



NUMERO 19

# COUVE'

LA NEWSLETTER DU  
DRAGON ROUGE

- ◆ **FORMAT**  
Confédé - Magie, Nouveaux profils.
- ◆ **PEINTURE**  
Concours.
- ◆ **UNIVERS**  
Histoires, Lexique, Info & Aide de jeu



**Comité de rédaction:** Corsair35,  
Librevent, Fumble, Saurdak, Super Taze.

### 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-la 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:

[newsletter@conf-federation.fr](mailto:newsletter@conf-federation.fr)

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 19

Octobre - Décembre 2017

## SOMMAIRE

### EDITO

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

### CONF'FEDE

- Refonte de la magie .....04  
    Grimoire d'Exorcisme .....04  
    Grimoire des Tourments .....06  
- Nouveaux profils .....08

### PEINTURE

- 25ème concours .....12

### BACKGROUND

- Lexique d'Aarklash .....14  
- Nouvelle .....17

### INFORMATIONS

- Les sites partenaires .....19

AIDES DE JEU .....20

EDITO

# Confédération du Dragon Rouge

Bonjour à tous,

Une nouvelle année s'achève avec encore beaucoup de productions de la part de la Communauté.

Au programme, la suite de la réforme de la magie qui se poursuit avec les grimoires d'Exorcisme et des Tourments, la fin du lexique d'Aarklaash. N'hésitez pas à envoyer vos contributions afin d'enrichir les prochaines newsletters.

Je vous souhaite donc à toutes et à tous d'excellentes fêtes de fin d'année avec de petites figurines Rackham au pied de votre sapin. Défoilez-vous au maximum avant d'attaquer une année 2018 ludique très chargée.

Ludiquement,

SAURDAK



# REFORME DE LA MAGIE



L'exorcisme est la voie de magie naturelle des chasseurs de sorcières Griffons, qui terrorisent tous les mystiques d'Aarklash. Ce grimoire, déjà bien en place avec 7 sorts revus lors des grimoires précédents & 4 sorts lui appartenant déjà en propre en CF, a été complété des 2 sorts qui lui avaient été retirés au passage à C3, puis en remettant au goût du jour un vieux truc réservé aux Griffons & 1 sort mis de côté lors de la refonte de l'ancien grimoire Élémentaire du Feu.

## Brasier intérieur

Feu=1

Voie : Exorcisme, Théurgie

Fréquence=2

Difficulté=6

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin de la partie.

La cible gagne FOR+1.

Lors de chaque phase d'Entretien, lancez 1d6. Sur '1' la cible subit une blessure Légère, sur '2' ou plus la cible gagne FOR+1. Un même combattant peut être sous l'influence de plusieurs Brasiers intérieurs à la fois. Il devra cependant lancer 1d6 lors de la phase d'Entretien pour chaque sortilège actif.

## Bûcher de la rédemption

Feu=2

Voie : Exorcisme, Rédemption

Fréquence=1

Difficulté=X

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La prochaine fois que la cible se déplace ou est déplacée (par quelque effet de jeu que ce soit), elle subit un jet de Blessures (FOR=X+1).

## Bûcher des sorcières

Feu=2

Voie : Rédemption, Exorcisme

Fréquence=1

Difficulté= 6

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un mystique ennemi

Durée : Spécial

Ce sortilège ne peut être lancé qu'au moment où la cible incante un sortilège ou appelle un miracle, en lieu et place de toute absorption, censure ou tentative de contre. La cible subit un jet de Blessures (FOR=10) immédiatement après l'application des effets du sortilège ou du miracle. Ce sortilège ne peut être ni contré ni absorbé.

## Cercle de protection

Feu=2

Voie : Exorcisme

Fréquence=1

Difficulté=Y

Portée : Personnel

Aire d'effet : 5cm

Durée : Entretien/1

Aucun combattant possédant au moins une des aptitudes ci-dessous ne peut entrer ou être invoquée dans l'aire d'effet du sortilège. Si un tel combattant se trouve déjà dans l'aire d'effet au moment de l'incantation, il est Sonné tant qu'il demeure dans l'aire d'effet du sortilège.

- Peur inférieure ou égale à Y.
  - Score de Courage inférieur ou égal à Y (y compris '-') & au moins une compétence parmi « Construct », « Élémentaire/X », « Immortel/X » ou « Mort-vivant ».
- Ce sortilège est immédiatement dissipé si le lanceur se déplace ou est déplacé, par quelque effet de jeu que ce soit.

## Châtiment des hérétiques

Neutre=2

Voie : Cabale, Exorcisme, Rédemption

Fréquence=1

Difficulté=5

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un mystique ennemi

Durée : jusqu'à la fin du tour

Tous les combattants amis bénéficient de FOR+5 pour tout jet de Blessures contre la

cible lors d'un corps à corps.

## Dernier souffle

Neutre=1

Voie : Exorcisme, Rédemption

Fréquence=Unique

Difficulté=3+POU du lanceur

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin de la partie

Ce sortilège doit être lancé au moment où le lanceur est Tué net (il subit les malus d'une blessure Critique).

La cible gagne la compétence « Concentration/X (INI, ATT, FOR) », avec X=POU du lanceur (les malus de blessure ne sont pas pris en compte).

Si la cible subit un Tué net, elle peut désigner un autre combattant ami à 10cm, lancez 1d6 :

- '1' ou '2' : le sort est immédiatement dissipé.
- '3' ou plus : le sort est transféré sur cette nouvelle cible.

## Edit de Merin

Feu=1

Voie : Exorcisme

Fréquence=2

Difficulté= POU ou FOI de la cible

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un mystique ennemi

Durée : Instantané

La cible perd 4 gemmes ou 4 FT, en fonction de la difficulté choisie.

La cible ne peut ni absorber, ni contrer, ni censurer ce sortilège.

## Excommunication

Feu=2

Voie : Rédemption, Exorcisme

Fréquence=1

Difficulté=-2+PEUR de la cible

Portée : 40cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Entretien/1

Tous les combattants amis réussissent automatiquement leur test de Courage contre la cible.

## Flamme obscure

Feu=2

Voie : Exorcisme

Fréquence=1

Difficulté=5

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami du Griffon

Durée : Jusqu'à la fin du tour

# CONFÈDE

Ce sortilège doit être lancé au moment où la cible est retirée de la partie.

- Tous les combattants amis à 5cm de la cible gagnent FOR+2.
- Tous les combattants amis à 5cm de la cible gagnent la compétence « Coup de maître/4 ».
- Tous les combattants amis à 5cm de la cible regagnent 1 crans de blessure.

## Grâce de l'inquisition

Feu=2

Voie : Exorcisme

Fréquence=1

Difficulté=3+POU du lanceur

Portée : Personnel

Aire d'effet : Personnel

Durée : Instantané

Ce sortilège doit être lancé juste avant que le lanceur n'encaisse un jet de Blessures.

Le jet de Blessures est annulé.

## Marque d'infamie

Neutre=1

Voie : Théurgie, Exorcisme

Fréquence=2

Difficulté=5

Portée : Illimitée

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne la compétence « Cible/-1 ».

## Nuée incandescente

Feu=2

Voie : Exorcisme

Fréquence=1

Difficulté=5

Portée : Contact

Aire d'effet : Spécial

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Ce sortilège ne peut être incanté que lors de la phase Stratégique.

Placer une carte Confrontation sur le terrain.

La nuée incandescente bloque les lignes de vue.

Lors de la phase d'Entretien, tout combattant intégralement sur la nuée subit une Blessure légère.

## Révocation de la forme

Feu=1

Voie : Exorcisme

Fréquence=1

Difficulté=Aucune

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Jusqu'à la fin de la partie

La cible effectue un test de Pouvoir ou de Discipline contre le résultat du test d'Incantation, si elle le réussit, le sortilège est un échec.

Le lanceur choisit l'un des artefacts de la cible, il est immédiatement détruit et retiré de la partie

## Sanction

Feu=1

Voie : Exorcisme

Fréquence=2

Difficulté=6

Portée : Personnel

Aire d'effet : Personnel

Durée : Instantané

Ce sortilège doit être lancé juste avant d'effectuer un jet de tir sur un mystique, le lanceur bénéficie de FORTIR+6 pour ce tir.

Ce sortilège peut être lancé deux fois sur la même cible au cours du même tour.

## Vindictive fraternelle

Feu=2

Voie : Exorcisme

Fréquence=2

Difficulté=6

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Tous les combattants amis bénéficient de la compétence « Fléau/X », X représente tous les combattants ennemis au contact de la cible.



Les Tourments, la voie de magie naturelle des terrifiants guerriers-mages Dévoreurs que sont les maîtres des carnages. Ce grimoire, déjà bien complet avec l'ajout des 4 sorts qui lui ont été retirés au passage à C3, a été parachévé en ressuscitant 3 sorts issus de l'ancien grimoire Élémentaire de l'Eau. Nous avons profité de ce travail, & de la présence/ajout de plusieurs sorts affectant les chaînes, pour retravailler en profondeur les profils Dévoreur sur ce point. Désormais, les chaînes portées sur le profil d'un Dévoreur sont directement liées à son rang & à son type (mage, elfe, Wolfen, élite....) de façon logique & cohérente, ce qui était loin d'être le cas dans l'héritage rackhamien.



## Calvaire des enchaînés

Eau=1

Voie : Tourments

Fréquence=2

Difficulté=6

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami équipé de Chaînes

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne un unique bonus à choisir en fonction des chaînes dont elle est équipée :

- Chaînes d'envoûtement : la cible gagne FOR+2.
- Chaînes de perversité : la cible gagne la compétence « Implacable/1 ».
- Autres chaînes : la cible gagne ATT+1.

## Déchéance inéluctable

Eau= X+1

Voie : Hurllements, Tourments

Fréquence=2

Difficulté=X+5

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne RES-2X (minimum RES=1, maximum X=4).

## Dernier retranchement

Eau=1

Voie : Lamentations, Tourments

Fréquence=2

Difficulté= INI de la cible

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible ne peut effectuer ni mouvement de fuite ni désengagement.

## Éxaltation de la souffrance

Neutre=2

Voie : Tourments

Fréquence=2

Difficulté=6

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Si la cible possède la compétence « Implacable/X », elle peut choisir de gagner RES-2 pour augmenter de +1 sa valeur de X.

La cible bénéficie d'un bonus de RES en fonction de son état de Blessure.

- Blessure légère : RES+2.
- Blessure grave : RES+4.
- Blessure critique : RES+6.

## Faveur des orphelins

Neutre=2

Voie : Tourments

Fréquence=2

Difficulté=Aucune

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Le lanceur bénéficie de POU+2 si la cible possède la compétence « Paria » &/ou appartient à l'armée des Dévoreurs.

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

- 1 ou moins. Aucun effet.
- 2 à 4. La cible gagne INI+1.
- 5 à 7. La cible gagne INI+1 ou la compétence « Coup de maître/1 » ou « Implacable/1 », au choix du lanceur.
- 8 à 10. La cible gagne INI+1 et la compétence « Coup de maître/1 » ou « Implacable/1 », au choix du lanceur.
- 11 ou plus. La cible gagne INI+1 et les compétences « Coup de maître/1 » et « Implacable/1 ».

## Fureur de l'échorché

Neutre=1

Voie : Tourments, Supplices

Fréquence=2

Difficulté=4

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible ne subit plus les malus de blessure sur sa Force.

## Garde sanglante

Eau=1

Voie : Hurllements, Tourments

Fréquence= 2

Difficulté=X

Portée : Personnel

Aire d'effet : Personnel

Durée : Instantané

Ce sortilège doit être lancé juste avant que la cible encaisse un jet de Blessures.

- X=4. La cible bénéficie de la compétence « Instinct de survie/6 » pour le prochain jet de Blessures.
  - X=6. La cible bénéficie de la compétence « Instinct de survie/5 » pour le prochain jet de Blessures.
  - X=8. La cible bénéficie de la compétence « Instinct de survie/4 » pour le prochain jet de Blessures.
- Ce sort peut être lancé plusieurs fois par tour sur un même combattant.

## Loi de la nature

Neutre=1

Voie : Tourments

Fréquence=2

Difficulté=3

Portée : 20cm

Aire d'effet : Spécial

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Le lanceur choisit un combattant ami et un combattant ennemi à portée.

Si l'un de ces deux combattants parvient à infliger un Tué net à l'autre, il pourra immédiatement effectuer un jet de « Régénération/5 ».

## Massacre

Eau=2

Voie : Hurllements, Tourments

Fréquence=2

Difficulté=1+ATT de la cible

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne la compétence « Implacable/1 ».

# CONFÈDE

## Morsure de l'âme

Eau=2

Voie : Hurllements, Tourments

Fréquence=1

Difficulté=COU/PEUR 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, DEF-1, TIR-1, POU-1 et FOI-1.

Ce sortilège est sans effet sur un combattant doté de la compétence « Construct » ou « Mort-vivant ».

## Pacte de l'eau

Eau=1

Voie : Tourments

Fréquence=1

Difficulté=3+POU du lanceur

Portée : Personnel

Aire d'effet : Personnel

Durée : Jusqu'à la fin de la partie

Jusqu'à la fin de la partie, le lanceur bénéficie de POU+1 lors de l'incantation d'un sortilège s'il utilise uniquement des gemmes d'Eau (tant pour le sort que pour les gemmes de maîtrise).

Le lanceur gagne la compétence « Vulnérable » jusqu'à la fin du tour, y compris si l'incantation est un échec.

Ce sort peut être lancé plusieurs fois sur la même cible durant la partie, mais une seule fois à chaque tour.

## Pacte des enchaînés

Eau=2

Voie : Tourments

Fréquence=2

Difficulté=6

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami équipé de Chaînes

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible perd un dé de combat.

Le lanceur gagne un unique bonus lié au type de Chaînes dont la cible est équipée (au choix du lanceur si besoin) :

- Si la cible est équipée de chaînes de Carnage, le lanceur gagne ATT+2 et FOR+2.

- Si la cible est équipée de chaînes de Calamité, le lanceur gagne un dé de combat supplémentaire.

- Si la cible est équipée d'autres Chaînes, le lanceur gagne ATT+1 et DEF+1. Le lanceur ne peut pas être la cible de l'incantation de ce sortilège.

## Rage intérieure

Eau=2

Voie : Tourments

Fréquence=2

Difficulté=8

Difficulté=FOR de la cible

Portée : Contact

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Instantané

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

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

## Trombe asourdissante

Eau=3

Voie : Tourments

Fréquence=2

Difficulté=8

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Entretien/2

La cible gagne POU-2, TIR-2, DIS-2 et

FOI-2.

Tout combattant en contact avec la cible bénéficie de POU-2, TIR-2, DIS-2 et FOI-2.

## Trouble

Eau=2

Voie : Tourments

Fréquence=2

Difficulté=5

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami équipé de Chaînes

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne un unique bonus à choisir en fonction des chaînes dont elle est équipée :

- Chaînes de Cruauté, la cible gagne la compétence « Cible/+2 ».
- Chaînes de Carnage, la cible gagne DEF-1 et non pas DEF-2 si elle a recouru à la défense soutenue.
- Chaînes de Calamité, la cible gagne la compétence « Désengagement/6 ».
- Autres Chaînes, la cible gagne la compétence « Insensible/5 ».





# Nouveaux profils

**CLONE DES DUNES**

Mutagène/0, Éclaireur.  
**18** Vétéran, Taille moyenne.

**Clone des dunes.**

10 - 2 - 3/5 - 2/5 - 3/3  
Mutagène/0, Éclaireur.  
Vétéran Dirz. Taille moyenne.  
18 PA

- Affilié : Tarsith.
- Limité : Shamir
- Interdit : Code noctis, Danakil, Eclipse, Inuka, Tenseth, Theben.

Eden (Happy Games Factory).  
Larima askari.  
Larima askari 2.  
Musharef askari 2.  
<http://www.eden-the-game.com/larhima-askari-2-art854.html>  
<http://www.eden-the-game.com/larhima-musharef-askari-art533.html>  
<http://www.eden-the-game.com/musharef-askari-2-art853.html>  
<http://confrontation.vraiforum.com/t2973-DIRZ-CREA-Clone-de-Tarsith.htm>

« Je hante les dunes & les vagues. »

Tarsith fut le premier et seul port de l'Empire alchimique. En effet, les Dirz n'ont jamais réussi à créer une marine performante, préférant détruire les marines ennemies grâce à des krakens incontrôlables. De fait, Tarsith a été délaissée depuis longtemps à cause de l'ensablement de son rivage. Ne reste qu'une ville piteuse, appauvrie & totalement décrépie, mais avec des technomanciens arc-boutés sur leur gloire passée. Le laboratoire, bien que faible, est négligé (& surtout oublié) par les autres laboratoires car désormais trop à l'écart des voies commerciales de l'empire.

Las, sable, sel et technologie font mauvais ménage. Le sable qui recouvre à chaque tempête la ville vient gripper les engrenages. L'air marin salé rouille l'acier. Aussi les clones de Tarsith sont-ils plus basés sur les chairs génétiquement modifiées que sur les ajouts et implants technologiques. Vrais-nés et clones se couvrent souvent de turbans pour éviter ces ennemis insidieux.

**DARD DES DUNES**

Mutagène/1, Assassin, Farouche/10.  
**27** Spécial, Taille moyenne.

**Dard des dunes.**

10 - 4 - 4/7 - 4/6 - 4/4  
Mutagène/1, Assassin, Farouche/10.  
Spécial Dirz. Taille moyenne.  
27 PA

- Affilié : Tarsith.
- Limité : Shamir
- Interdit : Code noctis, Danakil, Eclipse, Inuka, Tenseth, Theben.

Eden (Happy Games Factory).  
Almeh askari & Aïcha janissaire askari.  
<http://www.eden-the-game.com/almeh-askari-art501.html>  
<http://www.eden-the-game.com/starter-box-askari-art437.html>  
<http://confrontation.vraiforum.com/t2975-DIRZ-CREA-Les-Dards-du-Scorpions.htm>

« Je te pourchasserai plus loin que ne portent les vents des sables. »

Tarsith fut le premier et seul port de l'Empire alchimique. En effet, les Dirz n'ont jamais réussi à créer une marine performante, préférant détruire les marines ennemies grâce à des krakens incontrôlables. De fait, Tarsith a été délaissée depuis longtemps à cause de l'ensablement de son rivage. Ne reste qu'une ville piteuse, appauvrie & totalement décrépie, mais avec des technomanciens arc-boutés sur leur gloire passée. Le laboratoire, bien que faible, est négligé (& surtout oublié) par les autres laboratoires car désormais trop à l'écart des voies commerciales de l'empire.

La technologie fonctionnant difficilement à Tarsith, les modifications politiques doivent se réaliser par un biais original pour l'Empire Alchimique : au lieu de lancer une créature aux trousseaux du disgracié, les émissaires du Basileus utilisent les dards des Dunes, une sororité d'assassins des plus efficaces.

# CONFEDÉ

## Dresseur des arènes.

10 - 3 - 4/5 - 2/5 - 3/3  
 TIR=3 ; Fouet : FOR4, 5/10/-  
 Mutagène/0, Vivacité.  
 Spécial Dirz. Taille moyenne.  
 Fouet de dresseur.  
 21 PA



Fouet de dresseur.

Le dresseur bénéficie de la compétence « Rempart/5 », mais elle n'a aucun effet sur les combattants de grande ou de très grande taille.

Tant que son dresseur des arènes est en jeu, un kalb des dunes bénéficie de la compétence « Acharné ».

- Affilié : Code noctis, Tarsith, Shamir, Theben.
- Limité : Danakil.
- Interdit : Eclipse, Inuka, Tenseth.

Eden (Happy Games Factory).

Musharf askari & Fahim askari.

<http://www.eden-the-game.com/larhima-musharef-askari-art533.html>

<http://www.eden-the-game.com/fahim-art1079.html>

<http://confrontation.vraiforum.com/t2974-DIRZ-CREA-Dresseur-de-Scorpions.htm>

« Mes fauves sont ton plaisir & mon pouvoir. »

Les besoins des technomanciens & des génomanciens sont nombreux & leur matériel de recherche génétique est souvent déjà dangereux avant la moindre amélioration. C'est le rôle des dresseurs que de veiller sur les bêtes dangereuses, quitte à les neutraliser au besoin.



Les siècles passant, l'Empire alchimique s'est découvert une passion pour les arènes de combat, dans lesquelles les fauves tiennent une place de choix. Les dresseurs y ont gagné un nouveau rôle, & surtout une nouvelle reconnaissance. Ceux qui dressent les fauves les plus efficaces gagnent de l'avancement dans les castes complexes du laboratoire. Ils resteront toujours inférieurs aux Vrais-nés, mais jouissent d'un statut supérieur au clone de base. Tant qu'ils sont utiles au plaisir des maîtres de l'Empire...

## Garde des dunes.

12,5 - 2 - 4/9 - 3/8 - -6/3  
 Mutagène/1, Insensible/4, Pugnacité.  
 Élite Dirz. Grande taille.  
 35 PA



- Affilié : Tarsith.
- Limité : Shamir
- Interdit : Code noctis, Danakil, Eclipse, Inuka, Tenseth, Theben.

Eden (Happy Games Factory).

Askari mutant guerrier.

Askari défenseur mutant.

<http://www.eden-the-game.com/starter-box-askari-art437.html>

<http://confrontation.vraiforum.com/t2973-DIRZ-CREA-Clone-de-Tarsith.htm>

« Je protège Tarsith de la souillure lumineuse. »

Tarsith fut le premier et seul port de l'Empire alchimique. En effet, les Dirz n'ont jamais réussi à créer une marine performante, préférant détruire les marines ennemies grâce à des krakens incontrôlables. De fait, Tarsith a été délaissée depuis longtemps à cause de l'ensablement de son rivage. Ne reste qu'une ville piteuse, appauvrie & totalement décrépie, mais avec des technomanciens arc-boutés sur leur gloire passée. Le laboratoire, bien que faible, est négligé (& surtout oublié) par les autres laboratoires car désormais trop à l'écart des voies commerciales de l'empire.

Par sa position proche du littoral, Tarsith est une cible évidente pour les corps expéditionnaires lumineux, en premier lieu les Griffons, dont les généraux rêvent de renouveler l'exploit de Djaran. Mais ils tombent sur certains des combattants les plus brutaux de l'Empire alchimiques : les gardes des dunes.

## Kalb des dunes.

12,5 - 3 - 3/6 - 1/5 - 4/0  
 Asservi/Dresseur des arènes.  
 Créature Dirz. Taille moyenne.  
 14 PA

- Affilié : Tarsith.
- Limité : Shamir
- Interdit : Code noctis, Danakil, Eclipse, Inuka, Tenseth, Theben.

Max Mini.

Necrohounds.

<http://maxmini.eu/necrohounds-miniatures>

<http://confrontation.vraiforum.com/t3106-DIRZ-CREA-Chiens-de-Dirz.htm>

# CONFÈDE



« Aussi vicieux que la nuit et féroces que le jour. »

Tarsith fut le premier et seul port de l'Empire alchimique. En effet, les Dirz n'ont jamais réussi à créer une marine performante, préférant détruire les marines ennemies grâce à des krakens incontrôlables. De fait, Tarsith a été délaissée depuis longtemps à cause de l'ensablement de son rivage. Ne reste qu'une ville piteuse, appauvrie & totalement décrépie, mais avec des technomanciens arc-boutés sur leur gloire passée. Le laboratoire, bien que faible, est négligé (& surtout oublié) par les autres laboratoires car désormais trop à l'écart des voies commerciales de l'empire.

La pauvreté de Tarsith oblige à des expédients indignes. Là où les autres cités regorgent de clones disciplinés prêts à partir au combat, la cité ensablée envoie souvent des meutes de créatures dont la fiabilité est au mieux aléatoire. Mais, solidement encadrés par les meilleurs dresseurs de l'Empire, même les kalbs des dunes peuvent avoir une réelle utilité.

## Éolim.

12,5 - 5 - 4/3 - 4/3 - 4/3

Élémentaire/Air, Dévotion/1, Éthéré.

Régulier Élémentaire. Taille moyenne.

20 PA



Drakerys (Don't Panic Games).

Air herald.

<http://www.drakerys.com/eshop/elementals-and-mercenaries/unit-box-elemental-heralds/>

<http://confrontation.vraiforum.com/t3688-%5BELE-CR%C3%89A%5D-%C3%89olim%2C-combattant-r%C3%A9gulier-de-l%27Air.htm>

« Je suis le souffle tangible du vent. »

Les royaumes Élémentaires sont des endroits périlleux, depuis lesquels les mages d'Aarklash invoquent parfois de dangereuses créatures. Rivaliser de vivacité avec un éolim est une gageure. Plus léger que l'Air, ces esprits tourbillonnants ne s'arrêtent jamais & leur intangibilité ne permet à personne de leur mettre le grappin dessus.

## Hydrim.

10 - 4 - 3/5 - 4/5 - 5/3

Élémentaire/Eau, Concentration/1, Dévotion/1.

Régulier Élémentaire. Taille moyenne.

18 PA

Drakerys (Don't Panic Games).

Water herald.

<http://www.drakerys.com/eshop/elementals-and-mercenaries/unit-box-elemental-heralds/>

<http://confrontation.vraiforum.com/t3686-%5BELE-CR%C3%89A%5D-Hydrim%2C-combattant-r%C3%A9gulier-de-l%27Eau.htm>



« Je suis plus sournois que le ressac. »

Les royaumes Élémentaires sont des endroits périlleux, depuis lesquels les mages d'Aarklash invoquent parfois de dangereuses créatures. Peu sont aussi déroutant que les hydrims, issus de l'Eau, dont la forme changeante s'adapte en permanence à leur environnement. En apparence loin d'être parmi les plus puissantes créatures Élémentaires, leurs facultés d'adaptation leur permettent cependant de trouver une solution aux pires situations qui soient.

## Lithim.

7,5 - 0 - 2/6 - 4/8 - 5/4

Élémentaire/Terre, Dévotion/1, Dur à cuire.

Régulier Élémentaire. Taille moyenne.

20 PA



# CONFEDÉ

Drakerys (Don't Panic Games).  
Earth herald.

<http://www.drakerys.com/eshop/elementals-and-mercenaries/unit-box-elemental-heralds/>

<http://confrontation.vraiforum.com/t3687-%5BELE-CR%C3%89A%5D-Lithim%2C-combattant-r%C3%A9gulier-de-la-Ter.htm>

« Je suis solide comme le roc. »

Les royaumes Élémentaires sont des endroits périlleux, depuis lesquels les mages d'Aarklash invoquent parfois de dangereuses créatures.

Aussi solides que la Terre qui les a enfantés, les lithims peuvent endurer les coups pendant des heures. & les rendre aussi, car leur tranchant est dur comme le diamant.



**Pyrim.**

10 - 4 - 4/7 - 1/4 - 6/1

Élémentaire/Feu, Dévotion/1, Furie guerrière.  
Régulier Élémentaire. Taille moyenne.

20 PA



Élémentaire/Feu, Dévotion/1, Lune guerrière  
(Fléau/Eau et Ténèbres: Immunité/feu)

20

Régulier. Taille moyenne.

Drakerys (Don't Panic Games).

Fire herald.

<http://www.drakerys.com/eshop/elementals-and-mercenaries/unit-box-elemental-heralds/>

<http://confrontation.vraiforum.com/t3685-%5BELE-CR%C3%89A%5D-Pyrim%2C-combattant-r%C3%A9gulier-du-Feu-.htm>

« Je suis un incendie furieux ! »

Les royaumes Élémentaires sont des endroits périlleux, depuis lesquels les mages d'Aarklash invoquent parfois de dangereuses créatures.

Parmi les créatures communes, peu sont aussi dangereux & vindicatifs que les pyrim. Leur force surprenante & leur tempérament de Feu leur permettent d'en remonter à des créatures bien plus grosses & puissantes qu'eux-mêmes.



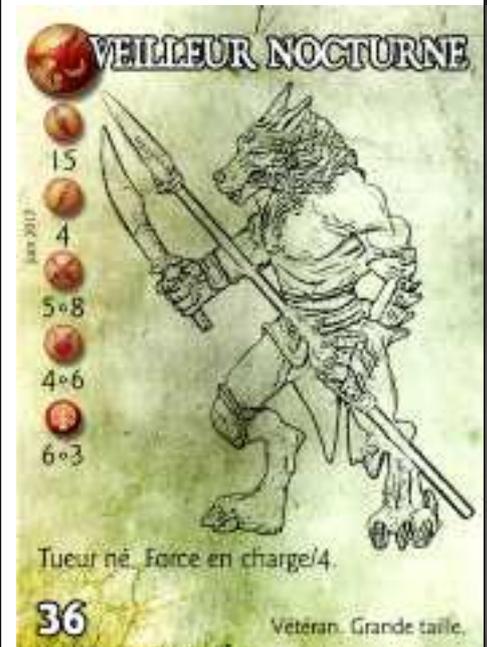
Veilleur nocturne.

15 - 4 - 5/8 - 4/6 - -6/3

Tueur né, Force en charge/4.

Vétéran Wolfen. Grande taille.

36 PA



Tueur né. Force en charge/4.

36

Vétéran. Grande taille.

- Affilié : Collines du crépuscule.
- Limité : Sentier d'Opale.
- Interdit : Chêne rouge, Lune gémissante, Meute hurlante, Ciel d'argent, Roue des songes, Trône des étoiles.

Wrath of kings (CMON).

Skorza skirmisher (lance).

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

<http://confrontation.vraiforum.com/t2294-%5BWOL-CREA%5D-Veilleur-nocturne-.htm>

« Ma lance veille sur les collines du Crépuscule. »

Les collines du Crépuscule sont un endroit dangereux. & Isakar sait que sa meute reste faible. Trop peu de combattants. Trop peu expérimentés. Devoir leur survie à l'aide de leurs alliés Sessais est un lourd fardeau, si grand soit la dette qu'il ait personnellement à leur égard.

C'est pourquoi Isakar a formé ceux qui assureront le futur de la meute : les veilleurs nocturnes. Maniant comme lui une grande lance, ils s'exposent moins à la riposte d'un adversaire en le maintenant à distance. Moins exposés, ils survivront plus longtemps & pourront transmettre à la meute une expérience qui fait aujourd'hui cruellement défaut.

Les temps sont difficiles, alors que le Rag'Narok semble poindre à l'horizon, mais Isakar ne baissera pas les bras : sa meute compte sur lui.

## PEINTURE

Le thème de ce concours est : Bouclier (la figurine peut le porter au bras ou dans le dos, à ses pieds, ou même servir de socle, décoration ...)

# 25EME CONCOURS



1er - Ours  
Cavalier Griffonarbone



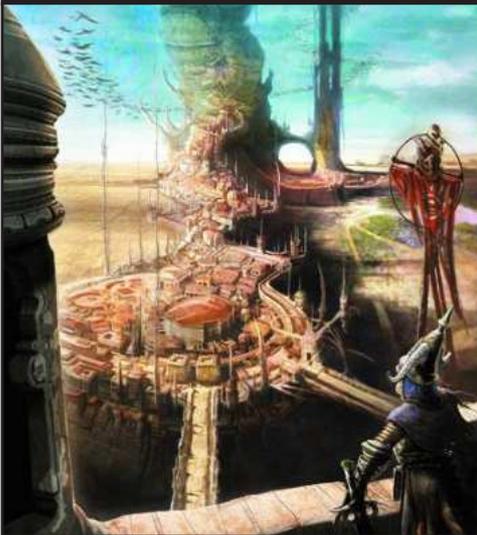
2ème - WHITE CROW  
Chevalier d'Alahan



3ème - SPIFF  
Chevalier ströhm



4ème - JONES  
Numae gardien daikinee



**Urland de Montvert**  
Héros de la Lumière, toujours accompagné de son écuyer.

**Urio**  
L'un des familiers de l'Air de Méliador le Céleste.

**Valkyries**  
Fières guerrières d'Alahan, aux cheveux blancs dès la naissance. Elles sont choisies par Azël, la déesse de la Mort et du Temps, puis intégrées à la puberté aux Valkyries, qui forment ainsi un ordre sacré, entièrement dédié à la protection de leurs pairs.

**Veilleur (Le)**  
Aventurier Wolfen, borgne, dont nul ne connaît le véritable nom. Sa meute ayant été entièrement décimée, il devint un solitaire et fut recueilli par une tribu keltoise, puis réussit à s'affranchir de son statut de Solitaire. Le Veilleur est particulièrement ouvert aux autres peuples.

**Vestales Sacrées**  
Elles sont un peu plus expérimentées que les « simples » Vestales. Elles sont choisies pour passer le Rite des Ombres Blanches, ce qui, statiquement, et si on respecte le taux de mortalité des Wolfens, les désigne comme plus rares.

**Vices de l'Artisan**  
Les « vices de l'Artisan » regroupent, de manière très informelle, tout ce qui a trait à l'organisation, la réglementation à outrance et les travaux de manufacture trop complexe. Après, il appartient aux chefs Wolfen de décider si l'un des leurs montre un goût trop prononcé pour ce genre d'activité « contre-nature ». L'exclusion est souvent précédée d'au moins un avertissement...

**Vigile Gobelin**  
Certains trolls utilisent un gobelin afin de protéger leurs arrières. Il avertit le troll et

# LEXIQUE D'AARKLASH

et combat les figurines qui l'attaquent par derrière.

**Vimras Maloth**  
Le plus puissant des Dragons Cynwälls à l'époque de la première bataille de Kaïber. Son âme fut capturée par Kaïan Draghost. Il était auparavant le compagnon de Caer Maloth.

**Virtuose :**  
Dans l'absolu, aucune loi ne dit que tous les Virtuoses sont obligatoirement Incarnés. Mais dans les faits, quelle divinité pourrait se passer d'un agent aussi puissant ?

Un Incarné, lorsqu'il parvient à rassembler tous ses Elixirs et à reconstituer son Essence, atteint ce qu'on appelle... l'Harmonie. L'Harmonie possède de nombreux points communs avec la Transcendance, l'apothéose qui permet à un Magicien de devenir Virtuose. Je vous laisse en tirer les conclusions qui s'imposent.

Enfin, et en guise de conclusion, rien ne dit que c'est à la Troisième Incarnation qu'on atteint l'Harmonie. Une nouvelle Incarnation intervient à chaque fois qu'un Incarné rassemble une part significative de ses Elixirs. Sachant que, potentiellement, l'Essence d'un Incarné peut être brisée en une infinité de fragments et dispersée aux quatre coins des Royaumes Élémentaires, un Incarné peut passer par bon nombre d'Incarnations avant de retrouver l'Harmonie essentielle. Tout dépend du temps que son espérance de vie lui alloue, de ses moyens et des opportunités que le hasard - ou les dieux - placent sur sa route.

Si c'était aussi simple, certaines Liches d'Achéron auraient atteint l'Harmonie de-

puis longtemps !

**Voleurs de vie**  
Spectres d'Achéron, âme errante à la recherche de vies à prendre.

**Vrais nés :**  
Dans l'absolu, c'est bien sûr possible que des Vrais nés se clonent. Mais dans l'esprit des alchimistes de Dirz, ça l'est beaucoup moins. Les Scorpions considèrent les clones comme des outils ! Quel Vrai-Né serait assez égocentrique ou assez méprisable pour s'abaisser à se cloner lui-même pour perpétuer sa lignée ?

Dans les faits, ça peut arriver de manière exceptionnelle. La réplique d'un Vrai-Né peut être utilisée en guise de leurre. Cela entraîne néanmoins quelques contraintes « techniques » : pas de prises, pas d'implants dans la cuve et surtout... surtout... un nombril à créer.

Ils sont les véritables dirigeants de cet empire, à ce titre aucun d'entre eux n'acceptera de recevoir d'ordre d'un clone, quel qu'il soit. Les Vrais-nés connaissent une « folie cruelle » qui est due à la consanguinité. En effet, lorsqu'ils se sont installés dans le désert, les premiers alchimistes se sont reproduits entre eux et ont ainsi altéré leur « patrimoine génétique ». C'est en grande partie pour cela qu'ils utilisèrent aussi rapidement que possibles les esclaves pour se reproduire. Les femmes et les enfants font preuve de la même cruauté, à des échelles différentes... mais aucun ne résistera au plaisir de faire souffrir un clone défectueux ou un esclave. Bien évidemment, il existe des Vrais-Nés moins cruels, mais tous portent en eux ce désir de faire souffrir ceux qui leur sont inférieurs.

Ils composent une infime partie de la société Syhar. Tous occupent un poste clé au sein de l'empire de Dirz et la majeure partie d'entre eux effectue des recherches et des expérimentations au nom d'Arh-Tolth. Cette proximité avec leur dieu les incite à repousser sans cesse les limites de la connaissance afin de mieux le servir et de réaliser les ambitions de Dirz. Il est donc peu probable qu'il y ait des Vrais-Nés qui se consacrent uniquement aux arts de la guerre. Ceux qui se sentent attirés par le tumulte des batailles sont bien souvent des Guerriers-mages oumoines-guerriers. Pourtant, il ne faut pas écarter la possibilité qu'un jour un Vrai-Né choisisse cette voie et crée un précédent dans l'histoire de l'Empire du Scorpion.

Enfin, la caste dirigeante, au-dessus de toutes



## BACKGROUND



les autres, existe. Il s'agit de celle composée par les Fidèles d'Arh-Tolth. Ils règnent sans partage sur les strates inférieures et sont détenteurs de vérités et de connaissances susceptibles de changer l'avenir du peuple Syhar.

Ils considèrent les clones comme des outils de travail, de divertissement, ou des armes de guerre. Les clones sont des moyens pour arriver à une fin. Les Commodores représentent une part de cette fin ; les Vrais-Nés ont le respect d'un créateur vis-à-vis d'un projet qui porte ses fruits. Il n'y a donc pas de sentiments réels de supériorité, seulement la froide objectivité d'un scientifique ou du séminariste à l'encontre d'un « objet vivant » qui n'a aucune autre valeur que celle qu'il lui a été accordé.

Ils éprouvent une forme de mépris condescendant vis-à-vis des autres humains nés de manière naturelle. Les hypothèses attribuent cela à deux causes : les préceptes de Merin qui prétendent que l'Homme a chuté de son état de grâce en cédant à ses instincts bestiaux, et l'influence étrange d'Arh-Tolth.

### Wolfens :

Les Wolfens ont une morphologie de carnivore mais se montrent omnivores. En fait, ils mangent ce que leur environnement leur procure.

Les Wolfens ne comptent pas en heures. Ils comptent en cycle jour/nuit, en privilégiant bien évidemment la nuit. Ils ont une perception limitée du temps, dans la mesure où il devient difficile de situer les événements les plus anciens avec exactitude. Certains Wolfens s'y sont attelés, en particulier les shamans, mais sans succès significatif. De-liox, le Gardien des Anciens, possède une

excellente mémoire. En d'autres termes, les événements anciens les plus marquants deviennent vite des mythes, un peu comme chez les Keltois.

Ils ne possèdent pas de corps d'armée spécialisé dans la défense de sites. Il existe simplement deux types de meutes : les nomades et les sédentaires. Une meute sédentaire, par définition, habite et défend un site particulier.

Le commandement de la nation Wolfen, stricto sensu, revient au plus fort, ou au plus respecté. Il y a donc forcément une lutte de pouvoir. Dans les faits, c'est une sorte d'assemblée des Chefs de Meute et des Shamans qui décide pour l'ensemble de la nation. Cela se fait une fois par an, à Môrn, mais il arrive fréquemment que plusieurs meutes organisent des rencontres informelles. L'apparition d'un Worg peut également bouleverser l'ordre établi...

Les armes des Parias sont des objets tabous. La nation Wolfen est divisée entre un instinct de prédation encadré par des traditions séculaires et les tourments d'une conscience née de leur inévitable évolution.

Les Wolfens sont habités, pour ne pas dire possédés, par un puissant instinct de prédateur qui se manifeste de diverses façons, mais toujours de manières destructrices. Par ailleurs, ils disposent d'une intelligence qui leur a permis de bâtir une nation certes primitive, mais dotée d'une culture et surtout d'une mémoire.

Ces traits contradictoires se mêlent plus ou moins harmonieusement. La plupart des Wolfens s'en content largement et vivent au gré de leurs instincts. Chez d'autres, le conflit entre responsabilité de ses actes et animalité devient trop fort et engendre un tourment.



Les Wolfens, en schématisant, optent pour l'animalité et sont parfois titillés par l'éveil de la conscience. Les Dévoreurs, ont décidé de rejoindre le camp de la conscience mais sont pervertis par leur bestialité. Le Wolfen moyen est un prédateur qui suit les traditions. La nation Wolfens n'est en train de se dissoudre entre les « loyalistes », les parias et les Dévoreurs ! Ces deux dernières castes sont encore relativement anecdotiques, mais leur population grandissante devient une sorte de « problème de société ». La passion Wolfen a effectivement un côté bestial, envoûtant sans limite. Elle est plus forte que chez le plus passionné des êtres humains, même. L'instinct est impérieux en toutes choses chez les Wolfens. Mais la passion Wolfens ne se résume pas à une simple parade amoureuse suivie d'ébats gutturaux. La passion des Loups est sensuelle et ravageuse. Elle ne se lie que rarement par les mots ou les artifices ; elle est viscérale, spontanée et soudaine cela explique la relative multiplicité des partenaires. Les Wolfens aiment comme ils tuent, avec excès.

### Wolfen des Neiges

Wolfen aux pelages blancs vivants dans les déserts de neige.

### Wolfen des Sables

Wolfen aux pelages clairs vivants dans les déserts de sable.

### Worgs

Sous-clan des Wolfens, aussi appelé « la tribu qui entoure le Premier ». Leur chef est Ailovyox, le Premier Né. Ils sont réputés porter des armures légères, contrairement à la majorité des autres Wolfens.

L'origine des Worgs est couverte par des couches et des couches d'incertitudes et de légendes, cela résulte de la tradition orale des Wolfens.

On prétend qu'à l'origine ils formaient une meute. Le temps les a plus ou moins séparés, et il est à présent rare de voir plusieurs d'entre eux réunis. Ce sont des êtres d'une grande puissance, que les Wolfens croisent parfois comme on croiserait le fantôme de ses ancêtres. On les rencontre principalement dans la forêt de Diisha, mais les cas d'apparition d'en d'autres contrées ne sont pas rares.

Nul ne connaît la cause qui les anime. Ils peuvent se joindre de manière exceptionnelle aux batailles de leurs frères et enfants plus jeunes... Toutefois, l'Age du Rag'Narok laisse présager qu'ils interviendront de manière plus active dans les sanglantes batailles qui s'annoncent. On prétend que l'un d'entre eux se serait rebellé... Aurait-il rejoint les Dévoreurs ? Est-ce là la cause du tourment qui semblait entourer les Worgs lors de leurs dernières apparitions ?

## BACKGROUND



### Yh-Kphan

Un des plus terribles Dominants de Mid Nor.

Lors de la bataille de Fom-Nur, il coupa le bras de Tan-Kair, futur Légende Vivante Naine.

Depuis Yh-Kphan est l'ennemi personnel de Tan-Kair.

### Yh-Vangghor

Il s'agit d'un Dominant, donc à priori un Possédé plus massif que ces congénères. Il est également un puissant guerrier dont la stratégie favorite consiste à frapper le plus vite et le plus brutalement possible, que ce soit lorsqu'il mène ses troupes ou qu'il se bat lui-même au corps à corps.

Yh-Vangghor est absolument terrifiant : les carnages qu'il perpètre sans prévenir et ses techniques d'assaut font de lui l'un des êtres les plus craints des ennemis de Mid-Nor. D'autant plus que contrairement à ses frères, il n'a pas de considérations pour ses alliés... Une brute taciturne et impitoyable, en somme....

### Yllia

L'Astre lunaire.

### Yliar

Voleur de Cadwallon prétendant pouvoir libérer le roi des cendres de son trône, grâce à une technique secrète de la guilde des voleurs.

### Ylliaars

Héritiers de la Lune et de l'Eau. Tycho est leur dernière cité, cachée au sein de la baronnie d'Allmoon.

### «Ymsur»

Traduction en Chtonien du Despote.

### Zombies

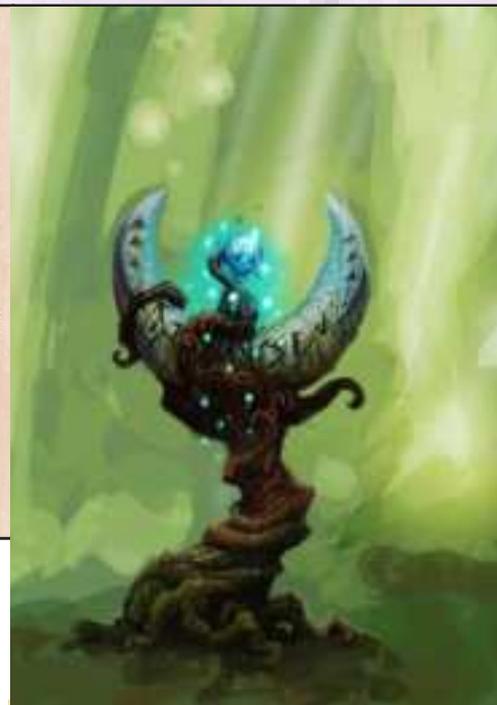
Soldats fraîchement ressuscités. Mort-vivants formant le gros des troupes d'Achéron.

### Lieu Inconnu

Lieu où repose la dépouille du père du Panthéon nain.

### Mage Inconnu

Le mage Keltois qui réussit à vaincre la Gorgone alors que le temps n'existait pas encore.



# LA NOUVELLE MENACE

## 1- LE SIEGE

— Capitaine, capitaine !

Hayat n'avait jamais aimé ce genre de situation. Mais là, c'était le bouquet. Il avait été forcé de chercher asile dans une forteresse naine avec sa petite troupe, une compagnie de lancier et un inquisiteur. Sa mission allait d'échecs en mauvaises surprises, et depuis ce matin il en perdait le contrôle encore un peu plus à chaque minute. Parti pour une mission de harcèlement de routine, ils étaient tombés sur une véritable armée orque. Qui sans autre forme de procès s'était mise en tête de les pourchasser pendant trois jours, puis avait simplement décidé de faire le siège de la forteresse qui les abritait.

— Oui soldat. Calmez-vous !

Le lancier peinait à reprendre son souffle. Le soleil du désert était impitoyable depuis le début de la journée, en particulier pour les guerriers en armure.

— Vous êtes demandé sur la muraille Est ! ils attaquent !

Il haussa les épaules. Bien sûr qu'ils attaquaient ! à la grande surprise des nains d'ailleurs, vu que les orques n'étaient pas équipés pour la prise d'une forteresse. Nombreux certes, et terribles en plaine à cause de leurs brontops, mais ce n'était pas quelques arbalétriers qui allaient faire tomber Jugh-Bor. Les nains n'avaient à redouter que la magie du Chacal et jusqu'ici les shamans et mystiques ennemis n'avaient pas pu réussir grand chose. Il faut dire qu'outre quelques thermo-prêtres, la force d'Uren était puissante ici. Non, les nains ne s'expliquaient pas pourquoi, au premiers rayons de l'aube, les orques avaient donné l'assaut.

Hayat prit sa lance au passage, bien qu'il y ait peu de chance qu'il puisse s'en servir.

— Il n'y a personne d'autre, les nains sont tous sur les autres défenses !

— Et bien, en quoi cela est-il gênant ? la muraille est formidablement fortifiée, une attaque ici est impossible même avec les meilleures machines de siège !

— C'est que justement capitaine, il semble qu'ils aient quand même une arme. C'est Misac qui m'a envoyé vous chercher !

Cela fit presque sourire l'akkykanien. Les nains avaient été à la limite de la condescendance en accueillant ces griffons habituellement si arrogants. Pour les « récompenser » d'avoir amené une armée sous leur porte, ils avaient littéralement parqués au fond de la forteresse ces guerriers trop fragiles pour le désert, sous-entendant qu'ainsi ils seraient à l'abri des méchants orques. Il avait laissé Misac surveiller la bataille de leur côté, et l'inquisiteur les représenter au cœur de l'action. Ainsi donc les orques auraient quand même réussi à

trouver des armes de siège !

Quelques rues plus loin ils arrivaient en vue des remparts. Hayat n'avait pas jugé utile de se presser plus que de raison. Les passages étroits étaient déserts et silencieux, s'il y avait une bataille elle ne se déroulait pas ici. Le lancier n'en savait pas beaucoup plus, si ce n'est que son supérieur croyait avoir vu des machines en bois et quelques gobelins autour. Hayat haussa le sourcil. Des gobelins... S'il y avait du naphte dans l'histoire... Mais les nains étaient préparés, l'ensemble des bâtiments était dessiné de façon à minimiser les conséquences d'une attaque de ce genre, pans de bois-pierre pour éviter les incendies, des passages étroits et couverts pour ne pas que les troupes succombent sous la pluie de feu. Et il restait de ce côté la muraille infranchissable.

## 2- LES PRELIMINAIRES

Il restait juste un étage d'escalier de pierre à monter pour arriver en haut du chemin de ronde, en vue de l'ennemi. Un son aiguë rempli soudain le silence. Le bruit s'amplifia pour se terminer brutalement par un choc sourd. C'était à la fois puissant et mou, comme un gros poids jeté par terre. Hayat senti le rempart trembler en arrivant en haut de l'escalier, en plein soleil. Justement Misac et quelques conscrits étaient rassemblés à quelques mètres avec une lunette. Au loin une masse sombre et compacte tranchait sur un désert d'un jaune insoutenable.

— Capitaine enfin ! ils ont des catapultes ! Regardez.

Hayat pris la lunette. Il pouvait voir plusieurs unités complètes de brutes, des chevaucheurs de brontops, même des guerriers chacal et au milieu les grossiers assemblages de bois. Grossier et inutiles contre une forteresse naine. Mais particulièrement nombreux pour des armes inutiles.

— Il y a des ingénieurs gobelins, mais pas de casse-montagne en vue. Peut-être contre les autres murailles. Mais là, depuis une heure ils lancent des sacs. Des gros sacs.

Il continua sous l'œil incrédule de son supérieur.

— Il y en a un tout à l'heure qui a passé la muraille. Il était rempli de pierres, uniquement de pierres du désert, tout à fait banales. Rien d'autre.

Un autre projectile fut lancé par les orques. Il passa assez près des Akkylanniens pour aller s'écraser sur un toit en pierre voisin. Des rochers s'échappèrent du sac éventré. Les lanciers se détendaient, certains plaisantaient même sur la bêtise de leur ennemi.

Cependant Hayat avait un mauvais pressentiment. Les orques étaient peut-être lents et massifs, mais ils étaient loin d'être stupides. Non seulement l'arme et la nature des projectiles utilisés étaient absurdes, mais aussi la fréquence des tirs. Un par un, avec précaution,

comme s'ils...

Non. Si c'était ça...

— Misac ! allez chercher le premier gradé nain capable de prendre une décision que vous trouverez. Racontez-lui tout. Je pense que les orques préparent quelque chose. Quelque chose de sérieux.

En un éclair il chercha dans sa mémoire un visage qui pourrait réagir...

— Sur la Muraille ouest, près des portes. Un certain Maël. Un Khor. Et puis ramenez-moi l'inquisiteur.

Ce Maël était resté en retrait quand ils étaient arrivés mais il avait aidé à transporter deux blessés sans un seul quolibet. Il avait même ramassé avec respect une croix appartenant à un de ces lanciers.

Son lieutenant disparu de sa vue dans les ruelles couvertes. Un calme surnaturel s'ensuivit. Hayat se pencha par dessus le muret du rempart. Des sacs éventrés gisaient en contrebas. Mais les trois derniers étaient tombés à l'intérieur de l'enceinte. C'était des tirs d'ajustement. Hayat en était sûr. Et maintenant la distance et la trajectoire étaient réglées.

Un bruit étrange brisa le silence. Jamais il n'avait entendu quelque chose de semblable, et pourtant ce son n'était pas inconnu, et de façon inexplicable il était sûr que le souvenir en était lié aux orques.

Un nouveau sac approchait... Mais rempli avec quoi cette fois-ci ?

La forme sombre montait dans le ciel, presque lentement. Le bruit se rapprochait, comme si il venait de cette forme. Hayat ne pouvait se détacher de la silhouette qui, sur sa trajectoire descendante, commençait à accélérer. L'ombre semblait remuer...

Dans la même seconde l'attention du griffon fut distraite par le spectacle d'une vingtaine de catapultes envoyant en même temps leur mystérieuse charge. Son regard se reporta sur le premier projectile.

Ce n'était pas un sac cette fois.

Par Merin...

### 3- L'ATTAQUE

... un brontops. Les quatre pattes écartées, comme s'il voulait freiner sa chute. La créature passa juste au dessus d'eux, jetant une fraction de seconde son ombre massive sur le soleil. Elle atterrit durement sur un toit voisin, juste à coté du dernier sac de pierre, et resta là, sans bouger. Le bruit étrange que le griffon pensait connaître venait des cris du brontops en train de voler. De voler.. Impossible. Hayat pensa soudain, il est mort, c'est sûr qu'il est mort. Merin, par pitié, faites qu'il soit...

La tête massive se releva pour beugler sauvagement, puis tout le corps se dressa en un seul coup de colère.

Dans le même instant les autres brontops touchèrent leur objectif, en dizaines de bruits mats, suivi par des hurlements de rage. Les griffons sur le rempart étaient pétrifiés par la surprise et l'incompréhension.

Hayat savait qu'il n'y avait pas une seconde à perdre. Déjà les salves suivantes s'élevaient dans le ciel. Il sauta à l'étage inférieur, en criant à ses hommes de le suivre. Le feu, le roc, la magie, aucun projectile ne pouvait atteindre les artères si bien protégées de la citée fortifiée naine. Sauf un projectile vivant. Sauf un troupeau de brontops enragés lancé à pleine vitesse et détruisant tout sur leur passage.

C'est ce qui se passa. Les nains, rassemblés à l'unique porte de Jugh-Nor, avait observé depuis le matin les orques se mettre en position de combat, comme si ils allaient donner l'assaut. Ils lançaient régulièrement des salves de carreaux, bien trop courte pour inquiéter qui que ce soit sur la muraille nord, et se tenaient à distance des bombardes naines. Maël piétinait sur place, ne comprenant pas le comportement de l'ennemi. Des gobelins courraient dans les rangs orques, visiblement impliqués dans cet assaut impossible. Si l'attention de ces frères nains s'était relâchée, il restait inquiet, comme si...

Un soldat griffons bousculait quelques bougres pour se diriger vers lui. Le nain leva la main pour faire signe

à ses khors de le laisser passer. Misac le mit rapidement au courant de la situation. Avant d'aller chercher son inquisiteur.

Cela ne faisait que confirmer les soupçons de Maël. Prenant ses deux meilleurs éléments il descendit des remparts jusqu'au niveau de la ville. La garnison entière était massée sur les murs nord et ouest de Jugh-Nor, mais il savait que quelques Khors de passage se reposaient dans un des baraquements du centre. Le nain n'avait pas l'autorité nécessaire pour intervenir efficacement dans la défense des nains mais il avait une idée.

Une ombre massive passa à grande vitesse dans une ruelle adjacente. C'est à ce moment là qu'il entendit les beuglements des brontops. Il eut une fraction de seconde pour voir la bête énorme remplir son champ de vision,, les défenses maculées de sang. Puis ce fut le noir complet.

### EPILOGUE

Le nain ouvrit les yeux. Pour voir le paysage défiler devant lui. Il était dans une sorte de chariot couvert par une mince toile qui battait au vent. Le sable soulevé le fit tousser. Un griffon à cheval parvint à sa hauteur. Un lancier de haut rang sans aucun doute. Malgré une affreuse douleur dans la tête il parvint à se rappeler de lui.

— Le... Le brontops... Il...

Hayat se fit violence pour prendre un air apaisant. De toute façon...

— Reposez-vous Maël. La bataille est terminée et perdue. Nous allons au temple de l'est. J'ai peur qu'à notre tour nous soyons obligé de vous donner asile.

Sa tête semblait prête à exploser et il replongea dans les ténèbres.

Hayat lui raconta la fin de l'histoire près du feu, à la dernière halte avant la commanderie griffon.

— ... et à ce moment là il y avait au moins une centaine de brontops qui couraient sans but dans les ruelles. Certains manquaient de justesse de se rentrer dedans mais ils réussissaient toujours à s'éviter. Nous ne pouvions rien faire, plusieurs de mes hommes ont fini écrasés, piétinés ou éventrés. Moi-même je n'ai dû mon salut qu'en me jetant dans une maison ouverte. Je montais sur le toit pour évaluer la situation. De là je voyais la porte principale. Je pense que vous commenciez à vous rendre compte que quelque chose se passait à l'intérieur de l'enceinte. C'est à ce moment que les piétinements cessèrent de toute part. Puis ils reprirent. Je vous jure Maël, de ma vie je n'ai jamais vu ça. Tous les brontops se dirigeaient vers la porte. Plus d'une centaine. Ils ont écrasé tout ce qui se trouvait sur leur passage, guerriers, razorbacks, fils d'Uren, jusqu'aux deux chars en position face à l'entrée de la forteresse. Et là... Ils n'ont même pas ralenti. La porte a disparu sous le troupeau. La forteresse était ouverte à l'ennemi.

Hayat eut une grimace douloureuse.

— Au moins les rues étaient désertes. J'ai rassemblé les hommes et les nains que j'ai pu trouver et nous avons fui par le portail ouest. Ils ne nous ont même pas poursuivis.

Il baissa les yeux vers le nain couché sur une couverture de laine, à même le sol. Le feu était encore vaillant et sa chaleur réconfortante.

— Je vous ai trouvé allongé sur des débris de bois, le crâne en sang. Mais vous respiriez. L'inquisiteur s'est occupé de vous.

Maël ferma les yeux.

— Alors Jugh-Bor est tombé. Et les orques ont une nouvelle arme. Mais ils ont bénéficié de l'effet de surprise. La prochaine fois, ça ne sera pas aussi facile pour eux.

— Peut-être. Mais nous entendront encore parler des catapultes à brontops.

## 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://vladabok.xyz/sden-2/confront-Confrontation.html>

Un site très complet sur toutes les figurines Rackham.



### Rackscan

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

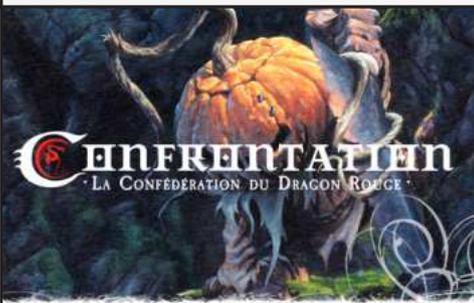
Enormément de ressources sur l'univers Rackham, ainsi qu'un générateur de cartes.



### 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/Confederation-Francaise.du.Dragon.Rouge/>

La page officielle de la Confédération du Dragon Rouge.



### The count Canalblog

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

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

Ils y a de nombreux autres sites...

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

# AIDE DE JEU

	JAMBES	BRAS	ABDOMEN	THORAX	TÊTE
< 0	Aucun dégât	Sonné	Sonné	Légère -1 PV	Légère -1 PV
0 - 1	Sonné	Sonné	Légère -1 PV	Légère -1 PV	Grave -2 PV
2 - 3	Sonné	Légère -1 PV	Légère -1 PV	Grave -2 PV	Critique -3 PV
4 - 5	Légère -1 PV	Légère -1 PV	Grave -2 PV	Grave -2 PV	Critique -3 PV
6 - 7	Légère -1 PV	Grave -2 PV	Grave -2 PV	Critique -3 PV	Tué net -4 PV
8 - 9	Légère -1 PV	Grave -2 PV	Critique -3 PV	Critique -3 PV	Tué net -4 PV
10 - 11	Grave -2 PV	Grave -2 PV	Critique -3 PV	Tué net -4 PV	Tué net -4 PV
12 - 13	Grave -2 PV	Critique -3 PV	Critique -3 PV	Tué net -4 PV	Tué net -4 PV
14 - 15	Grave -2 PV	Critique -3 PV	Tué net -4 PV	Tué net -4 PV	Tué net -4 PV
16 - 17	Critique -3 PV	Critique -3 PV	Tué net -4 PV	Tué net -4 PV	Tué net -4 PV
18 et +	Critique -3 PV	Tué net -4 PV	Tué net -4 PV	Tué net -4 PV	Tué net -4 PV

Lancement de 2d6. Le dés donc la valeur est la plus petite représente la localisation. Le plus grand dés, le bonus en force avec FOR+(Pénalité FOR)-RES+Id6.

-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

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

Actions exclusives	
Charger	
Engager	
Courir	

Action	Potentiel de déplacement
Déplacement à couvert	MOU x 1
Marche	MOU x 1
Course	MOU x 2
Engagement (libre de tout adversaire)	MOU x 2
Engagement (après désengagement)	MOU x 1
Charge	MOU x 2

Récupération de mana				
POU +Id6	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				
Fidèle	Dévot	Zélate	Doyen	Avatar
Moine Guerrier	2	3	4	7
	1	2	3	6

Tableau d'asservissement des familiers		Effet
POU + Id6		
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 »

Actions cumulatives	
Marcher	
Tirer	

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



**CINE'**  
LA NEWSLETTER DU  
DRAGON ROUGE

