centre, les 2 autres sont sur la ligne médiane à 15cm de la tombe centrale.

Lors de la phase d'Entretien, un combattant peut ajouter 1 marqueur 'Pillage' (2 s'il est de grande taille) de sa couleur sur une tombe adjacente (mais pas en sous-traire).

A la fin de la partie, chaque joueur marque 1PV pour une tombe sur laquelle il possède plus de marqueurs 'Pillage' de sa couleur que son adversaire.



PEINTURE

Le seizième concours s'est terminé le samedi 31 octobre 2015. Un thème plus sérieux que cet été pour le plus grand bonheur de nos peintres. Il fallait choisir une figurine avec soit la compétence, soit ou une figurine possédant une arme dans chaque main. Les candidats ont en encore montré que le niveau était relevé!

La base a été la peau, recette de Martin Grandbarbe (expliquée dans le Cry Havoc 4), ensuite j'ai choisi de partir sur des teintes Or pour les métaux afin de rester dans le style égyptien, avec le bleu et le noir corbeau pour les cuirs. L'ensemble a apparemment bien fonctionné et j'en suis ravi, beaucoup de 1ers essais sur Irix, les flammes, les cristaux et l'effet de fondu sur les volutes...

Quelques mélanges car on me l'a demandé plusieurs fois :

- La peau : base Dawnstone Grey GW, ombrage Marron Chocolat PA, éclairci Gris Ciel PA

- Le drapé : base Bleu de Prusse PA, ombrage Bleu Marine Foncé PA, ombrage profond Marron Royal Navy PA, éclairci Bleu Gris Ciel PA

A mon habitude je me suis éclaté avec le socle, j'ai voulu tenter un effet d'explosion magique avec des éclats de terre volants, en insistant sur la source magique des volutes, les jeux de lumière et autres OSL ont été moins compliqués que prévu, tout en gardant le côté pratique en jeu, fonction première de la Dame au feu glacial!

STYLNØX

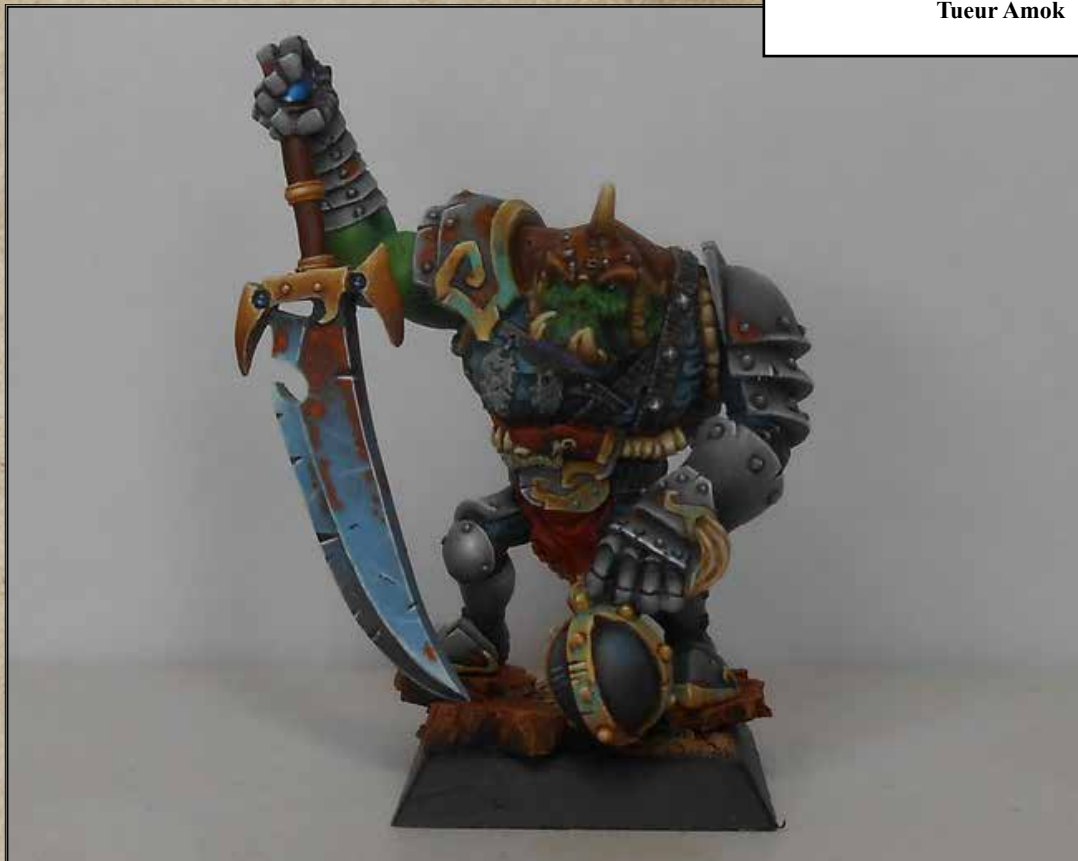
SEIZIEME CONCOURS DE PEINTURE Ambidextre

PASSE EN CATÉGORIE VÉTÉRAN



1er - STYLNØX
Irix la Sélénée

2ème - JU
Tueur Amok

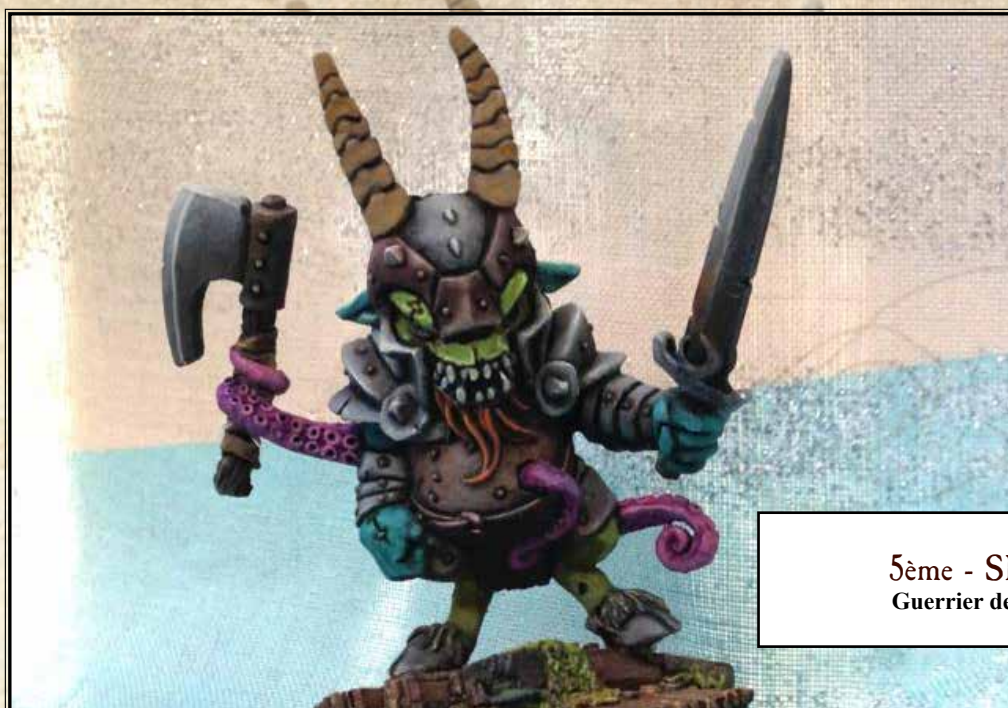


3ème - ECTHELION59
Alahel le Messager





4ème - GUNNM
Guerrier Construct



5ème - SELENE
Guerrier de l'Hydre



6ème - GUILLAUME
Thallion



7ème - BALSE
Apostat des Ténèbres

Stylnox finissant premier, passe dans la catégorie vétéran pour les prochains concours.

Le prochain concours est déjà lancé avec pour thème «Créatures et artefacts magiques». C'est à dire que vous pouvez choisir une figurine d'élémentaire, familier, immortel ou encore toute figure possédant un artefact magique avéré.

Un nouveau tuto riche et très complet qui vous emmènera, à travers d'explications détaillées, à la préparation d'une figurine naine. Pas à pas, vous allez voir la progression de la pièce étape après étape avec des astuces simples et efficaces. Il ne vous restera qu'à vous lancer grâce à l'excellent travail de Ours.



Salut bande de ...! Avec les tutos, on apprend, en s'amusant ! Aujourd'hui, je vais vous montrer comment je fais, pas-à-pas, pour peindre un joli nain Rackham, Bal-Torg II.

J'ai décidé de me lancer dans la peinture de ce brave petit personnage, en vue de le jouer à Octogônes. Pression niveau délai donc. Il colle pas avec le thème du concours en cours, et ben tant pis !

Sous l'impulsion de Corsair pour réaliser un tuto pour la prochaine Newsletter, j'ai donc réalisé des photos étape après étape du début de peinture dudit Nabot, avec l'espoir de continuer comme ça jusqu'à la fin. J'utilise en très grande majorité des peintures Citadel (GW) et je préciserai à chaque fois les couleurs utilisées. L'idée est à la fois de montrer et de partager des schémas de couleurs, des recettes, et aussi dans la mesure de mes moyens des techniques utilisables par le plus grand nombre. Mais je ne suis pas, et loin de là, un peintre pro. C'est mon premier tuto, je le fais honnêtement, en live, avec probablement des erreurs. Pas de prétention de ma part, il y a des moyens d'améliorer/optimiser ça et tous les commentaires sont les bienvenus, soyez indulgents. Bon, on commence simple, par la PREMIERE étape : la sous-couche. Pour rester fidèle à mes habitudes, je suis parti sur une sous-couche blanche, réalisée à la bombe GW.

TUTO: BAL TORG II

Pas à pas

Etape 1

Ensuite, la peau ! Pourquoi la peau me direz vous ? Et bien parce que je commence toujours mes figurines par ce qui est le plus «en dessous» en termes de couches : peau > vêtement > armure > fioritures. Ce serait un mort-vivant à moitié écorché je ferai probablement les os, puis les muscles avant la peau. Ca m'évite juste de déborder par la suite. Première question à se poser : quelle couleurs je vais utiliser sur ma figurine, et donc sur sa peau ? La question est encore plus cruciale sur un nain, vu la surface que le visage représente. J'aime que mes nains aient la peau un peu rougeâtre, tannée, et donc un plus foncée que qu'une peau d'humain standard. Pour ce faire, je pars sur une couche de base constituée d'un mélange ~50-50 de Cadian Fleshtone et de Doombull Brown.

En je commence à dégrader, en ajoutant de plus en plus de Cadian Fleshtone jusqu'au Cadian Fleshtone pur (ne pas oublier de bien gérer la dilution pour éviter les pâtés dans vos dégradés !)



Etape n°1



Ensuite, j'ombre ma couche de base avec un lavis de Reikland fleshshade.



Je reprends avec mon mélange de base.



A noter que si j'ai autant d'étapes intermédiaires, c'est parce que je suis pas assez patient pour diluer comme il faut ma peinture. Pour bien faire, il faudrait diluer plus la peinture et travailler par fondus, avec de nombreuses couches fines bien diluées, qui permettent de travailler en transparence et d'avoir un joli dégradé.

PEINTURE

Ensuite, j'éclaircis en ajoutant au Cadian Fleshtone du Kislev Flesh, progressivement jusqu'au Kislev Flesh.



Enfin, derniers éclaircissements en ajoutant un peu de blanc cassé (Ushabi Bone) à mon Kislev Flesh.



Choix personnel, et malgré les conseils de Martin Grandbarbe au figostage, je m'arrête là pour les éclaircissements et je ne vais jamais jusqu'au Ushabi Bone voire blanc pur pour de la peau, d'autant plus sur un nain avec sa peau «foncée».

Etape 2

Maintenant, il est temps de mettre un peu de couleurs dans ce visage ! Pour se faire, je prend un lavis GW rouge (Carroburg Crimson), que je dilue encore pour avoir une peinture vraiment transparente, que j'applique sur le nez, la lèvre inférieure, autour des boutons, etc. Au début, je n'avais pas assez dilué d'où un effet «auréole» sur le nez. Il ne faut pas hésiter à bien diluer et travailler en plein de couches pour cette étape. C'est ce qu'on appelle un glacis. Moi perso j'aime que mes nains aient le nez bien rouge.



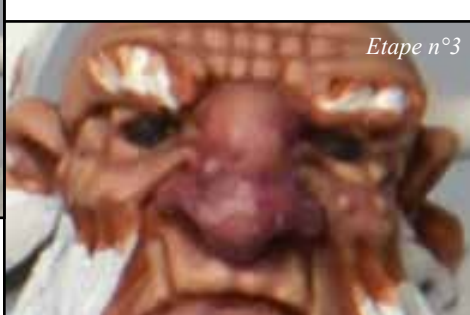
Dernière étape pour la peau, je fais un petit glacis de violet (Hormagaunt Purple), sur la lèvre, sous les yeux, sur les boutons, pour compléter un peu le rouge. Voilà, la peau est terminée !



Etape n°2

Etape 3

Maintenant, pour en finir avec le visage, je passe aux yeux. Première étape, PRIMORDIALE, c'est de peindre les yeux en noir.



Etape n°3

Pourquoi est-ce important ? Parce que ça permet de bien définir les contours de l'œil après quand on viendra peindre le blanc par dessus. Comme c'est un nain et que les yeux sont assez gros, je fais le blanc en deux fois : d'abord un blanc cassé (Screaming Skull), puis du blanc pur (Blanc PA).



Maintenant, l'iris ! Je me suis tenté de faire les yeux en couleur, c'est nouveau pour moi. Déjà, je détermine en noir les limites que je donnerai aux iris, en ne peignant plus qu'à l'intérieur.



C'est à cette étape qu'il faut réfléchir pour peindre des yeux : de comment ces points noirs sont dessinés dépend l'expression qu'aura la figurine. De manière générale, AMHA, il faut essayer de ne pas faire un trait vertical (vous n'êtes pas des serpents, si ?), et de toucher à la fois la paupière supérieure et inférieure. Il s'agit plus de dessiner un rectangle qu'un point en fait. Ici, Bal-Torg a la paupière inférieure tombante, alors pour lui donner un air lassé je ne descend pas trop vers le bas.

Pour les flemmards, on peut s'arrêter là pour les yeux ! Mais ça serait dommage, non ? J'ai choisi de donner à Bal-Torg des yeux gris-bleu. Pour ce faire, je commence avec un bleu foncé (Kantor Blue), que j'essaye de n'appliquer que dans la partie inférieure gauche des iris. En fait, j'essaye de faire comme s'il s'agissait d'une gemme.



J'éclaircis mon bleu avec du The Fang, puis du Russ Grey.



Et enfin, la touche finale, le petit point de blanc pur qui donnera vie à la figurine ! Il faut essayer de la poser sur le haut de la pupille, de façon identique sur les deux yeux, pour éviter de donner une impression de strabisme.



Et voilà ! A noter qu'on peut faire ce point blanc sans avoir mis de couleur dans l'œil, ça fonctionne déjà très bien.

PEINTURE

Sur des yeux de monstres, ça m'est arrivé de le faire. Là, j'ai mis de la couleur que sous une diagonale haut-gauche / bas-droite, donc le milieu était encore noir ou quasi noir, ça m'a suffi.

Etape 4

Après la peau, les vêtements. Vu la figurine, je veux attirer l'attention sur :

- le visage,
- l'arme,
- la fiole

Pour le vêtement, je vais donc opter pour des couleurs sombres, désaturées, qui n'attireront pas trop l'attention, ici un gris bleu sombre. Je contrebalancerai ça par des couleurs flashy pour les fioles, très probablement du vert.

Couche de base d'un mélange 50-50 de noir et de The Fang.

L'idée étant de ne pas être flashy, je m'arrête là pour le vêtement. Je peins vite fait les coutures avec du Steel Legion Drab, puis du Karak Stone et éclaircissement final au Ushabi Bone. A ce stade, Bal-Torg ressemble à ça.



Etape 5

Allez, la suite ! J'ai d'abord fait les parties en cuir et le paquetage du bonhomme.



Base en Rhinox Hide.

Eclaircissement 1 : Steel Legion Drab pur.

Eclaircissement 2 : Karak Stone pur.

Eclaircissement final : Ushabi Bone pur.

Et lavis final de Agrax Earthshade (lavis marron GW).



Etape 6

Bon, ensuite on revient aux choses sérieuses, la barbe de l'ancien. Pour les barbes & cheveux, j'essaie de ne pas peindre mèche par mèche dès le début, car ça leur donne un côté sale. J'essaie donc de traiter ça avec un dégradé «classique», comme on pourrait le faire sur un drapé de tissu. Je suis parti d'une base d'Administratum Grey, que j'ombre avec un lavis de Steel Legion Drab dilué.

J'éclaircis en ajoutant un peu de The Fang au mélange.

En vrac, les couleurs utilisées :

- Pour le cuir, base en Rhinox Hide, éclairci au Steel Legion Drab puis Karak Stone.
 - Pour le livre, base en noir + Kantor Blue, éclairci en ajoutant du Kantor blue et Karak Stone.
 - Pour le parchemin et les pages du livre, base en Steel Legion Drab, éclairci au Karak Stone puis Ushabi Bone.
 - Pour le rouleau, base en Mechanicus Standard Grey, éclairci au Russ Grey puis au gris ciel PA.
 - pour le doré du livre et du rouleau, base en Mourfang Brown, éclairci à l'uniforme japonais PA puis Screaming Skull.
- Pour le bois, j'ai appliqué ma recette magique. Très simple, et efficace



Puis reprise à l'Administratum Grey et début des éclaircissements en ajoutant de l'Ushabi Bone.

Pour éviter d'arriver à du The Fang pur, qui serait un peu trop bleu et pas assez désaturé pour l'effet que je veux donner, je pars de mon mélange qui est environ à 80-20 et je rajoute du gris légèrement bleu, plus clair (Russ Grey).



Et pour finir en ajoutant du blanc au mélange, puis au blanc pur sur les mèches.

PEINTURE



Etape 7

Bon on est pas là pour rigoler, en tant qu'alchimiste, Bal-Torg se trimballe toute une ribambelle de flacons et autres fioles. J'ai choisi de faire ces fioles toutes de la même couleur. OK, certes, y'a là-dedans une part de flemme. Mais il y a aussi le fait que sur Magnus j'ai fait des liquides de différentes couleurs et ça rend pas si bien que ça. Donc je pars sur du full vert !

Bon un peu de théorie. Si les fioles ne sont pas archi-pleines, il y a deux parties : le verre à moitié vide et le verre à moitié plein. La moitié vide sera peinte en bleu clair éclairci jusqu'au blanc pour simuler le verre ; la moitié pleine sera peinte en couleur pour le liquide. A la limite entre les deux, le but est de laisser apparaître la couleur la plus sombre du liquide pour être bien lisible. Un éclaircissement au blanc pur sur une ligne à la fois sur le bleu et le vert donnera la touche finale. [J'invente rien, je tire tout ça du Grand Livre de la Peinture sur Figurine, page 203 pour ceux que ça intéresse].



Donc, en pratique, je fais mes couches de base en Russ Grey (le bleu) et Caliban Green (le vert). A noter qu'il faut faire super gaffe à tirer des niveaux de liquide parallèle avec le sol (ou le bas de la fig) et entre les différentes fioles !

Je commence à dégrader le bleu, en ajoutant du Fenrissian Grey puis du Gris Ciel PA, jusqu'au Gris Ciel pur (je vous montre que quelques fioles mais le principe est exactement le même partout !)



Ensuite je passe au vert, en ajoutant du Warpstone Glow puis du Camo Green (un jaune vert assez stylé !), plus un peu d'Uniforme Japonais PA à la fin.



Voilà ! Pour faire mieux, en option, on peut faire des BULLES ! C'est facile comme tout, et franchement ça rend plutôt pas mal non ? Pour faire ça, facile ! Il suffit de faire des petites sphères de votre couleur de base de liquide (Caliban Green pour moi), puis éclaircir l'intérieur de la sphère en laissant bien apparaître le contour pour la lisibilité. Easy non ?



Allez, dernière étape, le blanc pour les reflets



Après un peu de retouches et le finissage du packaging, Bal-Torg est prêt pour finir en beauté avec son épée.



Etape 8

Suite et quasi fin : l'épée ! Sur cette épée, comme sur toutes les épées en général, deux parties : la lame et la garde.

Pour reprendre mon principe du début, je commence toujours par la lame. Est-il vraiment utile de le préciser, ce que je vais vous montrer est du NMM (Non-Metallic Metal) par opposition au TMP (True Metal Painting). L'idée est donc, pour faire simple, de simuler les reflets caractéristiques du métal (dans la vraie vie) avec des dégradés de couleurs tout à fait ordinaires (comme le faisaient les peintres classiques sur des toiles. Prenez le temps de regarder une nature morte un jour, si si). C'est comme ça qu'étaient peintes toutes les figurines officielles Rackham, et c'était leur marque de fabrique.

Je fais une couche de base au Eshin Grey, un gris très foncé, qui me servira de base.

PEINTURE



Et j'éclaircis ensuite au Standard Mechanicus Grey (ou Mechanicus Standard Grey, je mélange toujours ^^). C'est cette étape qui est essentielle dans du NMM, parce que c'est là qu'on doit réfléchir à où vont se poser les lumières. En effet, pour réussir un bon NMM, il faut éclaircir vers le blanc pur sur les arrêtes/zones où le métal accrocherait la lumière. La meilleure solution pourrait ne pas être le zénithal !

Il faut se poser la question pour chaque facette, et si possible éclaircir vers des zones opposées pour augmenter le contraste (exemple simple, une lame d'épée banale : deux plans sur chaque face. Un sera éclairci d'un côté, l'autre du côté opposé). Ici, sur cette lame toute biscornue, c'est pareil.



On voit rien ? Si oui c'est que c'est bien fait et je suis content. En tout cas, une fois décidé, ben il n'y a plus qu'à continuer à éclaircir dans le même sens. Pour ce faire, j'éclaircis jusqu'au Mechanicus Standard grey pur, puis avec du Dawstone jusqu'au Dawstone pur, puis avec du Gris Ciel PA jusqu'au Gris Ciel pur.



On commence à voir où je veux en venir non ?



Là, c'est presque fini. Pour rajouter un peu de reflets, légers, dans cette lame, et avant d'utiliser du blanc, on va faire des glacis de bleu foncé dans les parties sombres (comme pour rougir le nez). L'idée, pour pas gâcher les couches les plus claires, est de tirer de fines couches de peinture bien diluée vers les couches sombres, autant de fois que nécessaire pour obtenir l'effet désiré. Là j'utilise du Kantor Blue.



Et pour finir la lame, je reprend les éclaircissement au Gris Ciel puis une touche de blanc bien dilué avec parcimonie sur les pointes vient donner l'éclat final.



Etape 9
Maintenant, la garde, en doré. Je pars sur une base de Mourfang Brown.



Pour ceux qui se poseraient la question (je cite personne) la tache blanche au milieu correspond à un tuyau qui dépasse, et qui sera peint à la fin.

J'éclaircis cette base de marron en ajoutant de l'Uniforme Japonais PA jusqu'à cette couleur pure, puis jusqu'à de l'ivoire pure (j'ai utilisé du Screamin Skull GW).



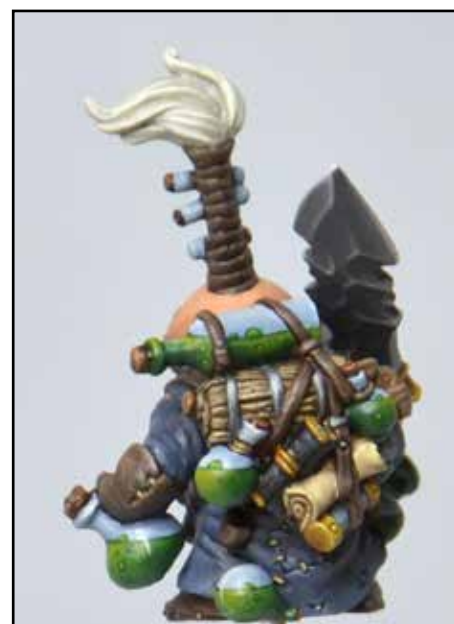
Et pour finir, je fait les détails de la garde, et je fais des petits glacis de vert (Camo Green) dans là où la lame rejoint la garde. Et voilà!



Il ne reste plus que le socle, mais la figurine en elle même est finie ! J'ai essayé de faire un socle, mais ça n'allait pas du tout avec la figurine (et notamment sa base complètement plate, et j'ai du revenir sur un truc basique, je verrai plus tard !

J'espère que ça vous a plu et que ça pourra vous servir ou vous donner des idées !

OURS





Un nouvel article spécial pour les peintres qui souhaitent nous montrer leur armée déclinée selon leurs goûts et surtout leur talent au pinceau. Dans ce numéro, nous avons la chance de recevoir les photos d'Ivan Radenkovic qui nous vient de Serbie et qui signe avec son armée Griffons une très belle réussite autant technique que visuelle.

IVAN RADENKOVIC

Peintre serbe



Voici quelques photos de mon travail. Si vous vous demandez pourquoi sont-ils sur des socles ronds, c'est parce qu'ils sont peints pour une commande et seront utilisés pour un jeu différent.

J'ai découvert les figurines Rackham en 2005, soit un peu après être tombé dans la passion de la figurine et ce fut le coup de foudre pour cette gamme. Ils étaient en avance sur leur temps en ce qui concerne la sculpture et la peinture, et fondamentalement, ils ont lancé une révolution dans l'industrie.

A cette époque, j'étais en train d'apprendre à peindre et je me souviens en feuilletant

leur catalogue, d'essayer d'imiter le style de peinture.

Les Griffons d'Akkylannie étaient mes préférés et mon armée de choix. Mais je n'avais pas beaucoup l'âme d'un joueur et je passais volontier beaucoup plus de temps à peindre les différents modèles que de jouer réellement au jeu.

C'est ainsi que j'ai appris tout d'abord la technique du NMM (métaux non métalliques pour les profanes) et j'ai commencé à l'utiliser. A chaque fois, j'ai toujours travaillé en essayant de toujours faire mieux. Je ne suis pas comme les peintures spécialistes du tout métallique et je trouve que

la technique NMM vous donne beaucoup plus de liberté dans la peinture d'armures, de l'or, etc.. Et que globalement, il se regarde beaucoup mieux, au moins pour moi.

Donc, je me suis perfectionné comme peintre spécialiste de ces figurines, développant toujours plus loin ma technique et je trouve toujours aussi agréable de travailler sur cette gamme qu'est Rackham. Ils sont toujours parmi les meilleurs sculptures un peu partout dans le monde.

IVAN RADENKOVIC







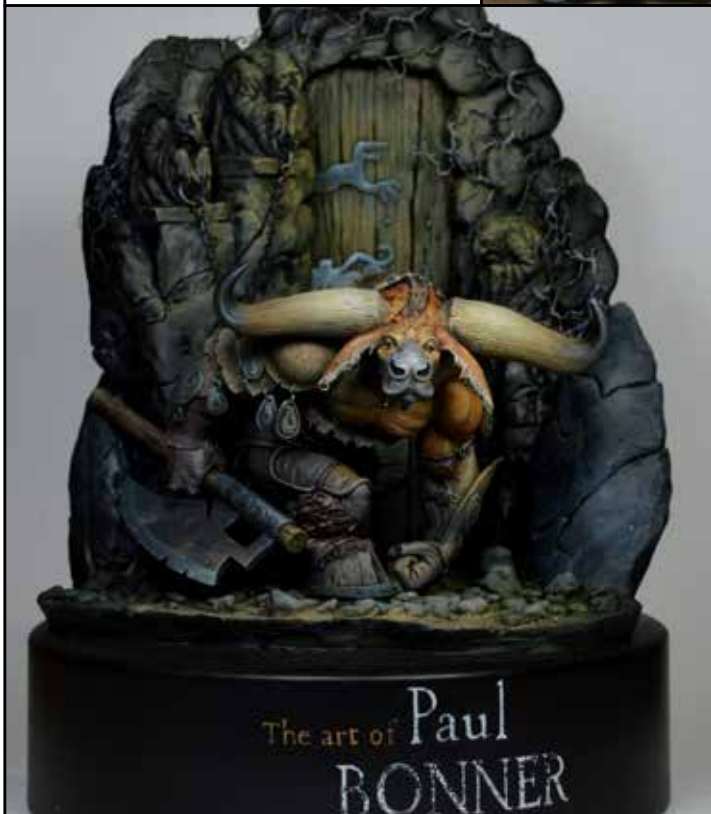


JOAQUIN PALACIOS

Sculpteur

Nous avons enfin l'occasion d'offrir une présentation du sculpteur de génie Joaquin Palacios. Ce dernier a déjà réalisé de véritables chefs d'œuvre autour de l'univers d'Aarklash. Sculpteur professionnel depuis 2000, il travaille actuellement en tant que sculpteur pour Andrea Miniatures et réalise aussi des sculptures pour des collectionneurs privés.

Grâce à MuMi, Joaquin a une nouvelle fois eu l'occasion de sculpter un de ses peintures favorites du grand peintre Paul Bonner. Ce dernier a donné forme à des tableaux inégalés nous plongeant au plus profond de l'Histoire de Confrontation. Joaquin a réalisé une sculpture incroyable et fidèle au modèle d'origine. Et c'est sous le pinceau du remarquable Marc Masclans qui a apporté de la vie à la sculpture, que l'on retrouve sans doute l'une des sculptures les plus abouties de l'univers d'Aarklash. Merci encore à Joaquin Palacios pour sa contribution. On espère qu'il poursuivra sa recherche de scènes stupéfiantes de notre univers préféré.



EVENEMENT



L'édition 2015 de Stratéjeux s'est déroulé les 26 e 27 septembre 2015 dans le chateau et les jardins du Cenon. Festival ayant pour but de regrouper tous les univers ludiques, ce fut pour nous l'occasion de rappeler que Confrontation tourne toujours.

C'est sous un soleil chaleureux de fin de saison que s'est déroulé le festival Stratéjeux 2015. Un nouveau lieu pour l'évènement. Après des rembondissements, c'est le Chateau Palmer de Cenon qui a été retenu. Au programme du weekend, les visiteurs pouvaient découvrir de nombreuses initiations et démonstrations de jeux de société, jeux traditionnels, jeux rôle et surtout en ce qui nous concerne des jeux de figurines.



Le thème de cette année était un savant mélange des super héros et de Starwars. Nous avons d'ailleurs pu assister à des représentations de combats au sabre laser. Mais d'autres surprises étaient au rendez-vous comme la présence pendant ces 2 jours du sosie officiel de Jack Sparrow.

Le chateau offrait aux joueurs environ 400m2 pour faire leurs démonstrations. Il y avait presque autant sous chapiteau, autour du chateau et le reste du parc pour les plus ludo-sportifs. On pouvait aussi rencontrer des associations et partenaires historiques, venant chaque année agrémenter le salon d'animations de qualité.

STRATEJEUX



Vraiment, il y avait des intervenants de qualité. Le salon qui a connu un flechissement ces dernières années à un très gros potentiel qui mérite un espace d'activité mieux défini. Le chateau était certes très beau mais au final, on a vu trop de visiteurs se perdre en route d'une salle à l'autre et ne plus trop s'attarder sur les différents stands. L'année prochaine, une vraie salle d'exposition et ce sera un vrai carton comme les années précédentes!

Pour résumer, il y avait une cinquantaine d'animations proposées dont 14 tables de jeux d'histoires/de rôle/d'Héroïc Fantasy avec figurines, 6 créateurs et/ou maisons d'éditions de jeux de société et de plateaux, une vingtaine de tables de jeux pour les petits et surdimensionnés pour les familles, des jeux de plein air pour les plus petits, des jeux de rôle GRANDEUR NATURE (à thème pirate et/ou starwars), dn maître des échecs qui peut affronter jusqu'à 10 joueurs à la fois, des partenaires professionnels, magasins spécialisés tel que JEUX DESCARTES, L'ATELIER DES FIGURINES, L'ATELIER DU GN, une initiation au 360 Ball,...



En ce qui concerne Confédé, les visiteurs habitués des jeux de stratégie ont été très étonnés que le jeu tourne encore, organisant des tournois. Ce qui a plu, c'est bien évidemment le capital nostalgie inimitable des figurines Rackham. L'escarmouche du Dragon Rouge est resté dans les coeurs de

nombreux joueurs et collectionneurs. Le fait de proposer de nouveaux profils dans les armées en ayant le plus besoin a fortement étonné et surtout motivé les curieux à venir observer le travail de la communauté sur le forum.



Pour les démos, nous avons opté pour 2 tables d'initiation 60x60 avec des compos prêtes à l'emploi en format 100Pa, sans magie et sans personnage. Rien de plus simple pour découvrir le jeu et sa dimension tactique.



Le rythme des parties d'initiation a largement permis aux personnes s'arrêtant devant le stand de se rappeler les bons souvenirs de clubs ou entre amis. Il faut avouer qu'on a pas vraiment vu le temps passer et qu'on a réalisé que la journée venait de se terminer lorsque la salle se vidait enfin, à l'approche de la fermeture.

CORSAIR





Un nouveau numéro, une nouvelle interview. Une fois n'est pas coutume, on bascule de registre avec un artiste du crayon qui a offert à la communauté une patte inimitable. Florent Maudoux se livre ici au difficile exercice des questions du forum. Des réponses à la hauteur de l'artiste, généreux et positif.

Merci encore une fois de prendre un peu de ton temps et malgré le travail colossal de ton quotidien pour répondre en toute simplicité à nos membres du forum. Il faut dire que, même si tu es le grand gourou de Freaks Squeele et nouvellement Funérailles, tu comptes dans la communauté des fans absolus du travail que tu as abattu durant tes années Rackham. Et ils vont être ravis de tes réponses...

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

Florent Maudoux: Maudoux Florent, 36 ans. J'ai été Illustrateur et concepteur chez R. entre 2005 et 2007.

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

Florent M: Je développe mon propre univers avec la BD Freaks Squeele dans un premier temps puis Funérailles. C'est un gros travail qui mobilise presque toute mon énergie, mais c'est très gratifiant.



INTERVIEW

Florent MAUDOUX

Q: Quels sont tes futurs projets ?

Florent M: Je vais continuer à développer l'univers de Freaks Squeele avec Funérailles et un webcomic.

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

Florent M: J'ai beaucoup aimé l'époque Rackham, même si aujourd'hui je m'épanouis mieux dans la BD. J'ai le sentiment que nous avons vécu une période charnière dans la figurine dans le début des années 2000 et je suis content d'y avoir participé.

Q: Comment es-tu parvenu à travailler pour Rackham et quelles furent tes attributions au sein de cette société ?

Florent M: Je bossais dans le jeu vidéo et m'ennuyais prodigieusement, la boîte dans laquelle je bossais a eu des problèmes juridiques avec Rackham à cause de l'utilisation du terme «Wolfen». Du coup j'ai replongé dans ma vieille passion de la figurine... Je connaissais Franck Achard qui était le directeur de la conception graphique chez R., on avait bossé ensemble chez Multisim sur le jdr Guilde, nous en avions gardé un bon souvenir. Je ne me souviens plus comment nous nous sommes recontactés, mais il m'a proposé de bosser sur les portraits de héros de Confrontation pour le magazine Cry Havoc. Je crois que certains peuples de Rag ennuyaient Edouard et il me semble qu'il n'aime pas dessiner les chevaux. Alors on m'a confié la cavalerie légère du Griffon, ce fut ma première contribution directe à la figurine.

Q: Vous avez travaillé à plusieurs sur les projets. Qui lançait les idées ?

Florent M: Je recevais les briefs pour les figurines, j'envoyais les esquisses et recevais les modifications à réaliser. J'étais exécutant en réalité. J'ai proposé beaucoup de croquis pour le fun et par envie de faire évoluer le sentiment de mouvement dans les compositions d'armée, mais ils étaient rarement utilisés. Aujourd'hui quand je vois la cavalerie légère elfe sylvain de chez Games (voir croquis et comparer avec <http://www.games-workshop.com/fr-FR/Sisters-of-the-Thorn>), je me demande si certains de ces croquis n'auraient pas fuité. En tous cas, ça m'amuse de le penser.



Q: Comment se répartissaient les tâches entre vous (dessin/coloration) ? Comment se faisait la répartition des illustrations au sein de l'équipe ?

Florent M: Je ne travaillais pas sur place et je ne peux qu'émettre des suppositions. Mais en gros Edouard n'a jamais fait de cavalerie et comme je savais dessiner les chevaux, j'ai récupéré l'ensemble de la production entre 2005 et 2007. Le staff a très vite assimilé mon trait assez féminin aux elfes, du coup j'ai beaucoup bossé sur eux, Cynwall et Daikinee. J'ai aussi fait pas mal de griffon et quelques figures humaines. Je pense que mes dessins étaient moins satisfaisants pour les gobelins ou les nains (même si j'ai réalisé la cavalerie lourde de Tyr na bor). J'ai fait quelques wolfens. Je me suis beaucoup amusé dans l'ensemble. Créer était ce que je préférais. J'ai réalisé beaucoup de couleurs, certaines étaient tirées de mes dessins, d'autres de ceux d'Edouard. J'aime beaucoup son trait, il est nerveux et dynamique.

Q: Lors de ton passage chez Rackham, quelle était ta liberté de manœuvre dans la réalisation de tes illustrations : dessinais-tu pour des commandes avec un cahier des charges/descriptif très abouti ou étais-tu libre de proposer autant de concepts que tu le souhaitais, à charge de l'équipe de sélectionner celui qui leur convenait le plus ?

EVENEMENT

Florent M: Le descriptif de chacune des figurines était très précis et déjà mouliné par deux ou trois concepteurs qui avaient étudié l'impacte dans le jeu des figurines afin que leur aspect colle au mieux avec leur gameplay. J'ai eu assez peu de marge pour proposer des choses.



Q: Tu peux nous décrire la procédure d'attribution et de validation de tes dessins à l'époque ? Et nous donner une anecdote croustillante à ce sujet ?

Florent M: Pour moi l'expérience la plus traumatisante fut celle des Khydarims, j'avais suivi le principe des dessins de Didier Poli, des mecs en armure lourde très dignes et statiques (voir croquis). En fait je voulais faire contraster ces troupes avec les Asadards qui ont fait ma marque de fabrique (virevoltants). Mais la direction est revenue vers moi avec la consigne de les rendre plus dynamique. Je m'y suis plié contraint et forcé, mais le résultat est catastrophique selon moi, je n'ai même pas les figurines à la maison tellement j'en ai honte. Mais c'est amusant d'y repenser.

Q: Quelle est ta préférée parmi les illustrations que tu as faite pour R. ?

Florent M: J'aime bien le portrait de Ayane, j'avais bossé la vascularisation de son bras pour lui donner un teint encore plus blafard. Elle était bien sexy.



Q: Quels illustrateurs/illustratrices ont inspiré tes travaux, et permis de créer ton propre style ?

Florent M: Difficile à dire, je viens de la BD et j'ai reçu de multiples influences venant du manga. J'aime beaucoup ce qu'a fait Frazetta. Pour les concepts je me suis largement inspiré des sculptures renaissances pour leur expressivité et leur sensualité.

Q: D'où te venait toute cette inspiration ?

Florent M: Je suis ouvert à toute forme d'art, j'ai pratiqué les arts martiaux ce qui m'a donné pas mal de pistes pour bosser les poses des figurines. Aujourd'hui avec l'internet on a accès à beaucoup de choses qui nous permettent de nourrir nos créations. Il faut juste savoir où chercher.

Q: Au regard de ton attrait pour les bêtes à poil (cf. l'excellent Ombre dans Freaks), comment expliques-tu le peu de concepts wolfen et dévoreur signés de ta patte ?

Florent M: J'ai mis du temps à arriver à montrer que je pouvais faire autre chose que des belles femmes et des elfes sautillants. Après je bossais à distance et ça explique peut-être le fait que les concepts les plus critiques étaient en priorité donnés à Edouard, car il avait une meilleure force de proposition en étant sur place.



Q: Avant la fin de ton aventure dans l'antre du Dragon, sur quels projets travaillais-tu et qui n'ont jamais pu aboutir ?

Florent M: Je bossais sur les Akkyshans plus pour moi que parce que ça m'avait été demandé (voir croquis). En fait sur la fin on me demandait surtout des mises en couleur, j'allais vraiment très vite et pour R c'était pratique de pouvoir proposer du contenu nouveau entre Edouard qui tombait les concepts comme une corne d'abondance et moi qui pouvait les valoriser en couleur.

Q: Comment imagines-tu l'armée du Sphinx ?

Florent M: Ca remonte à loin, j'ai juste bossé sur une illustration. (esquisse de l'illus en pièce jointe).



Q: As-tu travaillé à la préparation du peuple Akkyshan ?

Florent M: voir les réponses précédentes.

Q: Quel souvenir retiens-tu de ton expérience chez Rackham et de l'équipe de créateurs qui la composait ?

Florent M: Mon grand regret c'est d'avoir bossé à distance. J'ai beaucoup apprécié les gars à chacune de mes visites, mais rien ne vaut le direct. Dans l'ensemble j'ai le sentiment d'avoir participé à l'âge d'or du plomb et j'ai pu réaliser un rêve de gosse. J'en garde un très bon souvenir, même si j'ai toujours été frustré de ne pas pouvoir créer plus. Mais je n'ai aucun regret parce que c'est ce qui m'a poussé à revenir à la BD.

Q: Concernant l'aspect technique de tes réalisations, qui est très impressionnant : quel matériel utilises-tu ? Tes peintures préférées ? Ta méthode de travail ?

Florent M: Je bosse sur ordinateur, mais en réalité ça ressemble beaucoup à la manière dont on peint une figurine. Je coloriais les différentes parties du personnage avec des aplats tout bêtes, puis seulement je bossais les textures pour finir par les lumières.

Q: Florent, tu peux me dessiner un mouton ? Ou plutôt une Pâle dans son bain ? Plus sérieusement, quel est ton meilleur souvenir ? Et comment faisais-tu pour être aussi productif ? (Grégoire B.)

Florent M: C'est dur de faire un palmarès... Je crois que ce qui était le plus amusant c'était quand les joueurs de conf' m'ont vus en vrai, ils ont vu un petit asiat' alors qu'ils s'attendaient à un grand blond avec une grande gueule. Je crois que recevoir un livre auquel on a participé et dont on est fier, c'est aussi un très bon souvenir.



EVENEMENT

Q: Malgré ton super travail pour l'illustration BD et en particulier pour ton bébé «Freaks' squeele», as-tu encore le temps de travailler sur des projets concernant le milieu de la figurine ou Rackham n'a été qu'une étape avant d'attaquer tes projets personnels?

Florent M: J'ai beaucoup de mal à trouver du temps pour faire autre chose que Freaks. J'ai toujours été l'homme d'un seul projet et lorsque je bossais chez R c'était à fond. Il se peut que pour m'amuser je donne un coup de main à gauche à droite, mais je ne crois pas m'y relancer à fond comme autrefois.

Q: Quels sont tes regrets de l'époque R. avec les déboires pour le personnel qu'on connaît tous ?

Florent M: Et bien j'ai eu cette chance d'avoir été à distance pendant les moments difficiles. Mes regrets concernant le manque de crédit qu'avaient mes contributions ayant été (semble-t-il) contrebalancé par la tranquillité que j'avais à bosser de chez moi. On ne peut pas tout avoir.

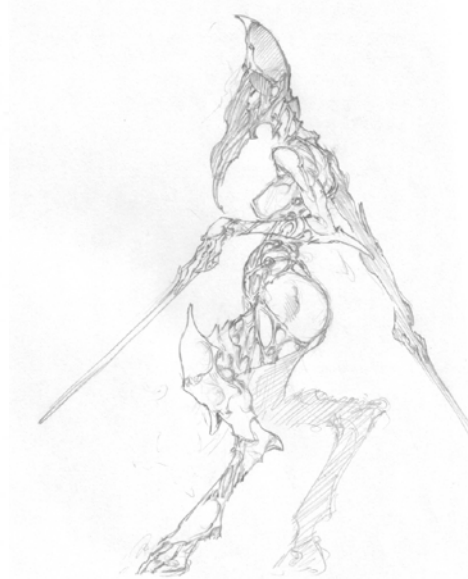
Q: Es-tu surpris qu'une communauté subsiste toujours après tant d'années ?

Florent M: En réalité, non. J'ai ressenti une véritable implication dans la communauté de Confrontation à l'époque. Encore aujourd'hui je trouve le concept de base de ce jeu tout simplement génial (une fig, un jeu) et nous avons vécu une époque bénie. Est-ce qu'on peut encore recréer les conditions qui ont présidées aux changements de l'époque ? Difficile à dire, nous vivons dans un monde qui a changé et qui s'est numérisé. Les joueurs ne sont plus les mêmes et les jeux non plus.

Q: Serais-tu prêt avec d'autres de la Rackham Team - à reprendre du service pour faire redémarrer le jeu et l'univers Confrontation ?

Florent M: J'aimerais pouvoir dire «al-lons y les gars, comme en 40». Mais la vérité c'est que je n'y étais pas, j'étais le gars du renseignement qui bossait derrière les lignes et qui n'a pas connu le front. Aujourd'hui je suis vraiment heureux de pouvoir développer mon propre univers et je ne vois plus pourquoi j'aurais besoin de me remettre dans des conditions de travail aussi restrictives pour aussi mal gagner ma vie. En plus comme je l'ai évoqué, les temps ont changés, moi même je n'ai plus le loisir de monter et peindre, j'ai encore des quantités de figurines qui dorment dans des boîtes. Peut-être quand j'aurai un gosse qui sera en âge de se passionner pour ça ? Qui sait ?

Un grand remerciement à Florent pour ses artworks exclusifs à la Newsletter.



OCTOGONE 2015



Le 3 octobre 2015 s'est déroulé l'un des plus gros tournois de la saison 2015 en format 400Pa avec 21 participants remontés comme des pendules et prêts à faire rouler les dés dans l'une des meilleures conventions ludiques de France. Tournoi atypique en nocturne, offrant la dimension d'endurance à la fatigue après une longue journée à arpenter la convention et ses nouveautés ludiques. Si vous n'en étiez pas, vous avez peut-être raté l'évènement de l'année organisé par l'excellent Librevent. Le tournoi d'Octogone 2015 s'est déroulé à Lyon lors de la 2ème journée de la convention, 6ème édition. Plus de 2000 visiteurs et plus de 40 exposants ont battu le pavé durant 3 journées totalement ludiques, pour le plus grand plaisir des acharnés de la communauté du Dragon Rouge. Merci encore à Librevent et Baghla pour avoir assisté les joueurs d'une main de maître, offrant à chacun la simplicité de jouer dans un tournoi en étant bien épaulé.

C L A S S E M E N T

1 Stylnox	27	PA	+890	GA
2 Clairette	19	PA	+ 63	PA
3 Sam	19	PA	+ 23	GA
4 Baghla	18	PA	+812	GA
5 Nico	18	PA	+ 200	GA
6 Maître Ludard	17	PA	+ 575	GA
7 Parlorage	17	PA	+ 34	GA
8 Ours	16	PA	-217	GA
9 Saurdak	15	PA	+101	GA
10 Ombredenuit	15	PA	+94	GA
11 Brice82	14	PA	-398	GA
12 Akei	11	PA	377	GA
13 Spiff04	11	PA	-161	GA
14 Trashpizza	11	PA	-163	GA
15 Princess	10	PA	-271	GA
16 Gunnm	9	PA	+ 265	GA
17 Koghiba	9	PA	+13	GA
18 Jolan	8	PA	-202	GA
19 Tartine	6	PA	-25	GA
20 Shino	5	PA	-34	GA
HC Atticus	14	PA	+346	GA

Sam

- Kaïn (III), le fléau des batailles + crâne d'obsidienne + invocation d'irae tenebrae + sursis miraculeux + éveil du démon
- 3 lanciers squelettes
- 1 ange morbide
- 2 charognards
- 3 lanciers squelettes
- 1 nécromant + forge défunte + attaque primaire de ténèbres + drain de vie + invocation de pantin morbide
- 2 paladins noirs (4)

Baghla

- Grakkha (I) + peau de Béhémot + Arcane II-Papesse
- 4 montagnards
- 2 mystiques (2) + peau du Béhémot + don du rhinocéros
- 3 pisteurs

Nico

- Balor, le demi-sang + Arcane II la papesse
- 4 cavaliers mânes
- 2 mânes
- 2 mangeurs d'âmes + résurrection des mânes + marche forcée

Maître Ludard

- Issarius + arcane II La Papesse + attaque primaire de feu + brûlure de l'acier + dévotion guerrière + mur de feu + onde de ferveur + justice de Merin
- Couleuvrine avec officier (2)
- 3 fusiliers vétérans
- 1 cavalier (juge)
- 2 templiers de l'inquisition
- 2 sœurs de l'Inquisition
- 2 lanciers

Parlotage

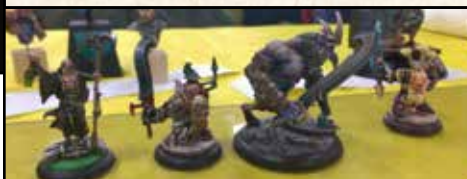
- Eschelus + rune de volonté mineure + brûlure de l'acier + châtiment incandescent + grâce de l'inquisition
- 2 fusiliers vétérans
- 2 inquisiteurs
- 2 lanciers
- 2 templiers de l'inquisition
- 2 thallions

RESULATS

STYLNOX

CLAIRETTE

SAM



Stylnox

- Irix (IV) la furie + fragment de lune + spectre de furie glaciale + carnage + cycle éternel + déluge d'Idabaoth + eaux troubles + invocation de l'eau + mur d'eau
- Familier d'eau
- 2 traqueurs
- 2 traqueurs d'ombres
- 3 guerriers crocs
- 2 animæ sylvestre

Clairette

- Ganzhyr, d'Hestia + envol morbide + rage du guerrier + forge défunte + rune de volonté majeure
- 2 centaures de Dracynrân
- 2 charognards
- 3 zombies cerbérides
- 1 paladin noir (3)
- 3 pantins morbides (1)

EVENEMENT

Ours

- Kahinir II
- Bal-Torg (I) + guerrier de la terre + ange tellurique + marche forcée + attaque primaire de terre
- Fils d'Uren
- Chevalier khor d'Uren + cuirasse titan + régulateur de pression
- 3 bougres sur razorback
- 3 guerrier khor (2)
- 2 tromblonniers

Saurdak

- Magnus le mystique + anneau instable + glaive d'Alphax + arc de mana + ange tellurique + concentré de fracas + guerrier élémentaire + soin mineur
- Familier de la terre
- 2 arbalétriers
- 2 bougres (marteau pioche)
- 2 bougres sur razorback
- 1 chasseur sur razorback
- 2 météores de l'Aegis (1) + régulateur de pression
- 1 thermo prêtre sur razorback + arc de mana + fer de l'esprit

Ombredenuit

- Ophyr + volonté d'Yllia + asphyxie + mortification + légèreté des armes + mur d'air + aura d'autorité + astrolabe du destin + sceptre de sacrifice nocturne
- 2 grands crocs
- 1 arbalétrier (1)
- 2 chasseurs hurlants
- 1 prédateur sanglant
- 1 prédateur hurlant

Brice82

- Le Fils du tonnerre + Arcane I + crâne de l'Ibohak + baiser de la terre + spectre immortel + rejet + guerrier d'Alphax + courroux du tonnerre + voile de brume
- 2 tueurs Amoks (1)
- 2 tueurs Amoks (2)
- 2 animæ sylvestres
- 2 arbalétriers
- 3 guerriers
- 2 brutes (hache)

Akei

- Hogarth le colosse + arc-dragon + griffe du titan
- 3 archers keltois
- Druides (1) + bulbe empoisonné + tourbillon de précision
- 2 minotaures keltois + gesa de la pierre plate

Spiff04

- Kulzarak + fer de l'esprit + arc de mana + téléportation mineure + concentré de fracas + éruption chtonienne + guerrier d'Alphax
- 2 chasseurs sur razorback
- 2 guerriers khor sur razorback d'assaut
- 3 arbalétriers
- 2 thermo prêtre d'Uren + marche forcée + arc de mana
- 2 chevaliers khor d'Uren (2) + régulateur de pression



Trashpizza

- Salias Yesod (II) + homoncule + reconstitution génétique + main du marionnettiste + altération génétique
- Clone Dasyatis + traitement Antiome
- 3 arbalétriers (1)
- 3 pestes de chair (2)
- 1 guerrier kérésis (1)
- 1 tigre (2)

Princess

- Kelzarak le diabolique + consécration + griffe du démon + brasier de la damnation + force des ténèbres + destinée tragique + invocation d'irae tenebrae + prière du guerrier
- 2 tours démoniaques
- 3 égarés
- 2 moissonneurs
- 2 guerriers des gouffres (pic de guerre)

Gunnm

- Kelen la treizième voix + gesa la pierre plate + soin mineur + guerrier d'Alphax + serpe de ronce + rune de volonté suprême
- Minotaure des plaines + gesa la pierre plate
- 2 barbares (3)
- 1 druide (2) + cuirasse de terre + sang de Danu
- 3 fiannas
- 3 guerriers keltois (1)
- 2 archers

Koghiba

- Hogarth le colosse + arc dragon + griffe du titan
- Musicien keltois
- Porte étendard keltois
- Chasseur cornu + gesa vengeance hurlante
- Malek II + épée d'argile + rune de soin suprême
- 2 guerriers fureurs
- 2 guerriers de Danu
- Centaure de Murgan
- 1 druide keltois (1) + eaux troubles + nymphe

Jolan

- Agonn, l'ardent II
- Porte-bannière d'Urland
- Musicien
- Sardar (I) + amulette de protection suprême + soin mineur + aura de lumière + ange gardien + mur de lumière
- 3 archers
- 2 gardes royaux (2)
- 3 lanciers
- 3 paladins (3)

Tartine

- Danil le preux + bénédiction du Parangon
- Chevalier
- 2 gardes royaux (1)
- 3 paladins (1)
- Fauconnier
- 3 joueurs d'épée

Shino

- Göylenn + arcane XV Le diable + anneau de clarté + couronne du stratège
- Dragon
- 2 chasseurs d'azur
- Musicienne
- Selsym
- Héliaste + invocation d'étincelant + aura de lumière + fléau céleste + puissance solaire
- Héliaste + bannissement + soin mineur + mur de lumière + invocation d'étincelant

Atticus

- Melkion II + ange de feu + ange gardien + ange tellurique + arcane II-La papesse + boule de flammes + marche forcée + croissance végétale + invocation de la lumière
- 3 frères templiers
- Couleuvre
- 2 légionnaires du repentir
- Etendard de la rédemption



EVENEMENT

Les scénarios joués ont été :

- Divine comédie
- Escorte
- Les avant-postes



« J'ai passé un excellent moment lors de ce tournoi. Merci beaucoup à l'orga, et aux joueurs contre qui j'ai joué qui ont été très sympas et agréables. Merci également pour l'hébergement sur place (même si j'ai déjà remercié l'intéressé directement, sans le bon intermédiaire, point de salut). »

PRINCESS

« Super tournois, bonne ambiance comme l'an passé! Excellente perf' pour les 3 du podium félicitations! »

AKEI

« C'était super chouette comme tournoi ! Bravo à tous. »

STYLNOK

« Chef de meute Stylnox mon héros! Félicitations à tous. »

VROUIM

« Tournois très bien organisé et bonne ambiance. Ca fait plaisir de revoir des têtes qu'on avait pas vu depuis longtemps (normal quand on ne fait pas beaucoup de tournois). Je suis toujours imbattable pour occuper la dernière place « champion du monde des perdants », ma poisse aux dés ne m'a pas quitté. Mais peu importe, mon plaisir est toujours là : peindre, jouer, rencontrer des joueurs, discuter entre les rondes. »

SHINO

COMPTE RENDU

BAGHLA

Je me lance dans un compte-rendu de mes parties vu que je n'ai pas de photos

Le format nocturne du tournoi à beaucoup orienté ma compo. Ça nous permettait (Stylnox et moi) de partir le samedi matin pour faire le tournoi dans la nuit et repartir le matin (non on n'est pas des gros bourrins...).

Je me dis qu'il me faut un truc simple mais performant, j'avais déjà testé la compo Béhémoth avant le tournoi de Paris et elle m'avait beaucoup amusé même si elle est pleine de faille. Je pars dessus sans la tester de nouveau histoire d'avoir d'autres choses à tester.

Je revois la compo ophidien dans la brume (toute la compo tourne autour de voile de brume), mais elle nécessite de la réflexion. J'exclus de jouer Cynwälls pour la même raison.

Je trouve entre temps une compo Bran-ô-Kor dans la brume qui me paraît bien forte grâce à la combinaison de l'arcane I et du fer sur le fils du tonnerre. Après 2 tours d'une partie test avec Corsair35, je me dis qu'il y a aussi beaucoup trop de choix à faire, ce n'est pas non plus simple à jouer que Cynwälls ou ophidien.

Mon choix se porte donc sur du béhémoth ! Grakkha avec le combo arcane I + peau de béhémoth + armure de Grakkha est assez immonde.

2 mystiques avec des sorts qui augmentent la RES pour encore plus comboter avec Grakkha.

4 montagnards car c'est le meilleur profil de l'armée, éclaireur est une bonne solution contre du tir ou de la magie quand on n'a pas de mur.

Il me reste 60 PA, la dessus j'ai plusieurs choix:

Les pisteurs pour avoir du tir et de l'éclaireur en plus.

Des animæes pour éclaireur et vol.

Ou des brutes avec machette qui montent à FOR 10 avec les armes de Grakkha.

Je ferais le choix des pisteurs mais je ne suis pas sûr d'avoir fait le bon.

Le voyage est très sympa mais fatigant, je me tape une belle crève depuis une semaine, je suis content de jouer une armée aussi simple.



RONDE I

Le tournoi commence pour moi contre tartine. Il joue une compo de fantassins d'Alahan appuyée par un chevalier et un fauconnier avec Danil en personnage.

Je ne suis pas sûr qu'il ait tout suivi ce que j'ai dit sur ma compo, j'avoue ne pas être sûr de ce que j'ai dit ou pas au final....

Le scénario est divine comédie, il se déploie un peu en arrière ce qui me laisse avoir les matériaux en premier.

Sur le tour 1 il me feint bien en mettant conscience à son chevalier pour me charger un montagnard. Grakkha avance vers le centre tout en confiance.

Je perds le montagnard chargé par le chevalier et ce dernier se prépare pour une charge sur un autre montagnard plutôt que pour suivre sur Grakkha.

Tour 2, son armée avance au centre. Des joueurs d'épée bloquent Grakkha et un montagnard. Un de mes pisteurs contourne un décor pour ramener sans heurts un token, pendant que mon dernier montagnard éclaireur contourne vers son site de construction. La phase de combat se passe bien pour moi, le montagnard reste bloqué mais il est en bon état, Grakkha tue son adversaire et le chevalier rate sa deuxième attaque grâce à la frappe séisme ce qui permet au montagnard de survivre.

Tour 3, mon adversaire charge Grakkha avec Danil, enfin un peu de challenge. Le joueur d'épée au prise avec le montagnard est soutenu par un paladin et le fauconnier vient défendre le site de construction. Le montagnard en contournement se retrouve au contact du site et ne subit qu'une blessure grave de la part du fauconnier. Mon pisteur est bientôt à destination de mon site.

Le corps à corps se passe mal pour les Alahans mais il y a peu de perte. Le chevalier ne tue pas le montagnard et passe en critique. Grakkha ne craint rien et Danil ne fait pas de coup de maître.

Tour 4, la phase de mouvement est limitée par le nombre de figurines au contact. Les gardes royaux rentrent en jeu, un sur Grakkha et l'autre sur un pisteur.

Le montagnard voleur de matériaux se replie. Un mystique par prendre du matériel au centre de la table, pendant que le

EVENEMENT

fauconnier lui tire dessus. Le deuxième mystique par prêter main forte dans le combat avec le chevalier.

Le corps à corps est mou, Grakkha tanque mais ne tue pas. Le chevalier tombe enfin

Tour 5.

Les mouvements se résume à mes figurines porteuses de matos courant vers le site de construction pendant que le fauconnier leur tir dessus.

Mes figurines sortent victorieuses des mêlée.

Tour 6:

Je tiens sur le fil le 2 0 à un montagnard et le mystique rapportant leur récolte. Je score bien sûr le goal.

RONDE 2

Je rencontre Ours et ses nains très moches. Il se rend déjà plus compte des forces de mon armées et avec le fils d'Uren, un chevalier khor et Kahinir, il a de belles armes contre Grakkha.

Le scénario est l'escorte, je choisis de mettre mes pisteurs et mes mystiques pour accompagner les otages. Ours y met ses guerriers khor et surtout son fils d'Uren (dur à taper celui-là).

Sur le déploiement il a plus de cartes que moi je décide d'attendre avant de choisir une stratégie en mettant Grakkha et les mystiques au centre et mettre mes éclaireurs à la fin. Il met toute son armée sur un flan laissant l'autre flan très faible. Je décide d'y mettre deux montagnards pour attaquer les quelques figurines naines et d'y faire passer l'otage gardé par les pisteurs.

Il sera plus facile de décrire la partie par flank. Sur le départ et recentrer ensuite.

Sur son flank faible j'attends qu'il bouge ses bougres sur razorback pour charger avec mes montagnards, les combats sont faciles pour moi. Il y reste un simple bougre sur son cochon qui va se faire gérer par les 3 tirs de pisteurs.

Sur son flank fort, Ours décide de dévoiler au plus vite mes deux autres montagnards en y envoyant son dernier bougre seul.

Le reste de son armée progresse en rang serré. Je contourne avec mes mystiques pour faire partir le second otage au plus vite. Comptant sur Grakkha et 2 montagnards pour faire le travail.

Le guerriers khor sur razorback va me tuer 1 ou 2 montagnard +1 mystique avant de tomber.

Grakkha bute un tour sur Kahinir ce qui me fait perdre du temps sur ma défense et l'otage du fils d'Uren se sauve. S'en suit un combat Grakkha contre fils d'Uren boosté à l'ange tellurique. Un premier coup de



maître met Grakkha en grave de derrière on se fera plus trop de mal, c'est dommage c'est un escorte il me ferait gagner le troisième PV.

Un des deux montagnard sur son côté fort se fait bloquer par un guerrier khor, après s'en être débarrassé il va engager l'otage des guerriers khor et le tue grâce à un frappe avalanche puis un dé d'attaque lors de la même passe d'arme.

A la fin du 6ème tour on compte les points, ma victoire est étriée 2 1 mais cumulé avec un GA de 600 je suis deuxième.

RONDE 3

Stylnox est premier et Admin décide de ne pas nous mettre l'un contre l'autre.

C'est le deuxième tournoi de suite que l'on se rencontre pas en dernière ronde alors que l'on devrait, malédiction ou bénédiction je ne sais pas (je me demande combien il donne au arbitre pour m'éviter).

Je rencontre donc Sam avec son armée d'Achéron mené par Kaïn. 2 paladin + Kaïn + 2 charognards et de la piétaille, son armée est bonne à part un petit truc à faire pour son nombre de carte.

Je commence vraiment à être limite sur ma concentration, les questions sur l'arbitrage effacent mon peu de concentration.

La partie se joue sur l'avant-poste. Je ne fais pas le meilleur déploiement au monde et je perds une bonne chance de gagner dessus.



On a fait du combat au corps-à-corps non-stop, je vais raconter par combat ce sera plus simple.

En attaque je mets 2 montagnards contre ses charognards et deux contre ses paladins. Les deux des charognards vont se charger de chacun le sien plus un ange morbide puis prêter main forte aux deux autres. Sur un double 6 je tue le premier paladin, le deuxième me massacrera ma force d'attaque. Je ne casse pas son avant-poste... Seul point positif, il ne contrôle pas ma zone de déploiement offensive.

Son groupe offensif charge direct mon avant-poste, je défends avec Grakkha et les deux mystiques. Ces derniers ne feront pas long feu, je rate mes défenses et ça se paye cash. Kaïn charge Grakkha (il avait gagné la discipline pour jouer en second et jouer Kaïn en dernier) sur le tour de charge Grakkha se prend critique. Kaïn passera plusieurs tour au combat en se soignant mais meurt sur la



fin laissant 2 squelettes portant leur butin à côté de lui, hélas le temps est écoulé on est au t4 et Grakkha en tuera un de ira contrôler la zone offensive adverse.

Sur ce dernier tour j'ai une petite chance de gagner en réussissant à tuer un squelette en forme avec l'engagement d'un pisteur en grave. Mes chances étaient mince... Pauvre pisteur !

Kaïn aillant réussi à occuper Grakkha le temps que ses sbires casse l'avant-poste, je perds 1 2 avec encore un goal très positif. Mon adversaire était vraiment très bon en plus d'être super sympa et moi j'ai fait des erreurs tellement grosse que Sam me les faisait remarquer.

J'espère prendre ma revanche une prochaine fois.

EVENEMENT



LE BILAN

Je fais 4ème sur un tableau où il y a 4 PV d'écart entre la 2ème et la 10ème place. C'est un bon résultat avec des behémoths, mais j'avais quand bien optimisé ma liste. Mon seul regret est le choix des pisteurs, j'aurais dû prendre des brutes FOR 10.

J'ai pu mettre plein de visage sur les gens et me rend compte en vrai qu'ils sont tous bonnards (sauf Stylnox).

Encore bravo à Jean pour l'organisation du tournoi et à Taze pour l'organisation globale.

Je paye encore les folies du week-end, je commence à me faire vieux.

COMPTE RENDU

AKÉI

Je ne sais vraiment pas comment font les joueurs pour garder autant en mémoire leurs parties! Si je ne note rien et sans photo, je n'ai pas grand-chose qui reste en tête!!!

Je vais donc vaguement décrire mon tournoi:

1ère partie contre Spiff et ses nains de TNB! Super, 5 minutes avant le tournoi je lui expliquais que c'était une armée vraiment galère à jouer pour les sessairs surtout en scénar... Ils sont lents, sauf sur razorback, ils sont résistants et peuvent bien protéger les objectifs. Je me déploie sur les deux flancs : d'un côté les deux minotaures, le druide et une fianna, de l'autre les tireurs et le reste. Il s'étale un peu plus en profitant d'un rocher pour couvert proche du centre. Premières activations et là, Spiff réalise une erreur qui me sera bien profitable: le bougre sur razorback le plus proche force prendre les éléments de scénar au milieu de table laissant le second tenter une charge sur mon minotaure. 1cm trop court. Je vais donc pouvoir décaler mon minotaure pour passer avec le second sur le côté.

Du côté des minotaures, tout se déroule au mieux ils chargent, tapent et tuent à peu près tout sur leur passage! De l'autre, le duel de tireur ne donne rien de fantastique, mais une mêlée enlise pas mal de combattant. Le magicien de Spiff lance un sort et blesse mes gars... Par contre il arrive aussi à tuer net un chevalier sur razorback! Merci...

La partie s'achève avec une table rase pour les nains et je remporte la partie 1-0.

2ème rencontre contre Parlorage avec des griffons. Décidément, je me coltine que des armées avec de grosses RES...

Je décide de placer toutes mes escortes du même côté. Mauvaise idée car il place en face un groupe d'interception avec 2 fusiliers vétérans et rien de moins que sieur Eschélius! Ses escortes sont de l'autre côté



de la table, face à mes piètres archers et un Hogarth en manque cruel de réussite! Ses deux escortes arrivent à bon port pour seulement une des miennes! Eschélius met beaucoup de ferveur à fuir mes deux minotaures après avoir aidé à tuer un de mes otages...

Je pense avoir perdu la rencontre mais j'arrache un nul avec 1-1. Très bonne partie et très drôle de voir un perso à 130pa fuir!

Je sais bien ne pas être un habitué des tournois mais une décision me paraît bizarre: donner 7 points à celui qui ne peut pas jouer. Je trouve que cela est trop car s'il n'a pu défendre ses chances lors d'une partie il n'en a pour le moins pas pris une grosse roustée. Je milite donc pour donner la moyenne, c'est à dire 5points au joueur exclu pendant un tour.

Dernière rencontre avec Clairette et des MV. Je n'ai jamais joué contre cette armée et grosse erreur, je n'ai pas lu le scénario avant le tournoi. Le scénario est bien, mais l'heure tardive et l'enchaînement de parties ont été fatals à ma stratégie! J'ai donc opté pour du jeu plaisir! Mon équipe attaquante était composée des deux minotaures, d'un druide, et de deux guerriers. Tenir un objectif avec des sessairs, c'est mission impossible: j'ai donc défendu à peu près rien du tout... Les acharnés ont pas mal ralenti mes attaquants et alors que j'aurais pu frapper et envoyer mes deux minotaures sur l'objectif ennemi, j'ai préféré frapper un zombi et charger un charognard qui était déjà en critique... J'aurais donc pu arracher un petit PV ou diminuer le score de ma défaite! Clairette a fort bien joué et avec de bonne réussite au dé m'a aplatis avec un score de 3-0!!!

J'espère retenir quelques leçons pour le prochain tournoi!



EVENEMENT

COMPTE RENDU

SAM

Salut à tous! Un petit CR du tournoi. Alors tout d'abord merci à ceux qui ont participé à l'organisation. Forcément, sans ça pas de tournoi. Rien à redire de ce côté. L'enchaînement des rondes n'a été ni trop long, ni trop rapide. Le format trois rondes est intéressant. Je ne cache tout de même pas mon envie de voir un retour des affiliations. Pour ce qui est de la participation, 22 joueurs à un tournoi d'un jeu commercialement mort, c'est beau. Ça fait plaisir, surtout quand on voit le travail fourni pour le faire vivre. D'ailleurs si Taze tu lis, maintenant qu'on recommence à avoir des joueurs sur le jeu, on pourrait songer à ressortir le tournoi scénarisé sur lequel nous avons travaillé. Concernant la liste que j'ai choisie, j'opérerai, avec le recul, peu de changements. Je dirai enlever l'ange morbide, le crane d'obsidienne et les instruments liturgiques, pour les remplacer par une arme et une armure maudite pour kain et le sort invocation d'ange à la place d'invocation de pantin pour le mage.

RONDE 1:

Contre Julien et ses griffons. Quel plaisir de jouer à nouveau contre lui. Pour être bref j'ai perdu 2/1. Il a très bien géré ses effectifs. Quand à moi j'ai bien dû faire quelques erreurs, mais j'ai tellement été distrait par les wagons de 1 et 2 sur les dés que je ne m'en suis pas aperçu. Cela n'enlève rien à mon adversaire qui a été bon et qui a mérité sa victoire.

RONDE 2:

Contre TRASH PIZZA et ses alchimistes. Un adversaire bien sympathique doté d'un flegme déroutant, j'ai gagné 3/0, bien que la partie fut disputée en ce qui concerne les points de victoire. J'avais sur ce scénario l'avantage du nombre et la capacité de couvrir le terrain. Quelques mauvais résultats de mon adversaire ont fait le reste.

RONDE 3:

Contre BAGHLA et ses orques BEHEMOTH. Le résumé a déjà été fait, je ne m'étendrai pas dessus. Par contre je savais que les orques tapaient comme des sourds, mais je ne savais pas qu'ils pouvaient encaisser comme des porcs! La partie a été très disputée et très intéressante. Et j'espère bien qu'il y aura une revanche, se sera avec grand plaisir.

Bref, merci à tous, voilà longtemps que je n'avais pas vraiment joué, je compte bien m'y remettre un peu plus sérieusement. Je vous dis donc à bientôt! Et bon jeu!





VERSAILLES



Le 31 octobre 2015 a eu lieu le dernier tournoi parisien de l'année à Versailles. L'occasion pour chacun de faire le point sur les réformes entreprises dans des rencontres en format 400Pa.

RESULTATS

Touf

Fingo

Kamee



CLASSEMENT

1	Touf	21	PV	+430	GA
2	Fingo	18	PV	+ 1003	GA
3	Kamee	18	PV	+649	GA
4	Madcow	17	PV	+ 300	GA
5	Saurdak	17	PV	+30	GA
6	Pierrodactyl	15	PV	+ 722	GA
7	Samko	16	PV	+711	GA
8	FER	12	PV	+ 347	GA
9	Zein-zama	5	PV	-377	GA
10	Scarloc	4	PV	-266	GA

Fingo

- Ghalyan + arcane I : le magicien + pendentif du mirage suprême + arme et armure hélianthe + fléau céleste, chef d'œuvre hélianthe, forge des héliastes + cycle éternel, nymphe, mur d'eau
- 2 khydarims
- 3 chasseurs d'azur
- 2 synchronimes + invocation d'étincelants + galvanisation mystique

Kamee

- Damrahl + parure du tigre + invocation du feu + pyrotechnie + boule de feu + cœur ardent + rage du guerrier + oracle rouge
- 2 archers
- 2 guerrières lanyth
- 2 séides (2)
- 6 guerriers avec marteau
- 2 Sans-visage

Madcow

- Becbunzen (I) + rune de volonté suprême
- Musicien et gniards
- Porte étendard (2)
- Gidzzit (1) le sonneur + asphyxie + parchemin de foudre + attaque primaire d'air + soin mineur
- 2 chevaliers
- 2 Daï-Bakemono (1)
- 2 souffleurs
- 3 gobelins avec boulet
- 2 tirailleurs

Touf

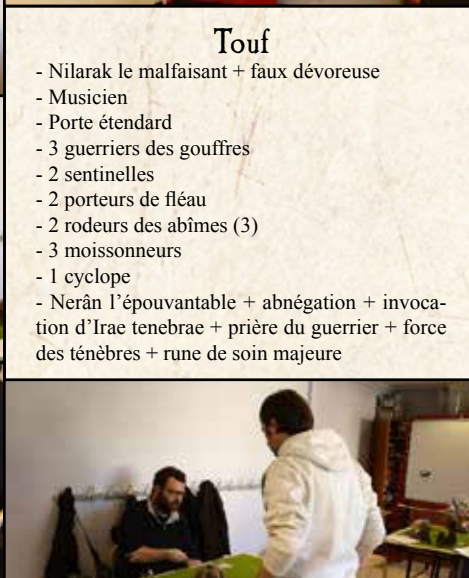
- Nilarak le malfaisant + faux dévoreuse
- Musicien
- Porte étendard
- 3 guerriers des gouffres
- 2 sentinelles
- 2 porteurs de fléau
- 2 rodeurs des abîmes (3)
- 3 moissonneurs
- 1 cyclope
- Nerân l'épouvantable + abnégation + invocation d'Irae tenebrae + prière du guerrier + force des ténèbres + rune de soin majeure

Saurdak

- Pilzenbir II + anneau instable + arme tellurique + garde d'alphax
- 3 arbalétriers
- 1 armurier
- 3 bougres (marteau-pioche)
- 2 chasseurs sur razorback
- 1 guerrier khor sur razorback d'assaut + cuirasse titan
- 1 Thermo-prêtre sur razorback + garde d'alphax

Pierrodactyl

- Tumahk (I), la voix du vent + invocation d'animæ sylvestre + sang de la terre + souffle du désordre + consécration + vertu mineure : vénération + vertu théogonique : inspiration + instrument liturgique
- 1 baliste ulunkor
- 2 guerriers de pierre (1)
- 2 montagnards
- 1 guerrier des vents



EVENEMENT

Samko

- Kael (I) l'irascible + rune de volonté majeure + cuirasse titan
- 2 guerriers khor sur razorback d'assaut + cuirasse titan
- Fils d'Uren
- 2 tromblonniers
- 1 armurier
- 3 bougres

Fer

- S'Erum + 18
- 2 archers
- 1 guerrier ophidien
- 2 vortirans

Zeiren-zama

- Zeiren 2 + Astérior
- Carnassier endurance
- Tyran de Vile-Tis
- Carnassier 1
- 2 éventreurs
- 2 Guerriers de sang

Scarloc

- Le Veilleur (II) Isakar + rune de soin suprême
- 2 grands crocs
- 2 arbalétriers (I)
- 1 solitaire (2) + galvanisation mystique + soin mineur
- 2 chasseurs (1)
- 2 guerriers crocs
- 1 traqueur

Les scénarios joués ont été :

- Brûlez les tous
- Epidémie
- Les prisonniers



COMPTE RENDU

FINGO

Merci à Saurdak d'avoir organisé ce tournoi, on s'est bien amusés et ça faisait plaisir de revoir des vieilles têtes de tournoyeurs.

Je n'ai pas le temps de détailler le déroulement des parties même si ce serait instructif, je ne donnerais que quelques éléments remarquables pour chaque partie.

Le but n'était pas d'optimiser une compo Cynwäll bien pensée sous tous aspects, mais de tester en 400PA ce que les Cynwälls peuvent faire sans cavalerie. J'aime bien jouer avec peu de cartes et pas trop me prendre la tête sur trop de paramètres différents car mon cerveau est une passoire, du coup, 4 cartes, ça me plaisait. Au départ, s'il y avait 2 éperviers et 3 akhamiäls et une chasseuse de moins, finalement je ne sais pas bien si ma compo finale est meilleure mais elle était bien tendue à jouer en tous cas.

Je me suis interdit le mot de puissance aussi, car je le trouve trop puissant, alors que galvanisation mystique est pas mal du tout sans être craquée.

PARTIE 1 : PIERRO ET SES BÉHÉMOÛS SUR BRÛLEZ-LES TOUTS

Il place sa baliste en face de ma maison, grâce à mes refus et mon gain du déploiement, j'abandonne donc allègrement un point de scénario, d'autant qu'une baliste aussi excentrée me donne pas mal de chances d'incendier sa maison. Les deux maisons prennent feu tour 2, je le pourris au centre, sauf un GD pierre en critique qui me ratiboise deux chasseuses toutes neuves, ce qui me coûtera la victoire. La baliste se rabat au centre, je meurt par tout mais bêtement je laisse un trou pour, pensais-je pouvoir blaster la baliste sans qu'elle ne puisse tirer à cause d'un souci de manœuvre et de décors en présence, mais en fait j'ai été bigleux sur ce coup, du coup, tir de baliste, 66 sur mon Khydarim tout neuf. Je mur à fond cette fois mais le centre est contesté et je ne peux rien y faire.

1-1, bonus partagé, +102 pour moi, environ 0 pour lui il me semble.

Je pense que Pierro aurait dû mettre sa baliste au centre et jouer le flambeau sur un guerrier de pierre protégé par l'avancé du gros de sa troupe, quitte à abandonner la défense de sa maison, et s'assurer le 2-1.



Je ne pouvais pas gérer la baliste à cause de souffle du désordre combiné au fait qu'elle est implacable/2 avec 5/12 5/12 tueur né avec tir possible après course/charge, artillerie lourde perforante.

La baliste Ulunkor n'a aucun sens. Le fait de pouvoir tirer après avoir chargé/couru est peut-être fluff, mais ça ne coûte pas du tout assez cher sur un truc aussi viandu.

Souffle du désordre, quand'est-ce que ça passe en cible commandeur adverse ? Parce que sur cette partie ça divise ma compo par trois et ça multiplie la sienne par deux. C'est nul.

PARTIE 2 : FER ET SES OPHIDIENS SUR ÉPIDÉMIE

Énorme no mans land au milieu (60cm) et mon adversaire éparille les décors aux 4 coins de la table, je mets quand même une forêt au milieu : ça va zouker avec les tireurs et je me demande comment je vais pouvoir faire quelque chose.

Tour 1, j'ai 80% de chances de faire un FOR 11 sur S'Erum, échec et mes autres chasseuses ratent tous leurs tirs en longue (plus de 50% de probabilités de toucher à chaque fois pourtant), mais en face il rate tout aussi, en moyenne + partielle.

J'avance avec 2 khydarims et 1 synchro vers la charrette mais à couvert et derrière un muret, mon deuxième synchro invoque un étincelant planqué derrière mon avant-poste, en face c'est un Vortiran qui s'y colle tandis que le second s'avance à couvert... mais sans protection physique : grave erreur. S'Erum rate son tir côté charrette.

Tour 2 je me fais tuer deux chasseuses par les archers mais je fléau céleste le Vortiran



EVENEMENT



(64 dans la bouche -> OS) avant de faire un double mur pour empêcher S'Erum de tirer : il tire quand même mais sur un gars trop planqué et rate. Je fonce sur la charrette avec mes 3 clampins (2 Khydarims + le synchro qui invoque en fin de course), il tente de limiter les dégâts en envoyant son guerrier dessus, mais est hors de portée de combat, la charrette avancera donc de 5cm pour moi, en passant de l'autre côté du mur du coup, côté troueurs professionnels ophidiens. De l'autre côté le Vortiran dors derrière son avant-poste et mon étincelant s'envole.

J'entretien le mur.

Tour 3, S'Erum annonce qu'il reste immobile, ce qui veut dire soit que mon adversaire fait un énorme bluff, soit qu'il le met en tête de pile : je jauge que mon adversaire n'est pas un bluffeur et j'ai raison. Si je gagne la DIS, la partie est donc pliée et restera à savoir par quel score. Je gagne la DIS, et je double tir d'assaut avec mes khydarims sur son guerrier, puisque S'Erum n'a pas de ligne de vue sur moi, caché par le guerrier : je perdrai sûrement mon Synchro à cause de S'Erum, mais je poursuivrai sur S'Erum pour le massacrer : en fait, mes deux tirs d'assaut tuent le guerrier donc je poursuis direct sur S'Erum avec les Khydarims ! Il joue S'Erum, moi ma dernière chasseuse qui met un archer



en légère avant de passer en critique sur la vengeance, le second archer tue mon synchro avant que je n'ai le temps de le jouer, du coup l'étincelant va participer au massacre de S'Erum par les Khydarims. Ghalyan avance vers la charrette. Tour suivant, double tir d'assaut sur l'archer qui avait tué le synchro, je le fini au close, le Vortiran décide qu'il devrait peut-être songer à aider ses copain et se recentre à côté du dernier archer.

Tour 4 : un tir d'assaut sur chaque ophidien survivant, mais aucun ne touche, l'étincelant en piqué soutient le khydarim contre l'archer histoire d'assurer le tue et de poursuivre contre le Vortiran, fléau céleste dans les jambes du Vortiran qui passe en légère... mais remporte le jet d'autorité et massacre mon khydarim avant de poursuivre sur le second et le mettre en critique, l'archer massacre l'étincelant. Pendant ce temps ma chasseuse en critique tentait de s'infiltrer vers l'avant-poste adverse.

Tour 5 je fais la connerie de pas jouer ma chasseuse en premier pour me cacher derrière l'avant-poste, je nympe mon Khyd et fléau céleste le Vortiran mais encore une légère, l'archer se désengage et achève la chasseuse, mon khyd se désengage pour tirer le Vortiran, qui passe en critique certes, mais cours vers son avant-poste.



Tour suivant je gagne la tactique, Ghalyan achève le Vortiran et mon Khyd tue l'archer.

3-0, prime, table rase, j'ai perdu 148PA.

PARTIE 3 : KAMEE ET SES DRONES SURPRISONNIERS

Le scénario est infaisable si on a ni éclaireur ni cavalerie car les prisonniers sont trop loin, d'ailleurs ce scénario est totalement infaisable la plupart du temps, à tel point que quand on l'avait joué avec LO à Versailles y a deux ans, même si on avait cavalerie et éclaireurs, on avait décidé de placer les prisonniers à moins de 20cm de la ligne médiane plutôt que de respecter la consigne et de les planquer à 20cm du fond (on a fait -0 quand même).

Y a eu que des matches nuls sauf sur une table où Pierro a fait le con à vouloir tenter le diable pour gagner, et a perdu 2-0.

Partie totalement inintéressante, il avance avec ses drunes, je dois bien éviter de perdre vu que je n'ai strictement aucune chance de passer son rideau d'acharnés sans me faire trouer par Damrahl resté en défense et en mode pyrotechnie/boule de feu, et/ou sans me faire trouer par ses lanyphs qui auraient atteint mon prisonnier. Du coup, je joue de ma carte à 4 figurines pour bloquer à fond, Ghalyan et les chasseuses pour casser les formors puis soutenir mes combats, du coup je rase à peu près tout son contingent d'assaut, j'arrive à faire une petite percée avec un seul synchro mais il se fait massacrer par Damrahl et ses sbires restés en défense (ma «percée» n'avait aucune chance d'aboutir, elle ne jouait qu'un rôle de ralentisseur). Damrahl qui finit par avancer boule de feu FOR 14 sur un khidarým mais c'est le drame : double 1, légère, du coup Ghalyan est pas content, il avance et fléau céleste le mage Druines : double 5, tué net.

0-0 Ce scénario n'a aucun intérêt en l'état.

J'aurais bien aimé une 4ème ronde contre Touf, dommage.



METZ



La région Nord-Est achève leur année ludique avec l'organisation d'un ultime tournoi. Ce dernier s'est déroulé le 22 novembre 2015 sur du format maintenant classique de 400Pa, mais basé sur le mode de jeu DABOK. Un mode de jeu reprenant les fondamentaux de Confrontation 3.5.

Déjà un grand merci à tout le monde d'être venu, surtout ceux qui sont venus de loin. Le tournoi s'est bien passé et nous en sommes contents. On remet ça l'année prochaine bien sûr, avec d'autres scénarios et bien d'autres surprises.

RESULATS

PRIMARQUE666

FOUFFIBI

HALLAKIMISTE



CLASSEMENT

1. **Primarque666 - Acheron - 33**
2. **Fouffibi - Mid-Nor - 29**
3. **Hallalkimiste - Dirz - 25**
4. **Ptitgarou - Griffons - 24**
5. **Tsun - Lions - 23**
6. **Zephir - Goblins - 22**
7. **Vladabok - Tir-Na-Bor - 17**
8. **Herzyleid - Lions - 16**
9. **Schoen - Orcs - 14**
10. **Slyvore - Wolfen - 13**
11. **Balse - Acheron - 12**
12. **Saurdak - Goblins - 11**
13. **Fitzcernunno - Goblins - 8**
14. **Koghiba - Druenes - 2**



EN BREF

L'excellent Fumble nous a offert tout son talent pour reprendre en main le portail Confrontation. Librevent ne proposant plus sur son site que la matière première nécessaire au seul jeu Conflight, notre nouvel administrateur réseau s'est donné du mal pour remettre en forme notre portail préféré. Nous rappelons aux joueurs qui ne le savent peut-être pas encore, le portail est notre base de travail. Elle contient tous les éléments pour pouvoir jouer: Profils, artefacts, sorts, livres d'armée, compétences, règles de jeu, gestionnaire de liste d'armée, gestionnaire de collection, les newsletters, etc... On vous le dit, ce site est LA Bible de notre communauté. Et pour la maintenir toujours à jour, on a besoin de volontaires et c'est là que vous entrez en scène avec votre volonté et votre talent caché. Manifestez-vous ici:

<http://confrontation.vraiforum.com/f17-Re-marques-Suggestions-Bugs.htm>

Pour ceux qui n'ont pas encore découvert le nouveau portail, c'est ici:

<http://www.conf-federation.fr/>

Fumble étant un visionnaire méthodique et organisé, il a créé ce qui manquait à la communauté jusqu'à présent. C'est à dire un espace de travail ouvert et collaboratif afin de développer l'univers et le jeu en équipe et en apportant des idées, visibles et exploitables par tous les membres participants. Venez vous investir dans le jeu que vous préférez:

<http://workspace.conf-federation.fr/>

11 membres de plus sur le forum et on attend bientôt les 500 membres! Vous connaissez des gens qui ont des figurines rangées au fond d'un placard, vous êtes vous-même dingue des figurines Rackham mais vous n'osez pas faire le pas, venez vous inscrire sur le forum! D'apparence assez austère il faut l'avouer, le forum regorge d'informations et de personnes prêtes à vous conseiller ou échanger avec vous. Et peu importe que vous pensiez être au fin fond de l'univers, le forum vous aidera à trouver des joueurs bravant les kilomètres pour lancer les dés! Inscrivez-vous:

<http://confrontation.vraiforum.com/f16-Nouveaux-inscrits.htm>

Encore un bond de 5819 messages sur le forum depuis le dernier numéro. Preuve s'il en faut d'une communauté active en pleine remontée. Actuellement à 61363 messages, on progresse comme jamais depuis des années. Il n'y a qu'à voir les statistiques. On a explosé le record de visites au mois de septembre avec 9454 visites et 121698 pages consultées. Encore mieux, on a dépassé la barre des 3000 visiteurs d'origine différente. Félicitations à tous pour votre présence et votre participation.



La page Facebook connaît un succès sans précédent! 450 contacts au moins de juin, 1000 au mois de septembre, nous en sommes à 1219 aujourd'hui. C'est sans doute la meilleure façon de retrouver des joueurs et des amis pour partager un peu de l'univers d'Aarklash.

Et depuis quelques temps, nous avons commencé à publier les cartes des nouveaux profils exclusifs à la Confédération afin que vous puissiez voir et partager le travail réalisé par la communauté. Ajoutez, partagez, jouez!

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



CONFRONTATION

EVENEMENT



4ème tournoi organisé au club LA GUILD et une fois n'est pas coutume, on relève à chaque fois un nouveau défi. Cette fois-ci, l'enjeu était triple mais le résultat permettra d'ouvrir de nouveaux horizons ludiques. En effet, le 29 novembre 2015 s'est tenu le tout premier tournoi par Equipe dans l'histoire de la Fédération. L'autre défi était de présenter plusieurs tables lourdement décorées afin de rentrer au coeur d'une véritable bataille d'escarmouche. Enfin, le tournoi se voulait scénarisé avec un background pour chaque joueur et des missions à faire avec ou contre son équipier.. Tournoi historique dans son approche et dans sa forme, il n'a pas laissé les participants de marbre.

3 rondes, 3 tables, 6 équipes, 12 joueurs, 200Pa chacun et un but commun: Gagner!

RESULTATS

HARENG-FINGO

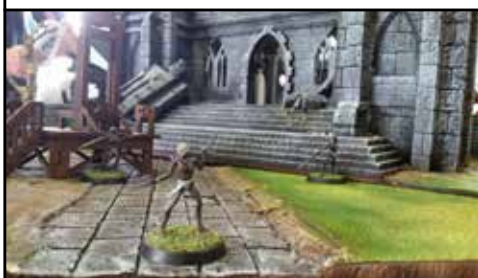
CLAIRETTE-SPIFF04

PRIMARQUE
TALLYN



CLASSEMENT PAR EQUIPE

1 HARENG/FINGO	50PV +895
2 CLAIRETTE/SPIFF04	26PV +182
3 PRIMARQUE/TALLYN	26PV -311
4 DRONG/YACOSAN	24PV -111
5 LUIDGY/STYLNNOX	24PV -134
6 ANTIOKUS/IWARAZU	20PV +72



TOURNOI DE BORDEAUX



WINTER IS COMING



CONFRONTATION®

Le 29 Novembre 2015

... Pour ce 4ème Tournoi de Bordeaux, l'enjeu est plus élevé que jamais. L'Hiver arrive et avec lui viennent les Ténébres.

RESULTATS INDIVIDUELS

FINGO

HARENG

SPIFF04



CLASSEMENT PAR JOUEUR

1 FINGO	27PV +821
2 DR.HARENG	25PV +174
3 SPIFF04	17PV +79
4 DRONG	16PV -100
5 CLAIRETTE	15PV +103
6 TALLYN	15PV +49
7 LUIDGY	14PV +61
8 STYLNNOX	14PV -135
9 PRIMARQUE	13PV -280
10 IWARAZU	12PV +130
11 YACOSAN	12PV +9
12 ANTIOKUS	10PV -58

« Ce tournoi fut tout simplement le meilleur que j'ai jamais fait. Les décors étaient somptueux, le background chiadé, les règles adaptées pour permettre que les parties ne traînent pas trop, même si du coup gagner la DIS, c'était super fort. Le petit stress des missions secrètes était nickel aussi. Pour ceux qui n'étaient pas là, vous avez raté quelque chose, vraiment. »

FINGO

« Oui un gros merci et un gros bravo à Corsair pour son travail préparatif et pour son investissement. Merci à BaGhLa de l'avoir secondé pour nous offrir cette très bonne journée. Je vous préviens, avant de regarder les photos des tables, il va vous falloir vous armer moralement pour ne pas vous effondrer en larmes et regretter de ne pas être venu. »

DRONG

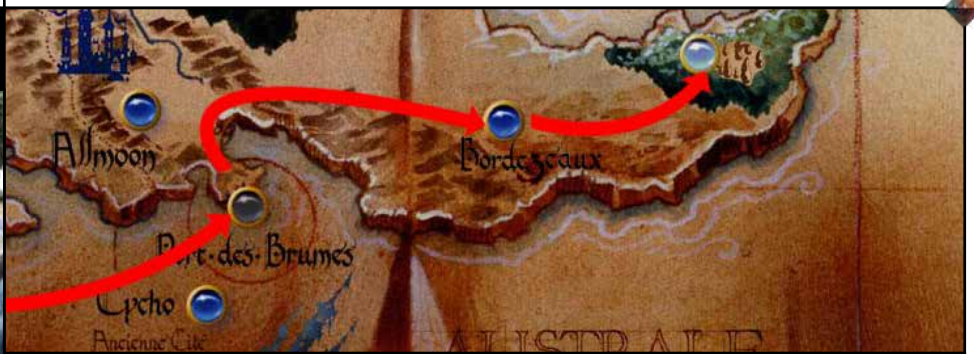
« Bon je ne vais pas m'étendre sur la qualité des tables et des décors, c'est tout simplement les plus belles tables de jeu sur lesquelles j'ai eu l'occasion de faire des parties. Le second gros point positif était l'ambiance, aucun souci avec mes adversaires, je crois qu'il en a été de même pour tous, je présente mes excuses si j'ai pu paraître un peu excédé et tatillon sur des placements et autres mais le nerf des éclaireurs pour les tournoi (je jouais full éclaireur) et les 1 récurrents toute la journée ont eu raison de ma patience déjà limite il faut bien l'avouer. Dans tous les cas j'ai hâte de recommencer un tournoi par équipe! »

STYLNNOX

« Les superlatifs vont manquer pour décrire la qualité et la quantité de travail fournis pour réaliser les tables de jeu, du jamais vu en tournoi aux dires des spécialistes, dignes des plus belles tables de démo que l'on peut retrouver dans les salons, bravo et merci! »

SPIFF04

EVENEMENT



HARENG - FINGO

BACKGROUND

Suite à la tenue du Conseil, l'Alliance entre le Griffon et le Dragon fut proclamé sans surprendre personne. Après tout, ce sont des alliés de la première heure. Les elfes ont toujours eu une infinité historique avec les fidèles de Merin. Pour concrétiser ce pacte, il a été en toute logique décidé de ponctionner à la Citadelle de Kaiber quelques troupes pour mener à bien les investigations au Sud. Après tout, la 2ème grande bataille venait de s'achever et il fallait maintenir le sentiment d'alerte chez les hommes pour maintenir une certaine cohésion et surtout une vigilance nécessaire en ses temps sombres. Les nuages qui obscurcissaient le ciel à nouveau n'auguraient rien de bon. La troupe embarqua dans le petit port de guerre situé sur la côte proche de la faille et longèrent la côte. Le talent des elfes était un atout majeur pour débusquer le mal qui semblait, selon les sources gangrener la province de Doriman. Les enfants de Merin feraient le ménage à chaque fois que le mal se présenterait. Bientôt, l'embarcation était en vue du phare éclairant l'entrée à Port de Brumes. Le jour disparaissait, cédant la place à la nuit. L'instant était propice pour accoster en tout discrétion.

RONDE 1 : LE PORT - VS PRIMARQUE & TALLYN

La nuit avait envahi les quais lorsque le navire lança ses amarres. Il fut rapidement arrimé. Les espions devaient déjà se mettre en route, appuyés par le reste de la troupe pour rechercher toute trace d'Achéron ici bas. Les nouvelles arrivèrent assez vite. Des adeptes du principe obscur s'étaient installés dans le quartier du port, enracinant leur influence au cœur de la ville et liant peu à peu des accords avec différents ports de commerce du continent. Il semblait même qu'un petit groupe en arme était arrivé depuis peu sans connaître leur motivation. Ce qui était sûr, c'est que des documents avaient été soigneusement entreposés dans différents coins du quartier. Nul doute que ces indices ne pouvaient que dévoiler les desseins des Ténèbres. Mais rien ne pouvait échapper au Bélier et le groupe se retrouva très vite confronté aux nouveaux occupants des lieux. Mais que

diable faisait une horde de Dévoreurs sur les côtes australes du continent et en compagnie de morts-vivants ?

Mission secrète HARENG n°1 : Si les Cynwalls veulent méditer pendant qu'on massacre l'ennemi ! Qu'ils regardent la justice de Merin !

Éliminer plus d'adversaires que votre allié ! 2 points de Tournoi si vous éliminez plus d'adversaires que votre allié. Bonus de 20PA pour chaque ennemi tués de plus que votre allié.

Mission secrète FINGO n°1 : L'art de la guerre est l'essence même de la vie d'un Cynwall. Montrons à ces Griffons la noble de notre peuple et ravissons la victoire !

Éliminer plus d'adversaires que votre allié ! 2 points de Tournoi si vous éliminez plus d'adversaires que votre allié. Bonus de 20PA pour chaque ennemi tués de plus que votre allié.

RONDE 2 : LA VILLE - VS STYLPOX & LUDGY

L'arrivée sur les terres Barhannes n'avait pas bien commencé. La nuit passée fut très éprouvante pour les hommes comme les elfes. Comment avait-on pu laisser s'installer une horde de nécromanciens sur ces terres ? L'alliance de Kaiber s'en était sorti de peu. Juste assez pour soutirer les informations nécessaires à la compréhension de tout ceci. Ça devenait plus clair à présent, il s'agissait de l'avènement des Ténèbres sur le Territoire du Lion et de l'ouverture d'un portail des Ténèbres. Il fallait pour cela se rendre dans la forêt interdite. Il n'y avait que peu d'informations sur ce lieu mais il semblait certain que la grande bataille se livrerait là-bas. Le voyage étant assez long, le groupe avait planifié de faire une halte dans la ville de Bordezeaux, située dans la grande plaine provinciale. Bien que la ville n'était pas d'une grande importance stratégique, elle jouissait d'une belle communauté tournée vers des croyances multiples. Aux portes de la ville, elfes comme griffons s'attardaient à contempler le contraste de l'architecture et de la campagne environnante. Le spectacle fut abrégé par le cri d'une foule et le hurlement puissant de loups. Mais ce n'était pas de simples loups mais de puissants guerrier Wolfens qui se trouvaient au cœur de la cité. Par quel infamie des wolfens se trouvaient-

EVENEMENT

ils aux antipodes de leurs lieux de vie ? Pas le temps pour méditer sur cette invraisemblable invasion, il fallait s'interposer et vite avant que la ville ne soit réduite à feu et à sang.

Mission secrète HARENG n°2 : Ivre de colère face à la profanation, Saphon se saisit du matériel et fonce dans la mêlée pour éteindre les flammes. Pour Merin !
Éteindre le feu avec votre commandeur ! (Il doit être porteur de l'extincteur)
 2 points de Tournoi si vous parvenez à éteindre le feu des maisons avec votre commandant. Bonus de 80PA si votre commandant contrôle la cathédrale après avoir éteint les maisons.

Mission secrète FINGO n°2 : Saphon a perdu la raison en s'enfonçant dans le brasier. Protégeons le mes frères, au nom de notre alliance !
Protéger le commandant allié !
 2 points de Tournoi si le commandant allié est encore en vie à la fin de la partie. Bonus de 20PA pour chaque ennemi que vous tuez et qui se trouve en contact avec le commandant allié.

RONDE 3 : LA FORÊT - VS DROING & YACOSAN

La colère des loups était passé non sans difficulté. Bien qu'étrangers à cette région, il apparaissait des plus étranges que des Wolfens se soient retrouvés en ces lieux. Les chefs décidèrent de pousser plus en avant leurs recherches vers l'Est d'où semblait provenir la meute. Les Elfes pistaient les traces menant jusqu'à une étrange forêt étonnamment épaisse et paisible, située aux confins de la péninsule barhannne. La vaillance griffonne et le regard de Merin guida la troupe au cœur même de la forêt. Ils y découvrirent d'étranges cercles de Pierres d'un autre âge, témoins intemporels de la présence des adorateurs de la Lune en ces lieux. Mais en lieu et place d'un sanctuaire harmonieux se trouvait pêle mèle des corps mutilés de toute race et origine. Un véritable massacre a eu lieu ici. L'inquisition aurait sans doute ressenti le malaise survenu dans ces lieux et l'aura maléfique laissé par l'incantation pour ouvrir la porte des Enfers. Mais loin de se douter de ce qui avait pu se tramer ici, chaque faction se mit à rechercher des indices. Les elfes au naturel si droits et maîtres d'eux mêmes ressentaient une profonde gêne et un puissant mal-être. Des glyphes Ténébreux apparaissaient enfin au sol faisant comprendre à tous qu'une importante source de Ténèbres agissait sur eux tel un aimant. Il fallait détruire les Pierres souillées. Un cri déchira la forêt et des chevaliers en armure se mirent à leur fondre dessus. La folie des hommes s'emparait de tous et la magie noire n'y

était pas étrangère. Il faut réagir et vite.

Mission secrète n°3 : Les bois sont souillés par le mal. Saphon voit subitement en son allié un nouvel impie. Sauvons le mes frères par le feu et vos lames !
Tuer le commandeur allié !
 2 points de Tournoi si vous tuez le commandeur allié.

Mission secrète FINGO n°3 : Les bois sont souillés et les troupes le comprennent trop tard. La rage et l'envie de tuer montent !
Goylenn exige la tête de Saphon !
Tuer le commandeur allié !
 2 points de Tournoi si vous tuez le commandeur allié.



COMPTE RENDU

FINGO

Bon, je vais expliquer un peu ma compo, ses résultats et les causes (tels que je les comprends) de ses résultats.

Ma compo :

- Goylen+Okiraën+armure héliante (juste pour déclarer mes enchaînements et choix d'effet d'artefact après ceux qui coûtent 61PA. Niveau d'optimisation : requin)
- Nova
- 2 tueurs Varsyms

Elle a été conçue en complément de celle de Hareng, déjà faite :

- Saphon+absolution (+des miracles qu'il n'a pas utilisés une seule fois)
- 1 garde prétorien
- 1 chasseur de ténèbres+boule de flammes+cercle de protection (on aura tenté, mais ça sert vraiment à rien, même en 200PA sur des tables bardées de décors et en affrontant des wolfen, des dévoreurs et des morbacks, donc ça sert vraiment à que dalle)
- 2 thallions

Comme d'hab dans mes compos ces derniers temps, une bonne partie de mon choix est déterminé par le fait que je veux jouer le moins de cartes possibles, et si possible avec pas trop de figs, question de flemme. Mais là, j'avais aussi envie de jouer que des trucs qu'on voit pas ou peu sur les tables de tournoi fédé et ce même si sur du 120*120 et plein de décors, les Echaïms auraient été monstrueux.

Goylen, c'était la base, je voulais le jouer parce que son prix est idéal pour du 200PA et que pour le coup, c'est une rareté de chez rareté. Et puis je l'avais testé, le bonhomme est comme un certain nombre de champions combattants de rang 1 (pas tous hein...) : il vaut ses points.

EVENEMENT



Je me dis que le nova, même s'il est trop cher en 400PA, a des chances de faire un taf de ouf en 200PA en combinaison de la compo griffon, vu que j'ai une pure DIS pour choisir mes ennemis, charger, éviter les tirs enfin, bref, tout le café de la discipline quoi. En effet, le Nova est un gros cochon lorsqu'il s'agit de débroussailler de la piétaille, et même tout ce qui place ses dés avant et n'a pas une attaque supérieure à 4, et ça ça fourmille en 200PA.

Les tueurs Varsyms, c'est un peu la même histoire, c'est le contexte qui me les a fait paraître très intéressants, même si en format classique ils sont un peu nazes. Il faut tout de même absolument les jouer en binôme car seuls ils sont pourris, en effet le coup de maître ne garanti que dalle et derrière tu te fais trouer. Sauf qu'à deux, non seulement tu fous deux CM d'un coup, mais en plus t'as plus d'INI tu mets des malus de charge aux grandes tailles et un seul a besoin de concentrer en INI pour assurer contre les adversaires qui ont une INI correcte, l'autre peut donc concentrer en FOR. Ils sont aussi bien plus forts grâce à l'ascendant disciplinaire, qui change beaucoup de choses sur un tel profil qui a souvent la garantie de ne pas se faire contre-charger. Enfin, en 200PA, fracasser un ou deux semi gros, ça a vite fait de plier la compo adverse, et pour ça ils sont carrément taillés.

Vis à vis de la compo griffon, outre la DIS de malade apportée par le prétorien, il s'agit d'une part de combiner les Varsyms avec les thallions pour avoir le choix d'un jeu plus ou moins agressif en éclaireur en se soutenant mutuellement si nécessaire (finalement, les énormes contraintes de déploiement des éclaireurs posées par les règles particulières des scénarios ont largement déterminé un déploiement hyper reculé, même sur le dernier, où je n'ai pris position que sur le milieu du bord droit du terrain, dans le dos des faucheurs). De plus, comme il n'était pas question de jouer des Echaïms et qu'on allait forcément avoir très peu de figs, l'option éclaireur était quasi obligatoire pour palier au déficit de mouvement. Enfin, déployer des éclaireurs devant la zone de déploiement permet de quadriller pour empêcher plus facilement un déploiement agressif des éclaireurs

adverses qui pourraient emmerder Saphon ou même Goylen pour ce qui est des éclaireurs tireurs.

Le Nova apportait quand à lui le stabilisateur qui nous manquait puisque le prétorien n'est pas du tout une garantie à ce niveau, surtout face à des Wolfen par exemple (perte de l'INI, grosse FOR en face, déficit de dés). Le nova permet évidemment de palier à notre déficit de nombre en débroussaillant les réguliers, et enfin il apporte une puissance 2, pratique pour les malus de charge mais aussi les scénarios comme le port (porter deux trésors), brûlez-les tous (contrôle/token) et la forêt (contrôle). Oui, être grande taille, c'est un avantage certain, surtout quand t'as pas une RES de mouche.

Pertes subies : 0.

Sur la première partie, j'encaisse une légère sur un tueur Varsym, sur la seconde, que dalle et sur la dernière, juste une grave.

Pertes infligées :

deux centaures lourds (binômes de Varsyms), un centaure de Dracynran (Nova), un vorace (Goylen), Azaël (Varsym), trois pantins (Varsym+mort d'Azël pour les deux autres)

un arba woof (binôme de Varsyms), Kassar (achevé en critique par un Nova), deux guerriers Wolfen dont un en légère (Nova mouleux)

2 faucheurs (1 par goylen, 1 en grave par un Varsym), Sardar (Goylen), Aldenyss (binôme de Varsyms), un messenger de Luishana (Nova), un paladin (binôme de Varsyms).

Vous constaterez que je n'ai quasiment jamais combattu des trucs que je n'étais pas presque certain de démembrer et il faut savoir que j'ai chargé sur presque tous les combats cités, avec donc un malus de charge à la clé. La seule exception fut le Nova contre Kassar en critique et deux guerriers Wolfen, mais le Nova avait chargé Kassar critique tandis que les deux guerriers Wolfen, tombeurs du préto ont poursuivi sur le Nova qui a tout contré et les a donc tous défoncés (ce combat un poil chanceux fut déterminant pour la victoire 3-0 de la deuxième ronde, au lieu d'un match nul, puisqu'en poursuivant le Nova a renversé le contrôle de la zone centrale.

Donc le GA de ouf, la safitude incroyable de

EVENEMENT

mon résultat (0 perte, une légère et une grave sur 3 parties) vient déjà du fait que j'ai vraiment fait très attention à qui j'envoyais sur quoi. Mais il y a aussi eu quelques erreurs d'appréciations des adversaires au niveau du placement des dés.

Le seul moment où j'aurais vraiment pu me faire défoncer comme une merde, c'était sur la ronde 2, où Stylnox fait le choix de jouer son animaë en mode pourrissement de Saphon (et encore, hyper timidement) plutôt que de la foutre en plein milieu de la pampa, face à sa maison, pour combiner avec les arbas de son allié et interdire le passage à mes varsym sous peine de les découvrir ou même en allant les découvrir avec conscience (parce qu'après avec les lanceurs de poutres Wolfens, ça fait des chocapics).

Enfin, s'il est vrai qu'avec Hareng on a joué ultra safe dans nos choix tactiques et stratégiques, à aucun moment on a eu une malchance monstrueuse, même si on a connu quelques enchaînements relou de coups dans le 1 par-ci par là, mais ça c'est un peu la même pour tout le monde.

Bon voilà, c'était histoire de démystifier un peu ce résultat avec cette compo certes originale, mais bon, y a les circonstances, l'allié suroptimisé (à un cercle de protection près Laughing), quelques erreurs en face, un peu de bouteille quoi.



COMPTE RENDU

DR. HARENG

Tout d'abord un grand merci à Corsair ! Une organisation au top, des tables de folie bardées de décors, un format très sympa pour des parties endiablées. Merci également pour l'accueil, l'hébergement, le sourire, et tout le reste (et merci à ta femme qui a rendu tout ça possible, bonne chance pour la suite). Merci à Baghla, un arbitrage impeccable. Les règles sur le bout des doigts. C'était vraiment parfait. Merci à tout le monde. C'était parfait comme week-end, plein de gens sympa, une ambiance bien décontractée comme il faut, des plans bien huilés et des erreurs passées inaperçues. Et avant de commencer, prenons un moment pour apprécier le fait que les Bordelais, ça gagne pas des masses de tournois à Bordeaux.

Tout commence donc le samedi matin. Départ 8h, la petite est laissée chez ses grands parents, je pars accompagné de madame. On récupère fingo à Angoulême et on le dépose à Bordeaux centre vers 14h45. Alors on a découvert le bled de Sainte Maure de Touraine, un peu après Tours sur la N10, immanquable, ce patelin laisse un effroi impérissable. À mi-chemin entre fleuron du génie civil et délires fous d'un culte satanique, tous les rond-points de la ville (sauf UN) ont été remplacés par des

carrés. Oui, des rond-points carrés. L'idée est aussi mauvaise que le titre le suggère. Après une après midi dans la ville, nous rallions la gendarmerie et passons un petit moment autour d'un verre avant de rejoindre les poitevins et Baghla à la crêperie de Ned Flanders, où la bouffe est bonne et l'ambiance meilleure encore.

Une bonne nuit de sommeil (sans rire, on dort super bien dans ce matelas) et hop, au charbon. Le réveil est difficile, toute la semaine est encore dans les pattes.

LE JOUR - J

C'est partie pour la formation de l'équipe du siècle. Arrivée sur le lieu du tournoi, récupération de la feuille de background et d'objectifs secondaires. Ca va être plus que tendu comme objectifs secondaires vu la compo de fingo.

Le background est bien sympa pour se mettre dans l'ambiance en tout cas et avant d'entrer dans le vif du sujet, un petit tour de ma compo et de celle de fingo:

LA COMPO

- Saphon le prêcheur + absolution (brûlure des infidèles / clarté purificatrice) - 70pa
Il fera son taff, et il va surtout être la cible de beaucoup de choses ce qui au final sera très arrangeant pour les parties en elle-même, moins pour le classement individuel.

- Chasseur de ténèbres tir3 (boule de flamme / cercle de protection) - 25pa

Que dire, il fera tellement son taff que son coût scandalise les gens. Avec sa res de 3, il aura été quasiment ignoré par sera bien le seul à survivre à toute les parties, notamment la seconde. Le cercle de protection, inutile mais fluff, un grand plaisir de le prendre même si je ne le lancerai pas du tournoi.

- Garde prétorien - 49 pa

Un investissement sacrément inutile. Il n'aura servi à rien, mis à part 2 points de discipline pas toujours décisifs. Rentabilité zéro, il sera considéré comme le spectateur de la team, avec option popcorn.

- Deux thallions - 28 pa (x 2 = 56)

Égaux à eux même, bonne présence sur la table, bon impact psychologique, utilité réelle bien moindre, mais ça fait ce qui est attendu d'eux.

Cette compo sera couplée à celle de fingo.

Goélan la goélette - avec son item pour avoir soit coup de maître, soit ambidextre, soit feinte. Deux tueurs Varsyms qui feront un duo de nettoyage efficace, mais en même temps, si ils fonctionnent pas à deux, ils sont franchement pas fabuleux. Un Nova (qui ne rencontrera pas ses éventuelles némésis au cours du tournoi, lui laissant le champ libre pour mouliner.

EVENEMENT



RONDE I : STALINGRAD
LE PORT VS PRIMARQUE666 (MIV) ET
TALLYN (DEVOREUR)

Scénario :

7 coffres répartis dans le port, il faut les ramasser. Mon objectif secret est de faire plus de frags que fingo, et là déjà, vu ma compo, c'est pas gagné. Certes je fais mal, mais il risque de finir les blesser et j'ai pas de quoi vraiment tuer vite plein de trucs.

En face :

MV : Azael I (grimoire noir) + 2 centaures lourds + 1 centaure de dracynran + 3 squelettes en armure

Devoreur : Zeiren I + 1 veneur + 2 voraces

Clairement, les centaures lourds, Zeiren et les tireurs présentent un gros danger pour les troupes de Fingo.

Afin de clarifier le CR de cette partie, j'indique ici que par une discipline de 13 contre 6, nous avons remporté tous les jets de discipline de cette partie. Ainsi cela évitera de le redire à chaque fois.

Déploiement :

Le déploiement force chacun à se mettre d'un côté de la table, avec entre chaque camp, à notre droite, le port qui un grand stand de tir avec des mouvement plus que limités. A notre gauche se trouve la tour de guet, surélevée sur une plateforme qui constitue un énorme couvert face aux tirs. C'est donc en toute logique que le gros de nos troupes se déploiera à droite, à savoir Goylenn, le nova, le chasseur de ténèbres et les thallions.

Nos adversaires déploient le veneur au centre avec Azael et le dracynran derrière une maison. Zeiren et les voraces près de la tour. Les centaures lourds se placent tout au bout du port. Je mets Saphon en face des centaures lourds, et le prétorien face au trésor dans le bateau le plus proche afin d'aller le récupérer. Les varsyms se mettent aussi du côté des centaures lourds afin de pouvoir les gérer, mais aussi pour pouvoir récupérer les trésors qui resteraient de ce côté de la carte.

Le placement est à notre avantage. Les centaures lourds sont bien trop loin pour menacer les troupes de fingo, notamment le Nova, d'autant que les Varsyms à deux contre un broient littéralement les centaures lourds.

Tour 1 :

Les centaures lourds se rabattent faire le centre de la map (il leur faudrait trois tours pour l'atteindre). Le prétorien avance à couvert. Goylenn et le nova restent cachés. Le dracynran s'avance. Azael invoque du pantin. Les squelettes en armure, les voraces et Zeiren s'avancent. Les tueurs Varsyms s'avancent un peu aussi.

Les thallions prennent position sur la gauche de la tour.

Le veneur s'avance du côté du port afin de pouvoir faire un tir sur la seule cible qu'il puisse avoir, à savoir le prétorien, mais se trouve hors portée. Saphon s'avance et tir en longue sur le veneur et rate.

Tour 2 :

L'un des centaures lourds, voyant Saphon sorti et plus préoccupé par le veneur que par eux fait demi-tour et se met près du pont pour l'instant bloqué par deux squelettes. Le second continue de rejoindre le centre de la table. Le prétorien court ramasser son coffre. Tout à gauche un vorace s'avance afin de découvrir les thallions l'autre s'avance vers le centre de la place. Goylenn s'avance d'un poil. Un des pantin ramasse un coffre, Azael invoque et booste le tir du dracynran.

Le chasseur de ténèbres s'avance un peu plus mais on reste franchement très timides. Zeiren s'avance derrière la tour de manière à menacer les thallions.

Les thallions tirent sur le vorace et reculent.

Cette action ayant suscité de grande divergences d'opinion dans notre camp, je vais revenir dessus.

À ce moment mes thallions sont loin de tout. Le chasseur de ténèbres, Goylenn et le nova pourraient les aider, mais ils sont loin. Fingo préférerait que je tire en visée sur le vorace, moi je préfère tirer et reculer pour ensuite m'activer en premier et courir à portée du chasseur de ténèbres et des autres si ils viennent. Je reste sur mon choix, et j'ai bien évidemment le dernier mot.

Je fais une légère avec les deux tirs, qui auraient donné critique en visée.

Le dracynran s'avance et rate son tir, il s'avance ensuite pour ramasser un coffre du port loin de toute forme de soutien.

Les varsyms, s'avancent à portée de charge d'un centaure lourd, ils restent cachés mais

EVENEMENT

le pont est bloqué par les squelettes en armure. Le veneur s'avance vers Saphon et rate son tir en longue. Saphon s'avance et tir en moyenne, touche le veneur, grave. Le dracynran est trop loin de toute forme de soutien, le nova sprint dans sa direction afin de pouvoir le charger en première activation au tour suivant.

Tour 3 :

Hésitation sur la pile, je pense que le veneur ne sera pas activé en premier et j'aimerais activer mes thallions pour les replier. Mais fingo me conseille de jouer la sécurité et d'assurer la mort du veneur qui pourrait encore faire très mal et je suis cet avis. Saphon s'active donc et tue le veneur en rechargement rapide. Le second tir part sur un centaure lourd et rate. Le nova charge le dracynran. Les voraces sont activés en premier, le premier charge son thallion, le second ramasse un coffre en se rapprochant du nova. Les squelettes en armures s'avancent tous les deux, repérant les varsyms mais laissant le centaure lourd libre d'être chargé. Les varsyms chargent donc leur proie tandis que le second thallion court vers le chasseur de ténèbres. Pas assez loin pour être hors de portée de Zeiren cependant qui va l'engager.

Azael ne fera rien et les pantins et le second centaure lourd vont la rejoindre. Le prétorien va courir pour rejoindre Saphon afin de sécuriser le second coffre que les squelettes pourraient atteindre. Goylenn se rapproche du Nova afin d'être dans les combats au tour suivant. Le chasseur de ténèbres libère toute sa puissance de feu dans le combat entre Zeiren et le thallion. La boule de flamme met les deux combattants en légère. Les deux tirs vont passer les deux combattants en grave. Il se recule ensuite hors de portée de poursuite de Zeiren.

La phase de corp à corp vera le thallion en grave succomber face à Zeiren et son confrère passer en critique. Zeiren poursuivra en direction du chasseur de ténèbres mais tombera trop court. Au centre, le nova pulvérise le dracynran et récupère son coffre.

Tour 4 :

Le chasseur de ténèbres achève Zeiren à bout portant et se repli vers le nova. Les varsyms chargent le dernier centaure lourd. Ils seront engagés par une partie des pantins et Azael. Le nova et Goylenn foncent vers le vorace porteur de coffre. Saphon tue un des deux squelette en armure et s'avance à portée de charge du second qui sera sonné par une brûlure des infidèles.

Au corp à corp, le vorace tiendra un tour de plus, le second finira son thallion et attendra la fin de la partie derrière la tour. Azael



et donc tous ses pantins rejoindront les ténèbres. Le dernier centaure lourd passera en critique. Saphon tuera son squelette et ramassera son coffre. La partie se terminera plus tard, tout le monde les bras chargés de coffre. Seul restera celui en haut de la tour, délaissé entièrement (deux tours pour monter, deux tours pour descendre, et puis surtout, on manquait de bras). Saphon tentera deux tirs dans la mêlée entre un varsym neuf et le centaure lourd en critique, mais le seul tir qui touchera au but mettra le varsym en grave, ne me permettant pas de gagner l'objectif individuel (mais vraiment à un centaure lourd près).

2-0, table rase sauf un vorace, caché derrière la tour, 2 thallions de perdus. Fingo réussit son objectif perso.

Le veneur s'est sûrement trompé de cible et aurait dû resté planqué pour tenir les mecs de fingo en respect le temps de ramasser les coffres. Beaucoup d'erreurs de déplacement, notamment avec les centaures lourds, c'est pas facile de jouer sur du 120 par 120, ça change le jeu et en bien. Ça rend beaucoup mieux la sensation d'escarmouche tellement les combats ont eu lieu à droite à gauche. J'aime beaucoup.

RONDE 2 : GUERRE FROIDE

LA VILLE VS STYLINOX (WOLFEN) ET LUIDGI (WOLFEN)

Scénario :

Chaque camp se déploie dans un angle avec deux grosses maisons à protéger tout en allant mettre le feu à celle de l'adversaire. La carte est coupée en deux par une gigantesque cathédrale dont il faudra contrôler le centre à la fin de la partie.

Mon objectif perso est d'aller mettre le feu avec Saphon : traverser une ligne de front Wolfen avec une crevette, sachant que si il ne part pas dès le tour 1, il y sera jamais...

En face :

Stylnox : Kassar + 2 traqueurs d'ombre + 1 rodeur + 1 animae sylvestre

Luidgi : Irix I + 3 guerriers wolfen + 2 arbalétriers harcèlement

Beaucoup d'éclaireurs, des harceleurs et de la détection de compèt'. Le vrai problème réside dans notre puissance cumulée de 10 face à 21 points de puissance. Pour ce qui est de mettre le feu ou d'éteindre le feu, on va galérer comme des chiens. Entrer dans la cathédrale va être compliqué vu le nombre de tireurs et leur force. Sans parler de leur avantage énorme en vitesse de mouvement. Afin de clarifier le CR, notre camp est au sud, le leur au nord. La cathédrale dispose d'une seule entrée par point cardinal. Ces entrées sont facilement bloquables.



Déploiement :

Luidgi déploie ses troupes au centre de sa zone, au plus près de la cathédrale. Stylnox mets ses éclaireurs au nord ouest. Et ses pièges devant notre entrée de la cathédrale. Goylenn se met le plus à l'est possible de notre camp afin de rejoindre nos éclaireurs déployés près du parvis de la cathédrale à l'est et ainsi de pouvoir soit investir la cathédrale, soit former un commando flambage selon les déplacements adverses. Goylenn et Saphon portent les torches, mais Saphon sera trop lent pour faire le tour de la cathédrale, ce qui le rendrait de plus inutile, il passera au centre ou bien il n'ira pas brûler de maison.

Tour 1 :

Les arbalétriers de Luidgi restent en attente dans leur camp à attendre nos éclaireurs tandis qu'Irix et les guerriers s'avancent vers la cathédrale. Stylnox laisse ses éclaireurs à l'ouest de la cathédrale. Le rodeur fait le tour pour longer le nord de la cathédrale et prêter main forte pour la défense des maisons. Goylenn entame son périple direction nord-est. Le prétorien le chasseur de ténèbres le nova et Saphon contournent les pièges de manière à se présenter face aux troupes de Stylnox si elles décident de venir, mais aussi pour pouvoir entrer dans la cathédrale en ayant à révéler que un des tokens. Une embrouille fait que le prétorien se retrouve bloqué entre ses potes et sa maison et devra donc s'activer après le chasseur si il souhaite pouvoir bouger au tour 2. Les thallions et les varsyms s'avancent doucement, l'un des thallions se préparant à entrer dans la cathédrale.

Tour 2 :

J'oublie d'activer mon prétorien après le chasseur de ténèbres, il se retrouve donc bloqué ce tour-ci. Le nova, Saphon et le chasseur se présente à distance du piège. Ils attendront que le prétorien vienne déminer, car une blessure sur autre chose que le prétorien serait bien trop grave. Les guerriers wolfens prennent place sur les escalier menant à l'entrée nord de la cathédrale, suivis par Irix, ainsi que le rodeur wolfen non loin. Les arbalétriers campent toujours leur camp. Goylenn continue son contournement. Les éclaireurs wolfens prennent place dans l'ouest de la cathédrale ainsi que sur les marches.

Dans l'optique de ralentir les wolfen et de permettre une entrée plus sereine dans la cathédrale, les deux thallions courent vers l'entrée nord de la cathédrale. L'un par l'intérieur, l'autre par l'extérieur, à portée de charge du guerrier wolfen en haut des marches. Une fois chargé, toute la colonne serait alors bloquée dans les escaliers, ce qui pourrait s'avérer très intéressant. Les varsyms restent où ils sont.

Tour 3 :

Nous leur laissons la main. Irix est activée en premier et fait un mur d'eau en haut des escaliers afin d'empêcher les thallions de faire un tir d'assaut sur le guerrier wolfen en haut des escaliers. Les thallions sont mis en réserve tout comme les varsyms. Kassar et ses potes entrent dans la partie ouest de la cathédrale. Les guerriers wolfens entrent également et révèlent le thallion. Celui-ci choisit de reculer et tirer, afin de ne pas pouvoir être chargé mais seulement engagé, le guerrier sera sonné par le tir. Son confrère court vers l'est afin de se recentrer avec ses alliés elfes.

Goylenn court encore mais il lui faudrait encore trois tours pour atteindre la maison. Il peut encore bifurquer vers la cathédrale. Les arbalétriers, malgré les éclaireurs qui se baladent dans la plaine depuis tout à l'heure ne voient toujours personne et commencent à s'impatienter. Les varsyms se positionnent afin d'être à portée de charge dans deux tours des arbalétriers mais aussi de pouvoir rejoindre la cathédrale selon les mouvement adverses. Le groupe Saphon, chasseur et nova, avec le prétorien enfin libéré se positionnent afin d'atteindre la porte de la cathédrale au tour suivant, mais le prétorien est un peu en retard. Le rodeur entre lui aussi dans la cathédrale.

Tour 4 :

Enfin de l'action. Les deux guerriers wolfen engagent leur thallion, le troisième retourne défendre sa maison. Kassar s'avance dans l'ouverture de la porte sud, mais partiellement visible. Le prétorien court pour déminer le piège qui était un leurre, et fini son mouvement dans les escaliers, bloquant toute avancée du nova et ne révélant pas kassar à quelques centimètres. Irix reste entre maison et cathédrale tandis que les arbalétriers boivent le thé. Le rodeur s'avance et tire sur Saphon, touche et lui met une

EVENEMENT

critique, avant de se replacer à couvert. Le chasseur de ténèbres, qui, lui, peut passer à côté du prétorien se met à distance afin de repérer Kassar et lance une boule de flamme sur le rôdeur qui prendra une légère. Un traqueur d'ombre viendra engager le chasseur. Saphon, veillant au grain annonce un tir puis une course, tire dans le corps à corps, touche le traqueur d'ombre et le tue net. Laissant le chasseur libre de tout adverse. Puis fuit dans la direction opposée à l'animae. Merin soit loué!

On décide de laisser tomber la cathédrale et que nos meilleures chances sont de mettre le feu à la maison adverse, les varsyms courent afin de se mettre face à l'arbalétrier le plus au nord est, pris entre sa maison et le bord de table. Le thallion va mourir face aux deux guerriers sans leur faire le moindre mal.

Tour 5 :

Le chasseur de ténèbres s'active en premier et effectue ses deux tirs dont un en visée ainsi qu'une boule de flamme sur Kassar. Légère légère légère. Kassar est en critique. C'est ça de rester dans l'ouverture de la porte. Le rôdeur tire sur Saphon et rate. Les varsyms chargent l'arbalétrier wolfen. Le prétorien charge Kassar puis se fait réengager par les deux guerriers. Il va mourir, mais c'est pas grave, fallait qu'il libère l'escalier. Le nova charge Kassar. L'animae suit Saphon. Goylenn court toujours. Le dernier thallion le suit.



Irix et le dernier guerrier tente de revenir le plus vite possible protéger leur maison. Irix se met de manière à pouvoir intercepter Goylenn au tour suivant. Saphon court se mettre de manière à intercepter tout contournement du porteur de torche adverse. Le dernier traqueur d'ombre fait le tour de la cathédrale et préfère se mettre plus près de Saphon que du chasseur de ténèbres (alors que le chasseur ne pouvait pas et aller contrôler la cathédrale et taper le traqueur). Les corps à corps sont rapide. L'arbalétrier wolfen meurt. Le prétorien meurt en infligeant une légère. Les guerriers poursuivent sur le nova. Le nova tue Kassar et le guerrier indemne en contrant toutes les attaques, TOUTES (en même temps il pas de malus, il est tout neuf, face à du régulier et du grand blessé).

Tour 6 :

Saphon fait un tir d'assaut sur le traqueur et le met en grave, l'empêchant de venir flamber la maison. Goylenn court et met le feu à la maison. Le thallion bloque le dernier arbalétrier loin de sa maison, tout le monde se colle à la maison. Le chasseur se déplace dans la zone et tire en longue sur le rôdeur mais rate. Le rôdeur tire sur le chasseur le passant en légère et entre dans la zone de contrôle à son tour. On n'aura le temps de faire que deux combats. Le nova tue son guerrier et entre dans la zone.

Le traqueur tue Saphon. La maison est à un marqueur, mais si on avait résolu la phase d'entretien, elle serait restée à un. 1 + 1 d'embrasement + 3 de puissance elfe - 4 de puissance wolfen.

Un trois zéros arraché sur la fin. Une animae inexistante, elle était certes un peu trop loin pour aller dévoiler les varsyms à temps, cependant elle aurait pu bloquer Goylenn ou alors notre rampe d'escalier à un moment crucial, mais elle devait avoir une autre quête à accomplir. Les arbalétriers wolfens auraient été bien plus décisifs à entrer dans la cathédrale rapidement, tout comme les troupes de Stylnox afin de bénéficier d'un meilleur contrôle du terrain. Nos erreurs n'ont pas été punies et ça aurait pu faire vraiment mal.

RONDE 3 VS LION + LION - BATTUE
LA FORÊT VS DRONG (ALAHAN) ET YACOSAN (ALAHAN)

Scénario :

Il y a cinq cercles de pierre à contrôler, deux dans chaque camp et un au centre de la carte. Beaucoup de petits couverts, mais pas d'énorme couvert pour cacher des grandes tailles. Mon objectif personnel est de tuer Goylenn, Fingo doit tuer Saphon. Le truc, c'est qu'avec 9 figs, si on se met à butter le commandeur adverse maintenant, c'est juste fini pour la partie, donc on se garde ça pour plus tard. D'autant que tuer Goylenn ne me permettrait pas de repasser devant Fingo, avec ses 2 points d'avance et son GA de ouf. Donc c'est pas l'urgence.

En face :

Drong : Sardar 1 (sans nuke) + 2 faucheurs + 3 archers d'Icquor + 2 messagers de luishana
Yacosan : Aldenys + 3 paladin (soin/5) + 3 faucheurs

Ils ont des profils encore plus volatiles que les notres, ils manquent de puissance de feu contre le Nova, mais leur surnombre est bien là, 15 contre 9. Notre avantage réside dans le fait que le scénario soit de la poutre pure. Sur la même table avec de la prise de tokens, nous serions en très mauvaise posture.

Déploiement :

Chacun derrière un arbre, le prétorien prends le cercle de pierre le plus loin de toute forme de tir, celui dans notre camp à droite. Les thallions se déploient devant notre zone de déploiement. Les faucheurs se mettent à proximité de notre zone de déploiement, sur les côtés. Les varsyms se mettent dans le dos des faucheurs à notre droite.

Tour 1 :

Nos adversaires gagnent la discipline et choisissent de commencer pour activer les faucheurs devant les varsyms qui vont immédiatement fuir. Le premier vers mon

EVENEMENT



prétorien, le second se replie vers les temples. Le prétorien va donc aller débusquer le faucheur en se mettant juste derrière lui. Les archers courent vers le centre de la map afin de trouver un meilleur point de vue. Ils sont suivi par Aldenys et Sardar. Les paladins vers le cercle de droite afin d'y attendre les varsyms qui eux commencent à cueillir des fleurs. Les thallions s'avancent. Goylenn et le chasseur s'avancent à coup de déplacement à couvert. Un des cavaliers s'avance sur notre flanc gauche. Les faucheurs nous encerclent par la gauche. L'autre cavalier s'avance derrière un caillou, se fait tirer dessus par Saphon et prend une critique. Le nova court pour se trouver à portée de charge du cavalier sur notre flanc gauche qui est loin de tout soutien sauf un faucheur, et va du coup révéler le faucheur en question par la même occasion.

Tour 2 :

Le nova charge le cavalier et le prétorien charge son faucheur. Sardar soigne le canasson qui passe en grave. Les paladins avancent toujours à couvert. Les faucheurs sur notre gauche s'avancent vers nous. Les varsyms font des tours dans les bois, l'un partant complètement au fond à droite de la table.

Et là, Drong, plein de bonne volonté envers l'orga, qui s'est décarcassé pour pondre des objectifs persos, active ses archers et butte Aldenys à bout portant de deux flèches à la tête. Yacosan ne vit pas bien la trahison qui, il faut bien l'avouer, dès le tour 2 leur plombe littéralement la partie alors qu'elle n'est pas encore jouée. (Bon, personnellement, je trouve la solution de Drong très cohérente, ses deux cavaliers sont quasiment mort, et ça lui permet d'assurer 2 points de victoire.) Longue discussion de Fingo et Yacosan qui tentent de convaincre Drong de faire machine arrière afin de ne pas plier la partie dès la 20ème minute de jeu. A titre personnel, si ça arrive vraiment, le chasseur flingue immédiatement Goylenn à bout portant et Saphon court loin des varsyms. Drong revient sur sa décision... afin que Yacosan ne quitte pas brutalement la partie et qu'on puisse continuer dans la bonne humeur. Du coup j'ai encore besoin de Goylenn pour l'instant.

Les archers courent donc toujours vers le centre afin de se positionner convenablement. Les paladins et Aldenys campent leurs positions. Le chasseur de ténèbres sprint vers les faucheurs afin d'en révéler deux et lance une boule de flamme sur celui révéler par le Nova qui le met en grave. Goylenn charge l'un des deux faucheurs. Saphon achève le cavalier en grave. Les thallions attendent.

Durant les corps à corps, le nova met son cheval en grave. Le prétorien tue son faucheur. Goylenn tue le premier faucheur et poursuit sur le second, ne le passant qu'en critique (j'ai pas regardé le combat, mais je suspecte une action faite délibérément par fingo pour conserver un adversaire au contact et ne pas se faire plomber par le chasseur de ténèbres).

Tour 3 :

Les lions gagnent la discipline. Les archers sont activés en premiers, l'un dispose d'une ligne de vue partielle en moyenne sur Saphon, grâce à mon placement "Baba cool" diront certains. Il touche au throrax. Critique. Le second s'avance et rate son tir, quand au troisième, il n'a personne en joue. Saphon riposte, rate et s'enfuit loin de tout le monde pour rejoindre son pote prétorien qui contrôle notre cercle de pierre droit. Le prétorien va lui retourner pour aller contrôler le centre.

Le faucheur libre restant, en grave, s'avance vers le chasseur de ténèbres et lui tire dessus à bout portant : grave. Ca sent une fois de plus le roussit pour mes mecs. Le chasseur tire sur le faucheur en grave et l'achève, puis lance une boule de flamme sur celui au contact de Goylenn afin de l'achever et libérer Goylenn de tout adversaire. Celui ci en profite pour charger l'un des archers. Les thallions se positionnent afin de charger les archers au tour suivant. Aldenys donne conscience à un paladin et ceux-ci foncent révéler le varsym tout à droite. Sardar attend. Les varsyms foncent vers Aldenys, l'un à travers le champ de bataille, l'autre à travers les paladins. Goylenn tue son archer. Le nova fini son cavalier.

Tour 4 :

Nous gagnons la discipline. Les varsyms chargent Aldenys, les thallions chargent le dernier archer. Le nova revient dans le combat en engageant un archer. Goylenn charge

EVENEMENT

Sardar. Le prétorien revient au centre. Le chasseur de ténèbres butte l'étincelant passé en grave par Saphon (j'avais oublié de dire qu'un étincelant avait été invoqué par Sardar). Les paladins se replient, avec le dernier faucheur qui courait dans les bois depuis tout à l'heure, vers le cercle à droite. Sardar meurt, Aldenys meurt, les deux archers meurent.

Tour 5 :

Goylenn fonce prendre le cercle au fond à droite, suivi par deux thallions, eux même suivi par un nova. Les varsyms chargent le faucheur et le tuent, poursuivent sur un paladin et le tuent.

Tour 6 :

Les thallions chargent Goylenn qui se déplaçait à couvert et ratent leurs tirs d'assaut. Le nova engage un des thallions. Les varsyms chargent un paladin.

Fin de la partie avant la résolution des combats.

2-0, aucune perte.

Je finis second à 2 points de victoire seulement mais vraiment trop loin en GA derrière Fingo, bravo à lui. Mais quoi de plus normal vu que le seul mec que les 400 pa d'en face voulaient butter c'était Saphon et que les thallions, c'était les seuls mecs sacrificiables pour amener à bon port la troupe de fingo. En tout cas, les tueurs varsyms auront fait un boulot impeccable.

DEBRIEF

On s'excuse encore d'avoir du partir comme des voleurs, mais les 6h de route derrière nous imposait de ne pas trop traîner.

Le 120 par 120 change vraiment la donne. Ça complexifie vraiment le jeu en terme de déplacement, de déploiement et de contrôle du terrain. Par contre c'est un poil grand, notamment sur la cathédrale où avec 12.5 de mouvement il te faut 6 tours pour arriver aux maisons adverses, du 90x90 serait peut-être plus adapté au jeu, notamment en 300 pa.

Par contre du coup, avec une table aussi grande, on est vraiment à fond dans l'aspect escarmouche, et ça ça envoie le steak et la purée combinés.

D'ailleurs je m'inquiétais de voir que la qualité des tournois augmente de manière stupéfiante et que par conséquent, il ne faudrait pas longtemps avant que la communauté croisse à vue d'oeil.

Keep up the good work !



EVENEMENT



CLAIRETTE - SPIFF04

BACKGROUND

Issue d'une alliance de Circonstance, la Baronnie de Luishana et la ville akkylanienne de Denda-Cartha se sont alliées pour défendre leurs intérêts respectifs. Bien qu'encore peu touchés par les directs dégâts faits par le froid, ils ont vite compris que le détroit qu'ils défendent serait très vite une cible de choix si l'Alliance laissait s'installer les forces obscures dans le sud du continent. Fort de leurs impressionnants vaisseaux de guerres, c'est un contingent maritime constitué de Griffons et de Lions qui débarque sur la pointe de la Baronnie de Doriman. La cote sauvage est inhospitalière est barrée d'une forêt impénétrable qu'il va falloir traverser. On rapporte qu'une magie noire aurait été mise en œuvre au cœur du bois.

RONDE 1 : LA FORÊT - VS STYLIPOX & LUDIGY

Alors que les 2 groupes s'enfoncent dans la pénombre faite par des arbres millénaires, La forêt finit par se taire durant un long moment. Ce silence inquiétant fait stopper la troupe. La marche reprend après une longue observation. Hormis le bruit des feuilles, la nature semble silencieuse au fur et à mesure que les guerriers s'avancent vers le centre des bois. La végétation devient moins dense et la troupe arrive dans ce qui ressemble à une petite clairière. Soudain, un hurlement puissant retentit. Pris de panique, les militaires dégagent leurs armes et se mettent en formation de bataille. Les combattants viennent de pénétrer dans un lieu sacré. D'autres hurlements font échos au loin. Un ennemi hors norme semble faire face tapis dans les bois. L'assaut va être donné.

Mission secrète CLAIRETTE n°1 : Bien qu'amis de longue date, il ne faut pas rater une occasion de montrer aux Griffons que les Lions sont plus vaillant au combat ! Contrôlez plus de Cercles que votre allié ! 2 points de Tournoi si vous contrôlez plus de cercles que votre allié. Bonus de 20PA pour chaque cercle contrôlé en plus que votre allié.

Mission secrète SPIFF n°1 : La compagnie a voyagé à bord des Navires du Lion. Il ne

faut en aucun cas que leur commandant meurt. Il faut le protéger à tout prix ! Protéger le commandant allié ! 2 points de Tournoi si le commandant allié est encore en vie à la fin de la partie. Bonus de 20PA pour chaque ennemi que vous tuez et qui se trouve en contact avec le commandant allié.

RONDE 2 : LE PORT - VS DROING & YACOSAN

La bataille de la forêt a pris les soldats de court. Mais la vaillance des Hommes a tenu bon face à la fureur du Destin. Dans l'affrontement, le maléfice qui envenimait les cercles de pierres s'est évanoui. Il est temps de compter les blessés et se remettre en marche. Par prudence, les stratèges décident de reprendre la mer et de se rendre directement à la cité franche de Port de Brumes. L'arrivée de nuit se fait dans l'indifférence des pêcheurs et des habitués errants sur les quais. Le port de commerce voit tellement de navires battre tout pavillon. Sur place, un autre groupe du conseil est déjà à la recherche d'indices permettant de remonter à la source des Ténèbres. Les soldats n'ont pas le droit de se remettre de leur voyage que la troupe se met déjà en quête des précieuses informations disséminées dans le port. Bien que du même peuple, il est inconcevable de laisser des adversaires damer le pion et s'attribuer la gloire de la découverte. Tout le monde se met en marche et qu'importe s'il faut se battre pour obtenir l'avantage. Seul le résultat compte aux yeux du Roi ou de l'Empereur.

Mission secrète CLAIRETTE n°2 : En matière de guerre, économiser les hommes fait partie de la stratégie. Laissons l'allié s'occuper de l'ennemi et gardons nos forces ! Éliminer moins d'adversaires que votre allié !

2 points de Tournoi si vous éliminez moins d'adversaires que votre allié. Bonus de 20PA pour chaque ennemi tué de moins que votre allié.

Mission secrète SPIFF n°2 : Si les Lions aiment se battre, les Griffons ont plus urgent à faire. Tentons de ramasser le plus d'informations possibles pour Merin ! Ramasser plus d'objets que votre allié ! 2 points de Tournoi si vous ramassez plus d'objets que votre allié. Bonus de 20PA pour

EVENEMENT

chaque objet ramassé en plus que votre allié.

RONDE 3 : LA VILLE - VS PRIMARQUE & TALLYN

L'amertume touche le cœur des combattants qui ont du récupérer les documents au prix du sacrifice de leurs frères de sangs, ennemis d'une nuit. Le visage sombre, le groupe s'est regroupé pour faire route au petit matin dans la vaste campagne. Les officiers ont travaillé toute la nuit pour interpréter les éléments retrouvés dans la cité franche. Le Bélier avait bien lancé une escouade en renfort sur la Baronnie pour préparer des portails de Ténèbres. D'ailleurs, il est indiqué que le cercle de Pierres était la cible prioritaire. L'endroit même où ils avaient livré bataille contre les wolfens. Le rituel devait y avoir lieu. Mais tout restait à faire et rien n'était encore perdu. Il fallait gagner à nouveau les bois et au plus vite. Ils pourraient faire escale au passage dans la ville de Bordezeaux pour se ravitailler. La ville, située au beau milieu de la plaine jouit d'une splendeur culturelle et architecturale tournée vers le Culte. L'arrivée sur place se fait pourtant au son déchirant des cris de Corbeaux. De la fumée sort des habitations et des principaux édifices religieux. La troupe presse le pas et pénètrent dans la ville saccagée. L'odeur de la mort et du souffre est partout. On entend encore des cris de douleur dans toute la ville. Le spectacle insoutenable tourne court rapidement. Une bande d'Achéron fait bientôt face, guidée par la Mort elle-même. Des Dévoreurs sûrement alliés, commencent à se positionner sur les flancs de la troupe qui réagit avant de se faire encercler. Ces immondes créatures portent des flambeaux et veulent finir leur travail. Pas de temps à perdre, il faut empêcher qu'ils ne brûlent plus de bâtiments et il faut éteindre le feu déclaré un peu partout dans la ville.

Mission secrète CLAIRETTE n°3 : Le cœur de Sadar s'est étrangement assombri. En proie à un maléfice obscur, il donne l'ordre de tuer Abel pendant la bataille !

Tuer le commandeur allié !

2 points de Tournoi si vous tuez le commandeur allié.

Mission secrète SPIFF n°3 : Un mal sombre dévore le cœur d'Abel. Pourtant d'un naturel loyal, il donne l'ordre d'abattre Sadar malgré l'assaut ennemi ! Exécution !

Tuer le commandeur allié !

2 points de Tournoi si vous tuez le commandeur allié.



STYLNOX - LUIDGY

BACKGROUND

C'est dans une des forêts septentrionales, zone éloignée de la civilisation humaine à l'Est de la Baronnie de Doriman qu'a toujours résidé une meute de Wolfen. Du temps où l'Homme ignorait encore les secrets de la pierre et n'avait pas conquis les terres au Sud d'avggdu, les loups avaient déjà érigé un majestueux cercle de Pierre au cœur des arbres. Profitant d'une forêt incroyablement dense pour prospérer à l'abri des tumultes d'autres civilisations, la Meute des 5 cercles passa inaperçue durant de nombreux siècles. Quelques rumeurs subsistaient cependant, portées par des légendes de paysans aux alentours. Mais le temps avait joué son œuvre pour faire disparaître ce peuple de la mémoire d'Aarklash. Les autres meutes ignoraient jusqu'à leur existence. Au sein du cercle, 2 frères, enfants issus du chef de Meute rivalisaient de force et de charisme pour impressionner leur père maintenant devenu vieux ! Le flambeau devra être passé et un seul des frères ne pourra prétendre à la succession. La force et la rage ont permis à cette meute de durer au court des siècles. Les quelques intrus imprudents avaient tous été réduits au silence et d'aucun n'aurait pu révéler l'existence des loups. Il y a peu pourtant, un mal sombre s'est installé au cœur des arbres et se mit à ronger la roche du cercle de Pierres. Aucune explication n'était encore trouvée pour expliquer ce désastre. Sûrement l'épreuve attendu pour révéler le véritable successeur dans celui qui rétablira l'équilibre des Pierres.

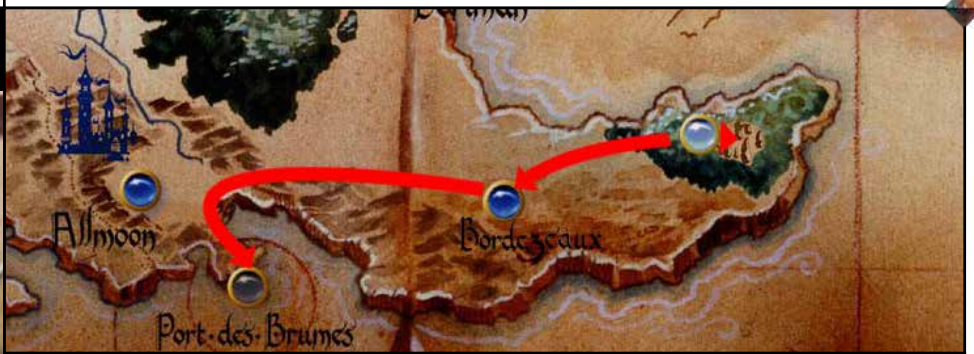
RONDE 1 : LA FORÊT - VS CLAIRETTE & SPIFF04

Le soleil caressait encore difficilement la cime des arbres. Les 2 frères avaient décidé une fois encore de sonder les alentours du Cercle. C'est qu'alors qu'une odeur typique embauma l'air. A l'Est de la forêt sacrée, l'odeur de l'homme envahissait peu à peu les bois. Cela marqua la trêve entre les 2 rivaux. Il fallait débusquer l'ennemi qui s'était déjà bien enfoncé sur la terre sacrée. Le plus vieux des frères hurla avec une telle puissance que la nature se figea. Bientôt, les frères de la lune répondirent et la meute sous les ordres des 2 jeunes loups se forma pour fondre sur l'ennemi. Yllia sera témoin de la toute puissance de ses enfants.

Mission secrète STYLNOX n°1 : Seul la rage offre un avenir à notre Meute ! Mes frères, suivez-moi et donnons des offrandes à Yllia pendant que mon frère recule !

Éliminer plus d'adversaires que votre allié ! 2 points de Tournoi si vous éliminez plus d'adversaires que votre allié. Bonus de 20PA pour chaque ennemi tués de plus que

EVENEMENT



vosre allié.

Mission secrète LUIDGY n°1 : Notre patri-moine est notre plus grande richesse et les racines de notre avenir ! Sauvons les cercles mes frères !

Sauver plus de cercles que vosre frère !

2 points de Tournoi si vous contrôlez de cercles que vosre allié. Bonus de 20PA pour chaque cercle contrôlé de plus que vosre allié.

RONDE 2 : LA VILLE - VS HARENG & FINGO

Folle de rage après l'intrusion aux cœur même de leur bois sacré, la meute se rassemblait à présent autour de leur 2 héros. Frères et Sœurs comprirent qu'il était temps de sortir de leur sanctuaire et déferler sur le peuple qui venait de profaner leur Cercle. Ces humains qui avaient toujours été épargné de l'appétit féroce des loups et qui devait comprendre que l'on ne s'attaquait pas à la progéniture de la Lune sans rester impunis. Très vite, le groupe se forma autour des frères et fondit jusqu'à la lisère ouest. Devant eux s'étendait une terre agricole et plus loin devait se trouver une ville de moyenne importance. De quoi donner une bonne leçon d'humiliation à ces humains qui se pensaient à l'abri derrière leurs édifices. La troupe fondit sur la ville et le massacre s'abattit sur les demeures. Yllia réclamait le sang au nom de l'injustice. Le sac de Bordezeaux commençait alors. Une troupe constituée d'impassibles adeptes de la Noesis et de solides templiers s'interposa et le massacre stoppa pour céder la place à une course pour détruire les points stratégiques.

Mission secrète STYLNOX n°2 : Regarde bien mon frère ! Un véritable chef de Meute sait guider ses enfants dans la bataille ! Brûlons le sanctuaire des humains ! Mettre le feu à plus d'édifices que vosre allié !

2 points de Tournoi si éliminez plus d'édifices que vosre allié. Bonus de 20PA pour chaque ennemi tués de plus que vosre allié.

Mission secrète LUIDGY n°2 : Si mon frère croit que je ne sais pas me battre, nous allons lui montrer que notre sagesse va de paire avec une rage ancestrale ! Éliminer plus d'adversaires que vosre allié!

2 points de Tournoi si vous éliminez plus d'adversaires que vosre allié. Bonus de 20PA pour chaque ennemi tués de plus que vosre allié.

RONDE 3 : LE PORT - VS ANTIOKUS & IWARAZU

La vengeance des loups n'allait pas s'arrêter là ! Après le sac de la ville provinciale, la meute prenait la direction de la ville Franche de Port de Brumes. Nul doute que les Griffons et les Elfes n'étaient pas venu par les terres. Yllia allait renvoyer tout ce petit monde à la mer, avec ou sans navire. S'ils n'avaient pas pris part dans les conflits jusqu'à présent, la profanation de leur sanctuaire avait fait bouillir leur instinct animal et les Wolfens déferlaient déjà sur la ville basse alors que la lueur du jour s'évanouissait. Des hurlements d'impatience trahirent leur présence mais ils étaient déjà sur le port. La leçon d'humilité serait lourdement donnée aux envahisseurs. Les premiers arrivèrent sur les quais désertés dans la panique. A quelques pas, des mouvements trahirent la présence de l'ennemi. Et une odeur familière rappela qu'il y avait aussi des wolfens. De grandes silhouettes engoncées dans des armures firent pourtant leur apparition. Du loup, il n'y avait plus rien que des monstres dénaturés. Les 2 frères hurlèrent pour faire pleuvoir les crocs sur cette troupe ennemi et leur reprendre leurs biens, quels qu'ils soient.

Mission secrète STYLNOX n°3 : Cette rivalité n'a que trop duré ! Il est temps de décider du nouveau chef de la Meute ! Je serai le nouveau meneur du Clan !

Tuer le commandeur allié !

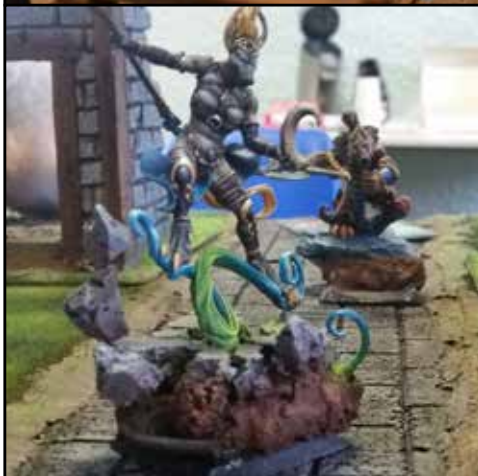
2 points de Tournoi si vous tuez le commandeur allié.

Mission secrète LUIDGY n°3 : Je lis la défiance dans les yeux de mon frère ! Il est temps de connaître le successeur de la meute et le digne héritier de nos ancêtres !

Tuer le commandeur allié !

2 points de Tournoi si vous tuez le commandeur allié.

EVENEMENT



DRONG - YACOSAN

BACKGROUND

Les Baronnie de Doriman et d'Algérande sont une particularité barhann. Prêtes à rentrer dans d'après compétition pour déterminer leurs supériorité comme prêtes à s'épauler à chaque instant, leurs relations ont eu pour bienfait de faire progresser les aptitudes martiales et magiques de chacune. A la suite du conseil, il apparaissait évident qu'elles s'unissent pour reprendre l'ascendant sur les événements se déroulant sur la province d'une d'elles. Le froid qui gagnait la campagne et le ciel assombri ne présageait rien de bon. Les rapports arrivant des confins de la baronnie faisaient étalage d'activité étrange un peu partout dans le sud. Rien de tel qu'une force de frappe ornée du sceau du Lion pour redonner de l'espoir au peuple et semer dans le cœur des possibles intrus la peur que l'on connaît lorsqu'on a déjà croisé la lame d'un Lion emplie de bravoure. Avant toute chose, il fallait rejoindre la garnison de Bordezeaux avant d'aller sonder les différents cantons. La province était grande et, bien que d'autres factions avaient jurées de prêter main forte, il était de l'honneur des chevaliers des 2 baronnies de prouver leur supériorité martiale. L'affrontement serait à la hauteur de leurs espérances. Tout du moins, c'est ce qu'ils espéraient.

RONDE 1 : LA VILLE - Vs ANTIKUS & IWARAZU

La troupe marchait d'un bon pas vers le centre de la plaine et l'on pouvait déjà apercevoir la majestueuse cathédrale de la ville de Bordezeaux. Si la ville comptait de nombreux lieux de culte, elle regorgeait aussi d'auberges, de tavernes et de commerces qui faisaient la fierté des citadins et le bonheur des visiteurs. La troupe voyait dans cette escale un bon moyen de se détendre avant les premiers combats. Étrangement, le tocsin se mit à retentir sur tous les clochers de la ville. On envoya quelques fauconniers et des faucheurs pour s'enquérir de ces étranges signaux. La venue de la troupe n'a pas pour vocation de sonner l'alerte. Très vite, la réponse se dessina avec des volutes de fumées sortant des toitures de la ville. La troupe pressa le pas. Les flammes commençaient à ravager

les premières charpentes. A l'approche de l'entrée de la ville, les cris des citoyens deviennent de plus en plus évident. Les éclaireurs revinrent pour confirmer la nouvelle. Une horde de sauvageons et des loups géants en armure attaquaient et pillaient la ville, ne laissant que la mort derrière eux. Des Druces et des Dévoreurs assurément. En colonne d'assaut, la troupe pénétra dans la ville et très vite, se trouva face à face avec les sauvages venus de nul part. Il sera bien temps de déterminer la raison de leur présence ici lorsqu'ils reposeront sur le pavé, transpercés par la lame des Braves.

Mission secrète DRONG n°1 : L'honneur guide nos lames et plus un frère d'arme doit tomber ! Quoi qu'il arrive, nos amis ne doivent pas périr !

Protéger le commandant allié !

2 points de Tourni si le commandant allié est encore en vie à la fin de la partie. Bonus de 20PA pour chaque ennemi que vous tuez et qui se trouve en contact avec le commandant allié.

Mission secrète YACOSAN n°1 : La maison de mes parents brûle ! Repoussez l'ennemi mes frères, je vais sauver les innocents coincés dans les décombres !

Éteindre le feu avec votre commandeur ! (Il doit être porteur de l'extincteur)

2 points de Tourni si vous parvenez à éteindre le feu des maisons avec votre commandant. Bonus de 80PA si votre commandant contrôle la cathédrale après avoir éteint les maisons.

RONDE 2 : LE PORT - Vs CLAIRETTE & SPIFF04

Le feu maîtrisé et les derniers survivants mis en fuite, l'alliance des 2 baronnies réalise que ces peuples ne sont pas arrivés en terre barhann par hasard. Le port le plus proche est sans conteste Porte de Brumes et on sait que cette Cité Franche est sans doute la plus indiquée pour mettre un pied sur les terres du Lion. Véritable port marchand, ses guildes renferment bien des secrets qui pourraient en apprendre plus sur les agissements étranges de peuples ténébreux sur ces terres. Et puis le froid et les maléfices a sans doute un lien avec des loges d'Achéron disséminées dans les entrailles de la ville basse. La troupe remise sur pied prend la direction du port et arrivent à la tombée de la nuit. Les

EVENEMENT

faucheurs partent en quête d'informations et il est très vite déterminé un élément surprenant. Il faut dire qu'ils savent faire parler les vauriens qui traînent sur le port. Il semblerait qu'un groupe d'adeptes du principe obscur aurait préparé des caisses afin de les acheminer au cœur de la Baronnie. L'ordre est donné de rechercher aussi vite que possible ses précieux documents. Alors que les recherches démarrent, un groupe d'alliés constitué de soldats de Lushiana et Denda-Cartha semblent rechercher la même chose. D'aucune manière il est concevable de partager les informations. Cela serait un signe de faiblesse. La recherche des documents entraîne inévitablement un affrontement entre les 2 alliances.

Mission secrète DRONG n°2 : Les forces de l'alliance sont toutes présentes dans la Cité franche ! C'est l'occasion d'illustrer notre supériorité tactique devant le Roi !
Ramasser plus d'objets que votre allié !
 2 points de Tournoi si vous ramassez plus d'objets que votre allié. Bonus de 20PA pour chaque objet ramassé en plus que votre allié.

Mission secrète YACOSAN n°2 : Notre maison a toujours été fidèle aux ordres du Roi ! Prouvons notre allégeance et la noblesse de nos soldats ! Pour le Roi !
Ramasser plus d'objets que votre allié !
 2 points de Tournoi si vous ramassez plus d'objets que votre allié. Bonus de 20PA



pour chaque objet ramassé en plus que votre allié.

RONDE 3 : LA FORÊT - VS HARENG & FINGO

Quelle tristesse d'affronter ses frères d'arme. Mais il n'y a pas de place aux sentiments dans une guerre et l'ennemi peut se trouver n'importe où. Les chefs ont rassemblé les documents et en ont maintenant la certitude. Le portail des Ténèbres doit s'ouvrir au cœur de la forêt septentrionale à l'Ouest de Bordezeaux. Pas de temps à perdre avant que tout ne soit perdu. La troupe se mit en avant traversant sans relâche la campagne meurtrie par le froid inhabituel qui régnait dans la région. Il faut dire qu'ils étaient d'ici et ce spectacle emplissait leur cœur de vengeance et de bravoure décuplant leur volonté. Il ne fallut pas longtemps à ces habitués des lieux pour joindre la lisière des bois et s'enfoncer dans l'épaisse végétation. Il n'était pas question de sonder le terrain. La troupe traçait tout droit vers le centre du sanctuaire à la recherche d'ennemis. A l'approche des cercles de Pierres, il tombèrent nez à nez avec une Alliance constituée d'Elfes et de Griffons. C'était sans doute dû à la magie noire qui planait encore en ces lieux où bien la rage de voir encore des étrangers sur leur Terre, la troupe se rua sans explication sur leurs alliés de la Lumière. La folie semblait vouloir corrompre le cœur des hommes.

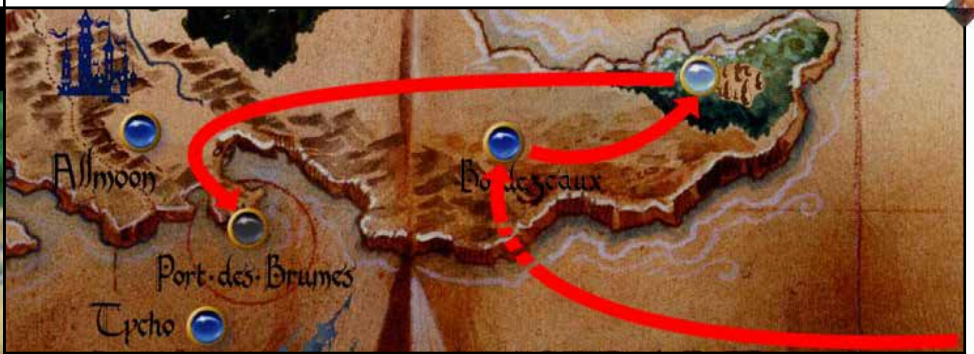
Mission secrète DRONG n°3 : La magie noire agit sur toute la troupe dont la rage guide à présent leurs lames ! Tout étranger est un ennemi ! Tuez-les !

Tuer le commandeur allié !
 2 points de Tournoi si vous tuez le commandeur allié.

Mission secrète YACOSAN n°3 : La folie s'empare de tous les hommes présents ! Les cœurs les plus braves sont corrompus ! Tuons le Mal qui vient de se réveiller !
Tuer le commandeur allié !
 2 points de Tournoi si vous tuez le commandeur allié.



EVENEMENT



ANTIOKUS - IWARAZU

BACKGROUND

Poussés par des promesses de puissance, de vivres pour l'hiver et d'armes de guerre, un clan Drune s'associa à une horde de Dévoreurs dans une mission peut banale. Il y aurait des morts mais la jouissance d'apporter la terreur sur des terres ennemies était une première récompense. Soutenu par Achéron, la horde entrepris le voyage à travers la mer de Migol, traversant le Récif des Crocs de feu et achevant leur périple sur les cotes déchirées au sud de la Baronnie de Doriman. L'accostage fut assez difficile mais rien en comparaison de l'ascension de la chaîne montagneuse qui bordait le littoral sur des lieux. Une mission d'infiltration que seul une poignée de combattants aguerris pouvaient mener à bien. Le rôle était on ne peut plus simple. Mener une guérilla sur toute la plaine et attirer suffisamment l'attention et distraire l'Alliance de la Lumière. Aucun doute que cela était une seconde nature chez les mangeurs d'âme et les témoins de la Bête. A l'aube de la 5ème journée, ils quittèrent leur camp de fortune pour exécuter le plan.

RONDE 1 : LA VILLE - VS DRONG & YACOSAP

La cible était simple et presque trop facile. Une ville moyennement peuplée et richement ouvragée, sans une garnison conséquente pour la protéger. Une première mission presque trop facile. Il y aurait une quantité prodigieuse de victimes. Nul doute que chacun pourra repartir avec des richesses, véritable monnaie de choix pour obtenir ce que l'on convoite. Une bonne moisson de morts et d'or permettra de mieux mettre à genou Danu le moment venu. Et l'or ramassé fera tendre les mains habiles des maîtres forgerons contre des armures d'une qualité sans égale. La horde fondit sur la ville, privilégiant les temples et les zones de commerce. Le massacre débuta dans les cris de douleur des habitants. Puis le feu pris la suite en se propageant de maisons en maisons. Le peuple allait basculer dans le désarroi lorsque, venu des limites de la ville, une troupe volumineuse frappée des armoiries du Lion mirent fin à la ruée sauvage. Un nouveau combat allait avoir lieu pour se disputer le contrôle de la ville.

Mission secrète ANTIOKUS n°1 : *Le pillage est notre quotidien ! Laissons les bêtes se battre et mettons le feu à la ville ! La chair brûlée offre une odeur bien délicieuse !*

Mettre le feu à plus d'édifices que que votre allié !

2 points de Tournoi si vous incendiez plus d'édifices que votre allié. Bonus de 20PA pour chaque édifice brûlé de plus que votre allié.

Mission secrète IWARAZU n°1 : *Nous sommes la terreur de tous vivants ! Nous sommes carnage ! Nous sommes violence ! Souillez vos lames du sang des morts !*

Éliminer plus d'adversaires que votre allié !

2 points de Tournoi si vous éliminez plus d'adversaires que votre allié. Bonus de 20PA pour chaque ennemi tués de plus que votre allié.

RONDE 2 : LA FORÊT - VS PRIMARQUE & TALLYN

Après le sac de Bordezeaux, les guerriers et les Dévoreurs s'enivrent d'autres victoires à venir. Le stratagème a très bien fonctionné et les humains doivent maintenant reprendre leurs esprits. Ce qui trouble la clan du Cerf et la horde de la Hyène, c'est la révélation troublante de l'intervention d'Achéron dans une foret obscure à l'Est de la ville. Piquée de curiosité, l'alliance précaire se détourne de leur mission harcèlement pour s'intéresser à la véritable raison qui pousse le Bélér à s'introduire dans la forêt. Si les Dévoreurs semblent naturellement à l'aise dans les bois, les Drones démontrent une agilité incroyable à se mouvoir dans l'épaisse végétation qui constitue le lieu. Très vite, des signes prouvent que la zone est sacrée et pouvait appartenir à un peuple Wolfen. D'ailleurs, des traces fraîches prouve qu'une meute existe encore bel et bien. Pourtant, tout porte à croire qu'ils sont partis en direction de l'Ouest. Se croyant seuls, les associés s'enfoncent jusqu'au centre de la foret. Des cercles de Pierres sont présents mais des nécromanciens s'exercent à incanter des paroles étranges. La horde progresse prudemment. Le chef des Drones surprend alors une conversation en provenance des occupants temporaires des lieux. L'un d'eux parle de l'utilisation des Dévoreurs et des Drones dans la bataille. S'en suit des rires étouffés et une phrase qui fit faire un tour dans la poitrine du chef. Ils ont été dupés.

EVENEMENT

Il n'y avait aucune récompense. Achéron n'avait pas d'autre intention que de se servir d'eux comme diversion et comme bouclier et de sacrifier les derniers survivants pour effacer toute trace de leurs agissements. La colère le fit bondir de sa cachette et un cri de guerre indiqua la fin de l'alliance entre les infortunés et Achéron. Peut importe le rituel, il fallait les tuer et reprendre les cercles en guise de trophée.

Mission secrète ANTIOKUS n°2 : *Ils ont osés trahir le clan ? Je veux leur tête ! Je veux boire leur sang pendant qu'ils agonisent ! Achevons-les !*

Éliminer plus de commandeurs adverse que votre allié !

2 points de Tournoi si vous éliminez plus de commandeurs que votre allié. Bonus de 20PA pour chaque commandeur tué de plus que votre allié.

Mission secrète IWARAZU n°2 : *La trahison ne mérite que la violence en guise de vengeance ! Les Dieux ont toujours été nos ennemis ! Brisons ces cercles maudits !*

Contrôlez plus de Cercles que votre allié ! 2 points de Tournoi si vous contrôlez plus de cercles que votre allié. Bonus de 20PA pour chaque cercle contrôlé en plus que votre allié.

Ronde 3 : Le port - Vs Stylnox & Luidgy

Ivre de leur colère suite à la trahison du Béliet, l'alliance des Druons et des Dévoreurs avaient réussi à supprimer quelques-uns des nécromanciens, mettant à mal les plans d'Achéron pour l'ouverture d'un portail. Las d'avoir été dupés, la décision fut prise de battre en retraite jusqu'au port. Le butin de guerre volé à Bordezeaux servirait de paiement pour un voyage retour dans les terres du Nord. La troupe se mis en marche profitant de la confusion régnant dans toute la péninsule pour se frayer un chemin jusqu'à la ville franche de Port de Brumes. Ils profiteraient de la nuit tombante pour négocier aux armateurs les moyens regardant une place dans les cales des navires marchands qui vont et viennent

dans la rade. La troupe fit halte dans le port le temps de trouver un accord avec la Guilde des Marchands. Et pour éviter de piquer la curiosité sur la richesse des guerriers, il avait été décidé de cacher le butin dans plusieurs endroits du port. Le contrat avait fini par se faire et il était temps de ramasser le butin pour l'embarquer discrètement. Cependant, un hurlement caractéristique envahit le port. Les fidèles de la Bêtes savaient que trop qu'il s'agissait de leurs frères ennemis. Un raid pour venger la profanation des bois ? Il faudrait tout de même embarquer avant le départ du navire et ne pas oublier d'emporter tous les trésors. L'appel du sang contre l'appât du gain. La meute déferla dans les rues !

Mission secrète ANTIOKUS n°3 : *Les Dévoreurs sont devenus incontrôlables ! Il faut se résoudre à éliminer leur chef où sinon, la navigation risque de tourner court ! Tuer le commandeur allié !*

2 points de Tournoi si vous tuez le commandeur allié.

Mission secrète IWARAZU n°3 : *L'alliance est une chose abstraite, notre instinct de tueur est bien plus concrète ! Avant de partir, soulageons notre haine des hommes ! Tuer le commandeur allié !*

2 points de Tournoi si vous tuez le commandeur allié.



EVENEMENT



« On a tenté de jouer le nombre couplé à une DIS potable (6+3+2d6). Cela n'a pas été concluant, pour plusieurs raisons: devoir jouer groupé (Gwahyr+EM aveugle) sur ce type de tables, c'est compliqué; deuxième gros souci, le MOU réduit de cette force de frappe, couplé au nombre de tours relativement réduits que nous avons pu mener à terme pour chaque scénario. C'est vraiment dommage, parce-qu'à chaque fois qu'ils ont pu rejoindre les C&C, ils faisaient un massacre!...»

ANTIOKUS

CONCLUSION

C'est déjà la fin du 4ème tournoi de Bordeaux qui clôture la fin d'année dans la région Aquitaine pour Confrontation...

Un grand remerciement à tous pour votre participation et votre déplacement parfois de très loin afin de profiter d'une journée bien trop courte tous ensemble! L'ambiance a vraiment été idyllique avec des joueurs aussi détendus que motivés! Bravo à tous d'avoir joué le jeu et de vous être donnés à fond avec des compos full peintes de toute beauté!

Un énorme remerciements à mes petits pensionnaires d'un soir qui ont été adorables! La place déjà est acquise pour les fois avenir. Vous avez été extra et on a passé un très bon moment tous ensemble, vraiment! Merci!!!

Merci à mon arbitre mi-machine mi-Dieu, Baghla, qui déjà nous a trouvé un restaurant tout simplement parfait. On a pu réunir tous les motivés et partager toute la soirée autour de bonnes crêpes!!! Merci encore plus à ta capacité à offrir aux joueurs des réponses rapides et précises en moins de temps que Google! Tu m'as vraiment bluffé et je n'en doute toujours pas, tu connais vraiment 99% du jeu de ses foutues subtilités!!! Merci merci merci mille merci et bravo à toi!

Merci aux participants pour leur présence conviviale du samedi soir jusqu'à la toute fin du tournoi... C'est ce qui fait la particularité de Confrontation! La convivialité! Enfin, merci à mon épouse qui a enduré 2 mois de bricolage, poussière, bordel et d'efforts soutenus jusqu'à des heures avancées et à n'en plus finir...

CORSAIR35





L'aventure fait suite à la nouvelle parue dans la Newsletter n°8.

Les Alchimistes de Dirz étaient entrés dans le village en vainqueurs. En tête du cortège, le Razheem chevauchait fièrement, une main posée sur la corde enroulée autour du pommeau de sa selle. Derrière lui, en laisse, la Lionne avançait péniblement, tirant vainement sur ses liens. Devant cette vision d'horreur, les habitants pris de paniques avaient déposé les armes. En une dizaine de minutes le village était tombée et les Dirz avaient prit possession des lieux.

Des braseros avaient été allumés autour de la place du village, tandis que les habitants attendaient silencieusement près du puits. Autour d'eux, les troupes alchimiques ricanaient cruellement, se passant de temps à autres une seringue. Assis sur une chaise ornée de symbole du Lion, Razheem jouait nonchalamment avec la visière de son heaume. La victoire était sienne et les derniers renforts venaient tout juste d'arriver. A la tête d'une armée de près de deux cents clones de combat, il allait déferler prochainement sur les terres d'Alahan. Mais pour l'instant il savourait sa victoire

PREMIERE RENCONTRE

2ème Acte

écrasante. En ce jour, plusieurs dizaines de combattants du Lion étaient morts et la Lionne avait été capturée. Jamais il n'aurait pensé cela possible, jamais il n'aurait cru que l'héroïne d'Alahan qui faisait tremblée les légions d'Achéron puisse se laisser prendre. Elle était tombée, et il ferait en sorte que jamais elle ne se relève. Son corps serait prochainement envoyé à Shamir où elle serait modifiée, afin de servir au mieux ses nouveaux maîtres.

« - Que l'on amène la prisonnière. »

Escortée par deux biopsistes, la Lionne fut amenée au centre de la place, puis, violemment, fut agenouillée. Ses yeux fatigués trahissaient son épuisement et ses bras étaient couverts d'hématomes bleutés, restes des mauvais traitements qui lui avaient été infligés depuis sa capture. De longues minutes s'écoulèrent, le Commodore prenant un infini plaisir à voir son ennemi agenouillée devant lui. Son armure ne lui avait pas été retirée, c'était inutile, dans quelques instants elle mourrait et son corps serait ramené au Syharhalna. Mais pour le moment il savourait cet instant.

« - Lionne, le simulacre de combat que vous m'avez offert cet après-midi m'a diverti moi et mes hommes. »

Gardant les yeux clos, la jeune femme préféra garder le silence, réprimant la haine qui brûlait au plus profond de son cœur.

« - Cependant, continua le Commodore, votre misérable vie arrive à son terme et il est temps pour vous de mourir. »

Autour d'eux, les Clones trépignèrent de plaisir, ricanant de plus belle. Un Skorize sortit des rangs, portant sa hallebarde d'une seule main.

« - Nooon ! Hurla quelqu'un. »

Surpris, les clones se turent, regardant en direction des villageois. Une jeune femme d'une vingtaine d'année fit un pas en avant. Immédiatement deux Hallebardiers furent sur elle, la tirant devant le Commodore.

- Oui, répondit-elle, essayant de se soustraire à la prise des Hallebardiers.

- Vous ne voulez donc pas que la Lionne meure ? Que seriez-vous prête à donner pour que j'épargne sa vie ? »

Prenant un air songeur, la jeune femme regarda l'héroïne agenouillée à quelques mètres d'elle.

« - Rien du tout.

- Je ne vous comprends pas ? Vous ne voulez pas qu'elle meure et pourtant vous ne m'offrez rien en échange de sa vie.

- Je ne veux pas qu'elle meure maintenant, je veux qu'elle soit humiliée auparavant. C'est de sa faute si notre village est tombé, je veux la faire souffrir ! »

Tout le monde s'était tu dans le village, Razheem contemplait la jeune femme devant lui avec un intérêt nouveau. Après tout voir son ennemie être humiliée par ceux de son propre peuple pourrait se révéler fort distrayant.

Shamir et les Technomanciens pourraient bien attendre quelques heures de plus.

« - Relâchez-la. La Lionne est tienne pour quelques heures, distrair nous et j'épargnerai peut être ton village. »

D'un geste brusque la jeune femme se dégagea et alla se poster devant la Lionne, lui relevant la tête entre ses mains, puis, sans un mot, le visage déformé par la haine, elle cracha au visage de l'héroïne du Lion.

Les heures qui suivirent comptèrent parmi les plus difficiles de la Lionne. Traînée par les cheveux, elle dut présenter ses excuses à chacun des Villageois sous les quolibets des guerriers de Dirz. Puis, couverte de boue et de débris, les poings serrés, elle fut



ramenée au centre du village. Razheem, tout comme ses hommes, n'avait pas manqué une seule seconde de ce spectacle. Satisfait, il se pencha en avant, savourant la tournure de ces événements.

« - Ta vengeance a-t-elle été douce ? S'enquit-il.

- Oh oui, je pense qu'elle regrette maintenant d'avoir laissé notre village tomber entre vos mains. »

Silencieux, Razheem acquiesça. Cette jeune femme faisait preuve d'un étonnant courage. Osé dire cela aurait pu lui coûter la vie, pourtant elle l'avait fait. Dans quelques heures ils quitteraient le village, après l'avoir détruit, mais elle serait envoyée à Shamir en compagnie de la Lionne. Conditionnée et entraînée, elle ferait très certainement une excellente recrue pour l'empire.

« - Il est temps maintenant que la Lionne soit exécutée.

- Non, » s'exclama à nouveau la jeune femme.

Surpris, Razheem se redressa.

« - Pourquoi cela ? Ne t'ai-je pas offert la vengeance à laquelle tu aspirais ?

- Si bien entendu, j'ai eu ma vengeance. Maintenant je veux la Lionne pour moi, la maltraiter pour mon plaisir. Je ne vous la demande que pour une seule journée. Demain soir lorsque Lahn sera à la verticale de ce cloché je vous redonnerais la Lionne. »

Songeur, Razheem se rassit. Les plans de Dirz pouvaient bien attendre une journée de plus. Voir le calvaire de son ennemie se prolonger une journée de plus était un spectacle auquel il avait bien du mal à résister.

« - J'accepte. La Lionne est tienne jusqu'au coucher du soleil demain soir, pas une minute de plus.

- Merci, se contenta de répondre la jeune femme. »

Personne ne vit en cet instant la Lionne sourire brièvement sous le couvert de ses cheveux.

Quatre jours s'écoulèrent ainsi. La Lionne humiliée, battue comme jamais elle ne l'avait été auparavant et chaque soir la villageoise demandait à ce que soit repoussé le moment où elle devrait rendre sa « victime ». Prenant un intense plaisir à voir son ennemie rabaissée, le Commodore avait chaque fois accepté sans faire de réelle difficulté. Sa curiosité le poussait à attendre et voir jusqu'où l'imagination perverse de la jeune femme pourrait la mener. Elle jouissait de qualités rares qu'il se surprenait à apprécier et respecter. Peut-être pourrait-elle l'accompagner d'ici quelques jours. Il lui fournirait de nouvelles victimes qu'elle briserait pour leur plaisir. En gage de cette affection qu'il lui portait, il lui avait permis de conserver l'épée et la cuirasse de l'héroïne du Lion. Bien entendu elle ne

pourrait les conserver que quelques jours, puis ces objets seraient envoyés aux Mentats à Shamir, mais le moment n'était pas encore venu...

A quatre pattes dans l'enclos à cochon, Laureena gardait la tête baissée sous les quolibets cruels des clones de Dirz. Aucun d'entre eux n'était autorisé à la toucher, néanmoins ils ne manquaient pas une minute de son calvaire. Une main l'agrippa alors par les cheveux, la tirant vers l'extérieure sans ménagement.

« Viens le moment est venu ! »

Gémissante, la Lionne fut conduite à la maison de sa tourmentrice sous les quolibets et les gestes équivoques des guerriers de Dirz.

Razheem observait une large carte dépliée devant lui, préparant le prochain mouvement de ses troupes. Pourtant son esprit était ailleurs, concentré sur tout autre chose. Qu'allait-elle lui proposer ce soir-là ? Quel divertissement égayerait cette nuit ? L'imagination de la jeune femme semblait sans limite sur ce point, faisant d'elle un être à part. Chaque jour, elle avait inventé de nouveaux supplices pour la guerrière d'Alahan, la rabaissant toujours plus, brisant petit à petit sa confiance et l'image qu'elle avait d'elle-même. Un large rictus mauvais barra le visage de Razheem, cette soirée serait exquise, à l'image de toutes celles qui s'étaient déroulées auparavant. Un biopsiste pénétra dans la pièce, ouvrant la porte à la volée.

« - Commodore, s'écria-t-il, nous sommes encerclés ! »

Furieux, Razheem se leva, et frappa du poing la table devant lui.

« - Qui et combien sont-ils ?

- Une centaine de combattants d'Alahan et d'Akkylannie Commodore. Quels sont vos ordres Maître ? »

Rapidement, l'esprit du Commodore analysa la situation et les différentes possibilités qui s'offraient à lui. Leurs chances de vaincre étaient pratiquement nulles dans ce vallon et le village ne leur offrirait aucune protection efficace.

« - Préparez-vous à la bataille ! Ils auront peut-être ce lieu, mais ils ne récupéreront pas leur précieuse Lionne. Effectuez immédiatement les prélèvements nécessaires, puis brisez-lui la colonne vertébrale et attachez-la à un poteau à la porte du village. Cette vision devrait refroidir l'ardeur de certains guerriers. »

Le Biopsiste se retourna, s'apprêtant à ressortir de la pièce.

« - Attendez, amenez moi la villageoise, elle sera à mes côtés durant cette bataille.

- Bien Maître. »

Ajustant son heaume, Razheem sortit

quelques minutes plus tard. De la maison de la jeune femme s'éleva un long hurlement de souffrance, puis le biopsiste fut projeté au travers de la vitre. Le corps partiellement brûlé, le clone se tordit de souffrance quelques instants avant de mourir. Deux femmes sortirent de cette maison, toutes deux portant armures et épée. La Lionne était à nouveau la fier héroïne d'Alahan, mais c'était la transformation de la villageoise qui surprit le plus le commodore.

« - Quelle est cette tromperie ? »

Solidement campée sur ses pieds, la jeune femme tendit son épée enflammée vers lui.

« - Je suis Mirà, sœur du Commandeur Templier Arkhos et Merin guide chacun de mes coups. »

Souriante, la Lionne repoussa d'un coup de pied le cadavre encore fumant du Biopsiste.

« - Surpris Commodore ? Nous savions que nous n'avions aucune chance contre vos troupes au moment où nous vous avons repéré. Nous avons donc dû trouver le moyen de vous retenir ici le temps qu'un messenger puisse alerter nos seigneurs. Votre plaisir malsain a causé votre perte.

- Tuez-les ! »

Tandis que les clones se jetaient sur les deux jeunes femmes, Razheem recula et monta sur son destrier. Ce faisant, il ne cessa de regarder Mirà, fasciné par celle qui l'avait trompée.

Talonnant son cheval, le Commodore s'élança.

De retour au Syharhalna, Razheem contemplait Lahn disparaître derrière les Dunes. A plusieurs centaines de kilomètres de là, les deux combattantes devaient recevoir les félicitations du Roi Gorgyn pour le plan audacieux qu'elles avaient mis en œuvre. Ses troupes avaient été décimées et il avait dû pour la première fois de son existence s'enfuir. Cela avait été la meilleure solution, sa perte aurait été totalement inutile et ayant constitué un sérieux revers pour l'armée de Dirz. Fermant les yeux, il se remémora les traits de la jeune femme, Mirà. Elle l'avait trompé, pourtant il ressentait plus de la fascination que de la haine à son encontre. Elle avait joué la comédie beaucoup trop bien pour que cela ne fût que de la comédie. Elle avait pris plaisir à ce qu'elle avait fait à la Lionne, cela ne faisait aucun doute pour le Commodore. Elle lui ressemblait sur certains points, elle était proche de lui, très proche. L'un et l'autre partageait quelque chose en commun et il découvrirait ce que c'était.

Lahn avait disparue, le moment était venu de rejoindre Shamir...

SAURDAK

LEXIQUE

Machinerie centrale: Machinerie que l'on trouve au cœur de toutes les cités naines, dont le ronronnement, témoin du fonctionnement de l'antique mécanique, emplît l'air ... Le cœur des machineries repose sur trois rouages délicats, qui nécessitent une manipulation très précise.

Malachite: Les armes de Malachite possèdent une propriété particulière. Elles ont été enchantées par les shamans du clan lors de rituels puissants qui ont associé la force des esprits aux tranchants des armes. Ces armes sont capables de drainer la force vitale de ceux qu'elles blessent.

Mages: Nom porté par les magiciens du Lion.

Magie Alchimique: La Magie des Alchimistes de Dirz tire l'essence de son pouvoir des gemmes de Ténèbres. Sans elles, aucune de leurs opérations ne serait possible. Les Syhars entretiennent donc de bonnes relations avec les Nécromanciens d'Achéron : eux seuls sont capables de leur fournir ces gemmes. Le prix à payer est cependant exorbitant : ils réclament des corps, vivants ou non, le soutien de régiments entiers et l'accès aux connaissances empiriques de Dirz ...

Magon: Son nom est inconnu sauf du plus petit nombre : les Fidèles d'Arh-Tolth, dont il est issu. Il est le grand prêtre de leur caste, le représentant « officiel » (là où D'jabril le Voyageur est « l'officieux ») de son dieu sur Aarklash. Le Magon et le Basyleüs sont avant tout des alchimistes de Dirz, ce qui permet de cerner une bonne partie de leur motivation.

Managram: Managarm avait croisé une délégation du Scorpion aux abords de la forêt de Quithayran. Pour le moment, elle se contentait d'observer.

« Oui, je suis scientifique et je crois en Arh-Tolth. Paradoxal, dites-vous ? Permettez-moi de vous expliquer plus en détails... »

Les paroles du Syhar donnèrent une bouffée de haine à l'Éclipsante. La Traîtresse n'aurait jamais cru que des discours sur le clonage puissent trouver un écho auprès de certains Daïkinees. Savaient-ils seulement ce qu'ils devraient sacrifier pour s'assurer une descendance grâce aux Scorpions ?

La rage guida son geste. Avec un claquement sinistre, le fouet de Managarm s'enroula autour du cou de l'orateur et emporta sa tête comme on cueillerait un bourgeon délicat. Les gardes sortirent leurs armes ; la mort s'invitait dans les pourparlers.

Managarm, Championne Éclipsante pour les Dévoreurs de Vile-Tis, arpente les sentiers du continent d'Aarklash et sème la

mort dans son sillage. Présentée en boîte, la figurine de Managarm est accompagnée par celle du Korgan, une hyène de taille impressionnante. La Traîtresse, ennemie personnelle d'Onyx le Rôdeur, fait preuve d'un style de combat exotique et redoutable. Elle possède non seulement les Compétences Tueur né, Assassin et Feinte, mais elle peut également utiliser les techniques secrètes des Éclipsantes et faire appel aux pouvoirs du Masque de Y'Anrylh. Le Korgan, quant à lui, est une force de la nature qu'aucun obstacle n'arrête, grâce à la Compétence Bond. Qui pourrait résister à l'assaut de ces deux fauves ?

Maison Lazarian: Une des Maisons d'Achéron. Maîtrise les rituels de Chairs. Azaël en fait partie.

Maître des carnages (dévoreur): Ils consacrent leur existence à la maîtrise de l'art de mettre son prochain en pièce. Inspiré par la perfection guerrière de Vile-Tis, ils développent de nombreuses techniques. Corps à corps, magie de guerre, et aussi ... course. On ne peut pas dire que ce soit des spécialistes, mais ils sont au moins honorables dans chacun de leurs domaines.

Maître des Poupées: Les Marionnettistes sont les plus fidèles serviteurs du Despote. Accompagnés de leurs étranges acolytes et de leurs sinistres poupées-canopes, ils œuvrent avec efficacité pour le maître de Mid-Nor.

Guerriers-Mages, les Maîtres des Poupées pratiquent leur propre Voie de Magie appelée Corruption.

Cruelle et destructrice, elle cherche à affaiblir l'ennemi jusqu'à l'élimination.

Maîtres du Temple: Ils sont au nombre de 5 : les quatre Commandeurs et Proteüs, Le Temple de l'Ouest se trouve à Icqor, en Alahan.

Masque de Contemplation: Masque permettant aux Shamans Keltois de visualiser ses vies intérieures : influencé par l'afflux d'adrénaline produit au cœur d'une bataille, le masque peut envoyer des visions sous forme de véritables électrochocs au Shaman qui le porte. En effet, les Shamans Keltois sont à même de capter les essences vitales élémentaires de façon à pouvoir revivre ou prévoir les incarnations. Le premier Masque de Contemplation a été modelé par Enoch.



Masque de Cuir: Masques portés par les Parias Wolfen.

Masque de Tourmenteur: Masque porté par les Rôdeurs des Abyemes.

Masse des Tourmentés: Masse d'Azahir «le dément».

Marteau Fusion: Nom du marteau que porte Kahinir, dont la masse est faite du métal qui sert à la fabrication des meilleures armures naines, celles des guerriers Khor. Mais une petite « variante » rend cette arme très particulière : il contient un mélange de lave et de plomb en fusion. De ce fait, les ennemis peu protégés et peu résistants sont écrasés par le choc et brûlés par la chaleur.

Matrae: Les Matrae sont les trois déesses protectrices des Sessais. Elles se nomment Siobhan, Déesse de la Nature et de la Vie; Fiann, Déesse de la Guerre et Neraidh, Celle Qui Marche Parmi les Ombres.

Mazaian Genariah: Commodore de la forteresse de Danakil.

Méliador le Céleste: Mage d'Alahan, Adepté de la Lumière et de l'Air. Au cours d'une longue quête, alors qu'il était encore Aventurier, au cœur des terres keltoises, Méliador découvrit un tombeau datant de l'époque où ceux qui allaient devenir les Lions n'avaient pas encore quitté les tribus. Il y découvrit un sort oublié qui invoquait la colère des Dieux, gravé à même la roche. Le sang qui coule dans ses veines est le sang de la Noblesse, au sens propre comme au sens figuré.

Mentats de Dirz: Une des castes parmi les Scorpions.

Métal du Ciel (Le): Véritable secret chez les nains, ce métal est très rare et possède des propriétés magiques inestimables. Les plus grandes reliques naines en sont faites.

Métallurgie Akkylanienne: Les plus talentueux fabricants d'armures d'Aarklash sont certainement les Akkylaniens. Leurs armées sont des océans d'acier, aux boucliers rutilants, prêts à arrêter toutes les vagues ennemies. Mais ils excellent aussi dans la conception d'armures très particulières, faites uniquement pour les dignitaires de l'Empire. Les Armures du Griffon font partie de cette catégorie, même s'il en existe plusieurs. Elles sont la quintessence du savoir-faire akkylanien, mélangeant les techniques de forge les plus subtiles et la Magie défensive la plus efficace.

LEXIQUE

Migaïl: Mage d'Alahan, Initié de la Lumière et Sélénite. Il est le dernier des Ylliaars et gardien de la Caverne des Murmures.

Meghan l'ensorceleuse: Meghan l'ensorceleuse est une figure particulière des légendes keltoises. Elle est plus qu'en harmonie avec les éléments comme la plupart des shamans keltois, elle est leur fille, la représentation même de leur puissance.

Méliador le Céleste: La mésaventure de Méliador dans les Falaises Plaintives ne date pas d'hier. A vrai dire, il ne saurait pas dire si c'est bien lui qui a libéré la Gorgone ou s'il s'est juste «contenté» d'ôter le sceau qui retenait son essence prisonnière. La Gorgone a-t-elle été libérée au moment où le Sceau de Vérion était brisé ? Pendant un moment d'inattention de l'Antinomien Méliador ? Après le départ de ce dernier de la Baronnie d'Algérande ?

En fait, le Mage du Lion n'a réalisé qu'assez récemment son erreur. Les nombreuses zones d'ombres qui entourent les circonstances de la libération de «l'être» (était-ce seulement la Gorgone ?) le font douter et l'entravent dans ses décisions.

Pour le moment, Méliador fait ce qu'il peut pour suivre les déplacements de la Gorgone et tenter de comprendre ses desseins. Les agents de l'Ordre de la Chimère l'aident dans cette tâche depuis qu'il a prévenu la Reine Trys. Mais ce n'est pas tâche facile ; la Nécromancienne se fond dans les ombres, apparaissant et disparaissant comme bon lui semble. Ici on l'aperçoit à Cadwallon, quelques semaines plus tard elle se joint à une fratrie pirate des Crocs de Feu, puis rôde non loin de Caer Mnà et passe un pacte secret avec une tribu mineure...

Les agents de la Chimère ont réalisé que la Gorgone avait une grande part de responsabilité dans le massacre de Tycho. Certains désirent la détruire sans attendre ; tous ceux qui ont essayé l'ont payé de leur vie ou ont lamentablement échoué. D'autres devinent que la Nécromancienne n'est pas ce qu'elle paraît être et n'est l'alliée de personne, pas même du Bélier ; quelle abominable vérité dissimule Celle qui Hurlé dans les Ténèbres ? Où est passée la créature qu'elle a éveillée dans les glaciers de Tycho ?

Mezaïan Genariah: C'est un commodore scorpion. Il est le maître d'armes plus classique dans l'esprit que les autres commodores : Polyvalence, fiabilité, domination.

Merin: Le Dieu Unique des Griffons d'Akkylanie, instaurateur de la Vérité Unique. Certaines rumeurs affirmeraient

qu'il évoluerait au milieu de ses fidèles.

Mid-Nor: Très ancien héros Nain, désormais Dieu ?

Les récits fondateurs des Nains racontent comment les «Ancêtres», les 5 héros choisis par les dieux de l'Aegis descendirent au centre de la terre pour combattre la monstrueuse clique de Rat, «l'Usurpateur» qui avait semé le germe de l'insurrection dans l'esprit des Gobelins.

A leur retour, les «Ancêtres» n'étaient plus que 4 : Mid-Nor était resté dans les profondeurs pour sceller l'accès aux royaumes infernaux.

Contrairement aux morts-vivants classiques (dits «inférieurs»), les Nains de Mid-Nor conservent une bonne partie de leur personnalité lors de leur transformation.

En fait, c'est comme s'ils étaient un peu schizophrènes. Ils gardent leurs souvenirs et leur savoir, mais deux personnalités (au moins, voir le cas de la Reine de la Cour des Gouffres) se partagent leur âme : leur esprit originel et l'esprit collectif de Mid-Nor. C'est par le biais de ce dernier que les Nains des Gouffres ressentent et partagent ce que leurs frères proches perçoivent.

Minotaures: L'origine de ces êtres est tout sauf certaine. On en croise un peu partout sur Aarklash et sous toutes les bannières du continent.

Bon nombre d'entre eux se sont joints aux Keltois parce que leur mode de vie et la mentalité leur convenait. Et puis les Keltois les ont acceptés comme ils étaient... Mais pour un minotaure qui court avec les enfants de Danu, deux autres arpentent les sentiers du continent, en quête de leur propre destinée.

Malgré le fait que les minotaures soient pour la plupart plus sociable que leur apparence le suggère, il est difficile de discerner l'origine de leur culture. Killyon l'Ancien, grand explorateur du Lion, a affirmé sans preuve formelle que le berceau des Minotaures se trouvait quelque part en Bran-Ô-Kor...une éternité avant l'apparition des Orques.

Mira: A la fin de ses aventures, lorsque Mira découvre le tombeau d'Arcavius, Mirà doit rencontrer Proteüs, Grand Maître du Temple.

Pour le reste, Saphon accuse Mirà d'avoir profané le tombeau d'Arcavius et veut la traîner jusqu'au tribunal de l'inquisition, où elle sera jugée et justement punie car Saphon découvre le tombeau d'Arcavius, après le passage de Mira, et c'est donc pour cela que sa mission se solde par un échec.

Miséricorde: Mirà la Téméraire a mûri depuis son périple dans les terres de Bran-Ô-Kor. Désormais traquée par les siens,

la jeune femme s'est réfugiée au sein de la Loge de Hod. Sa seconde Incarnation œuvre désormais sous le nom de Miséricorde.

L'incroyable découverte de Mirà dans le tombeau d'Arcavius a fait d'elle une Moine-Guerrière dotée de deux miracles qui lui sont réservés. Hauteclaire, son épée légendaire, a elle aussi évolué.

Mnémosyne: La Sihir Rogue a pris une poignée de Solitaire Wolfen sous son aile. La Sihir d'eau est connue dans toutes les cours célestes pour être une voleuse et une mystificatrice hors-pair.

Moines rouges/Exécuteurs: Cette « école » forme des érudits et les exécuteurs du griffon.

Officiellement, ils ne forment pas un ordre cohérent, structuré et reconnu en lui-même. Il s'agit de l'ensemble des érudits et des lettrés qui ont été assignés au service d'un dignitaire de Griffon et qui ont reçu une formation d'assassin.

Officieusement, les Exécuteurs se montrent solidaires les uns des autres, un peu comme des « prestataires de service ». Ils forment une communauté dispersée mais liée par l'infamie du secret professionnel, comme les bourreaux de notre histoire réelle. Ils sont respectés mais personne ne se frotte à eux : ce n'est pas parce qu'ils n'ont ni poids ni ambition politique qu'il faut les provoquer...

Il n'y a pas de financement officiel, dans la mesure où ils sont dispersés à travers toutes les classes sociales de l'Empire ; chacun dépend de l'ordre religieux dans lequel il est placé de son propre travail (copiste, bibliothécaire, etc...) ou de son mécène. Dans le même ordre d'idée, ils forment eux-mêmes leurs élèves. Certains n'en forment aucun, d'autres s'en font une spécialité...

Si l'un d'entre eux vient à mourir, il est remplacé dans la mesure du possible, des délais et sitôt que l'information a fait le tour de la confrérie.

Il existe néanmoins des structures d'entraînement. Celles-ci sont assez anciennes (elles remontent à la formation des premiers Moines rouges par des criminels en tous genres) et sont peu utilisées. Leur accès reste libre pour les Exécuteurs, mais ces derniers les évitent : comme leur emplacement est connu de tous les organismes militaires, certaines entités officielles s'en servent comme pool de recrutement d'où les Exécuteurs de l'Inquisition...

Moissonneurs: Vomis par le gouffre, ces démons ailés viennent prêter main forte aux séides du despote.

Rapides, cruels et vicieux, ils constituent, du fait de leur double compétence «Eclaireur» et «Vol» un choix tactique de premier ordre. Ils sont une véritable calamité pour les tireurs, les magiciens et les fidèles adverses. Après la destruction de leur hôte, les esprits

LEXIQUE

des démons de Mid-Nor sont condamnés à errer dans les profondeurs de la terre jusqu'au moment où les pouvoirs du Despote seront suffisamment puissants pour leur permettre de se matérialiser physiquement. Alors, de formidables légions de démons s'abattront sur Aarklash.

Mol-Dan: Chef de guerre de toutes les armées naines du royaume, chef de famille d'une famille illustre, et père de Kahinir. La rumeur prétend qu'il aurait trahi son peuple en sacrifiant de nombreux guerriers Khor dans des batailles inutiles ...

Monsieur Dhypter: Membre du clan Pirate. Apre combattant, connaissant quelques bottes secrètes. Fourbe, capable de torturer ses adversaires sur le champ de bataille.



Mont Zoukhoï: Mont au sommet duquel était gardé le balai du même nom, par des gardiens d'acier et de feu, défaits par la babayagob.

Monts Aegis: Domaine des Nains de Tir-Nâ-Bor.

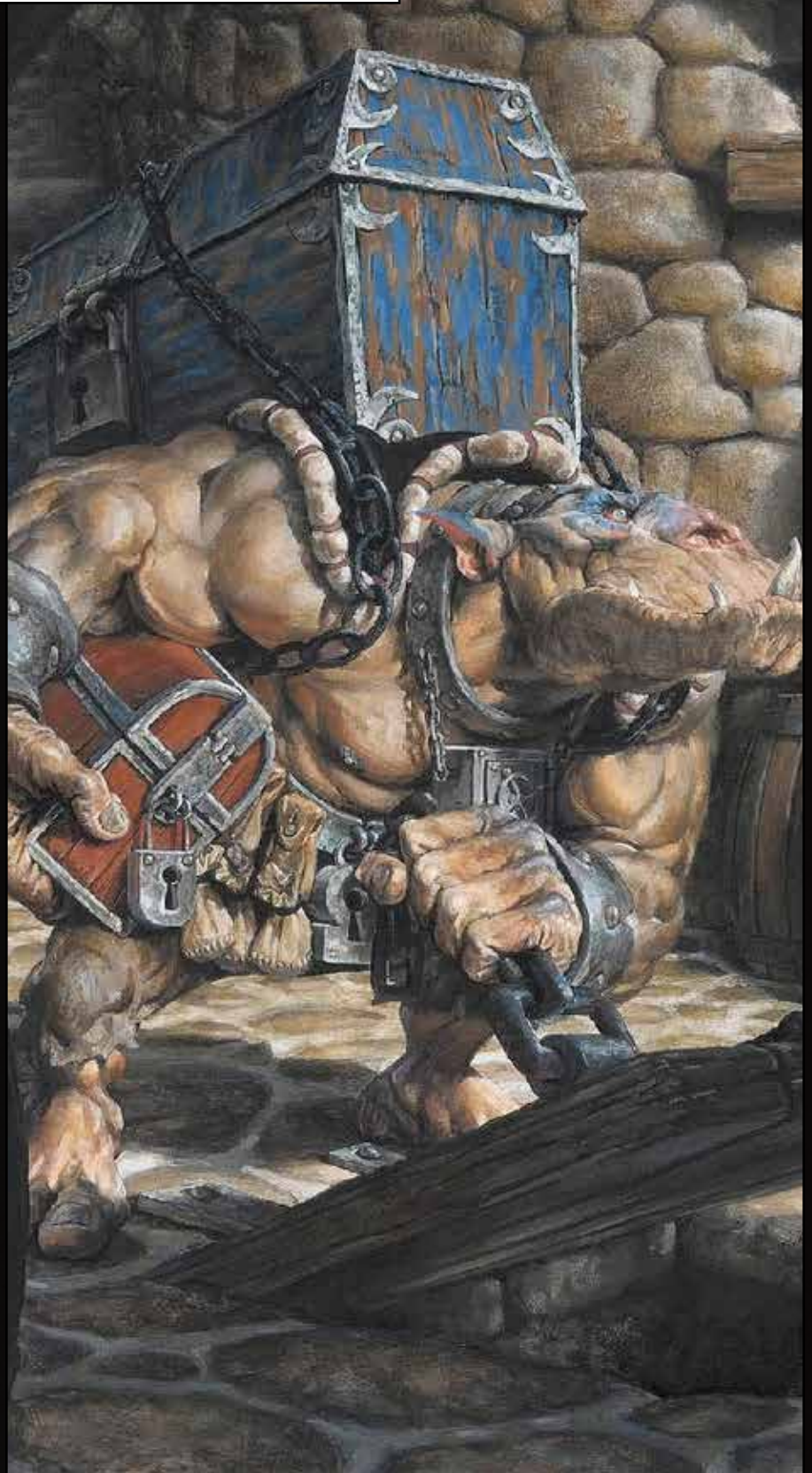
Monts Béhémot: Monts au sommet desquels les Elfes Cynwäls élèvent les immenses Dragons des Cimes.

Munitions expérimentales: Munitions mises au point par Fenggar à destination des Bombardiers et afin de préparer Argg-Am-Ork. Efficaces, elles restent toutefois instables.

Mutants: Caste gobeline, ayant tendance à prendre les gobelins pour de la nourriture. Ces derniers les craignent et ont du mal à combattre près d'eux. Les gènes gobelins sont naturellement instables. Les mutants ont souvent des membres supplémentaires, des yeux étranges ou des ailes dans le dos.

Mutation instantanée: Phénomène qui prend la forme d'un sort au cours duquel le psycho-mutant tente de modeler son corps ou celui d'un congénère. L'abus de mutation instantanée conduit à des transformations immondes comme l'Etendard vivant ou le gong hurlant.

Mutations spontanées: Le patrimoine génétique de la nation gobeline se modifie au fur et à mesure que le temps passe. Devant l'augmentation du nombre d'évolutions spontanées au sein de No-Dan-Kar, les Académiciens de Klûne sont désemparés : chaque jour les Mutants sont plus nombreux, quel avenir le Dieu Rat (Le) réserve-t-il à ses enfants ?





DATE DES PROCHAINS EVENEMENTS

Tournoi Format CONFEDÉ - Waaagh Taverne Paris les 16 & 17 avril 2016:

<http://confrontation.vraiforum.com/t2874-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=>

Tournoi Format CONFEDÉ - Nantes 2016: Si vous voulez participer à ce tournoi:

<http://confrontation.vraiforum.com/t2749-Un-tournoi-Nantes.htm>



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 Conf-Fédération

<http://www.conf-federation.fr/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

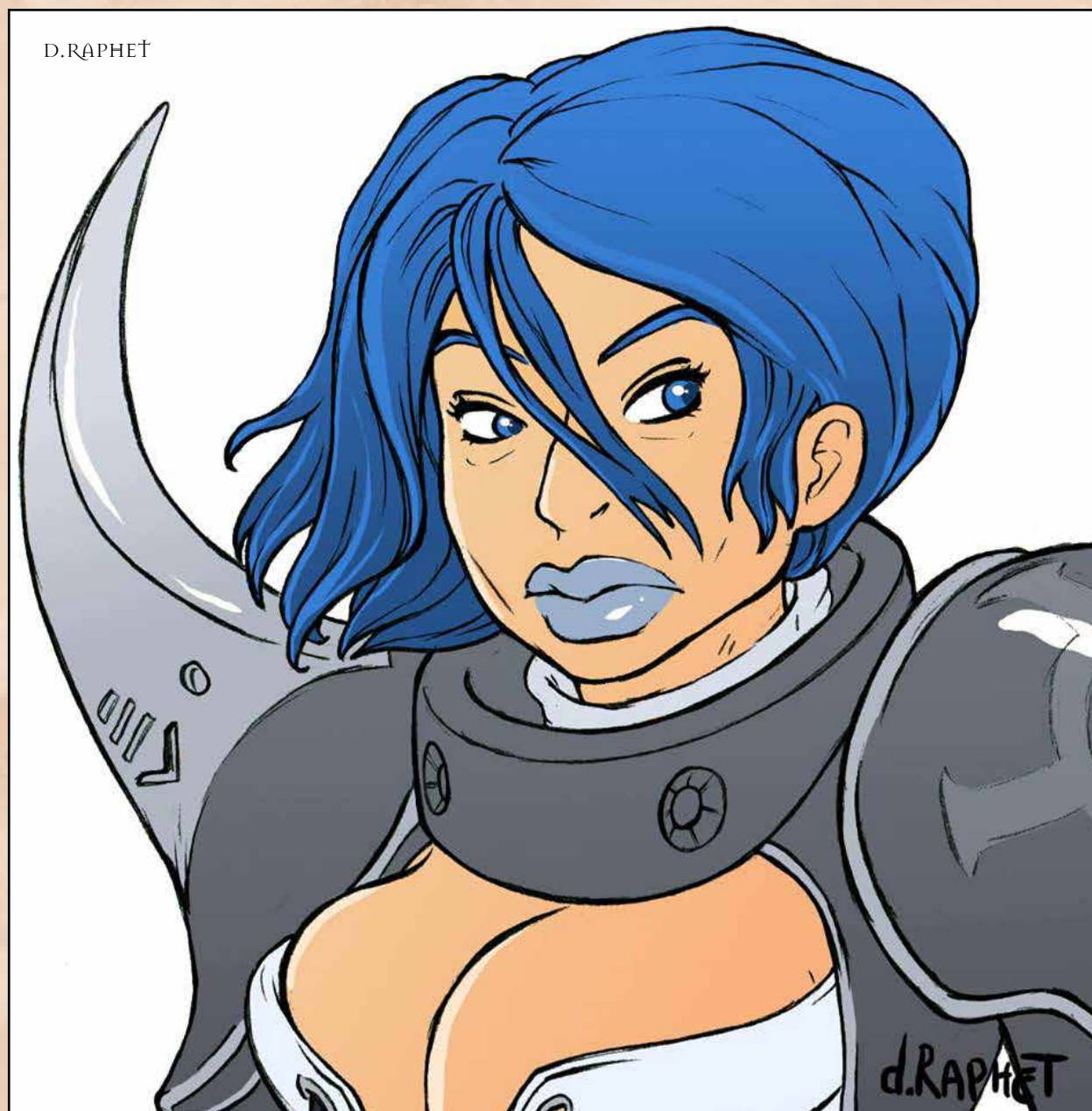
<http://thecount.canalblog.com/>

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 internet 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 dés donc la valeur est la plus petite représente la localisation. Le plus grand dé, le bonus en force avec FOR+ (Pénalité FOR)-RES+1d6.

-On considère les doubles comme des blessures 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	

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

Actions cumulatives	
Marcher	
Tirer	
Actions mystiques	



CINE'
LA NEWSLETTER DU
DRAGON ROUGE

