

NEWSLETTER N°3
Juin 2014 – Juillet 2014



◆ Éditorial	Les nouvelles de la Conf'Fédération du Dragon Rouge.	Page 2
◆ Informations	Liens – Calendrier – Diffusion/Contact.	Page 3
◆ Conf'Fédé	Les nouveaux profils.	Page 5
◆ Évènements/Tournois	- Compte rendu du tournoi de Versailles du 24 mai	Page 13
◆ Concours de peinture	- Résultats du 8° concours de peinture	Page 22
◆ Tutoriaux	- Tutorial de peinture	Page 25
◆ Lexique		Page 28
◆ Histoire :	- Le jardin des délices	Page 32

Éditorial

Contact électronique :

Conf.fd@gmail.com

Site Web :

Confrontation.vraiforum.com

Librevent.com
/confrontation/newsletter

Les nouvelles de la Conf'Fédération du Dragon Rouge

Salut la compagnie.

Encore une grosse activité sur le forum ces dernières semaines & une belle newsletter qui nous arrive. J'en profite pour remercier le travail de tous ceux qui nous écrivent des beaux articles ; & surtout celui de Saurdak, qui me cède gracieusement l'édito mais qui est le véritable chef d'orchestre de ces newsletters.

Un compte-rendu de tournoi bien complet servi par de belles séries de photos, un tutoriel de peinture, la suite du lexique & des nouveaux profils.

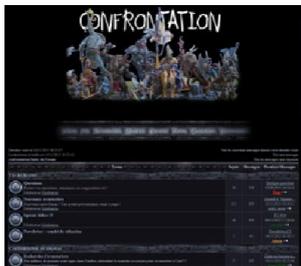
Pas de mises à jour sur les règles cette fois. Essentiellement parce que j'ai manqué gravement de temps & que je n'ai pas encore retranscrit la dernière dans le GBN, qui n'a donc pas été mis à jour. J'espère que cela pourra être effectué durant ces beaux jours de juin.

Certains ont ouï-dire de rumeurs concernant une reprise commerciale de Confrontation. Malheureusement, il faut avouer que toutes les pistes sont actuellement au point mort, il ne faut donc compter sur personne d'autre que nous-mêmes pour faire vivre ce merveilleux univers. Faisons contre mauvaise fortune bon cœur & joignez-vous à nous, on ne vous mangera pas (enfin, pas trop vite...).

SuperTaze

Informations

Liens



Le forum Confrontation a été créé afin de tenter de reformer une communauté de joueur autour du jeu de figurine Confrontation. Il est accessible à l'adresse suivante :

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

Tous les anciens et nouveaux joueurs de ce jeu, ainsi que tous les fans des figurines et de l'univers créé par Rackham sont les bienvenus !

Certains sites proposent de plus de nombreuses informations complémentaires :



<http://www.librevent.com/confrontation/index.php>

Ce portail est lié au forum et contient de nombreuses ressources sur le jeu. Il permet de créer ses listes d'armées et de gérer sa collection de figurines.

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

Forum dédié à la vente de figurines Confrontation



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

Un site très complet sur toutes les figurines Rackham.

<http://www.rackscan.net/rackscan/>

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



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

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

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

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



Informations

Calendrier

Tournoi à Bordeaux le 15 juin :

<http://confrontation.vraiforum.com/t1572-Tournoi-conf-fede-Bordeaux-le-15-juin.htm>

Tournoi permanent à Versailles du 01 juin au 15 juillet :

<http://confrontation.vraiforum.com/t1614-Tournoi-permaent-01-juin-15-juilletc-2014.htm#p28356>

Tournoi à Versailles le 12 juillet :

<http://confrontation.vraiforum.com/t1648-Tournoi-le-12-juillet-Versailles.htm>

Tournoi permanent à Starplayer (Paris) du 15 juin au 31 juillet :

<http://confrontation.vraiforum.com/t1638-Tournoi-permanent-Starplayer.htm>

Si vous organisez un tournoi dans votre région, n'hésitez pas à nous contacter pour qu'on le rajoute dans cette liste.

Scénarios :

La liste complète des scénarii se trouve là :

<http://www.librevent.com/confrontation/listescenarios.php>

Recherche de joueurs :

Si vous recherchez des partenaires de jeu dans un département ou une région, consultez les topics :

<http://confrontation.vraiforum.com/t1185-O-trouver-des-joueurs.htm>

<http://confrontation.vraiforum.com/t118-Clubs-ou-l-on-joue-a-Confrontation.htm>

N'hésitez pas à nous indiquer d'autres lieux que vous connaissez.

Si vous connaissez des joueurs inscrits sur le forum qui ne sont pas dans cette liste, merci de nous le signaler.

N'hésitez pas à faire connaître le forum autour de vous.

Saurdak

Diffusion/Contact

Cette Newsletter a pour vocation d'être diffusée le plus largement possible afin de reformer une communauté autour du jeu Confrontation. Si vous connaissez des personnes susceptibles d'être intéressées, n'hésitez pas à leur transmettre.

La Newsletter sera envoyée essentiellement par mail. Elle sera aussi imprimée afin d'être placée dans quelques boutiques spécialisées dans le jeu.

Si vous désirez nous contacter, rendez-vous sur le forum du jeu Confrontation à l'adresse :

<http://confrontation.vraiforum.com/index.php> ou envoyez nous un mail à conf.fd@gmail.com

Les précédentes newsletters se trouvent là :

<http://www.librevent.com/confrontation/newsletter/>

Egalement, n'hésitez pas à demander aux joueurs que vous connaissez de s'inscrire sur le forum : confrontation.vraiforum.com. Cela permettra à la communauté de s'élargir et de continuer à la faire vivre.

L'équipe de rédaction de la Newsletter

Conf' Fédé

Les nouveaux profils

Nous approchons de la fin des gros récapitulatifs de nouvelles figurines avec un gros morceau concernant Aarklash Chronicles. Tout & rien a été dit sur cette petite boîte, aujourd'hui fermée. Le recast, c'est clairement une mauvaise chose, mais nous ne parlerons ici que des figurines qu'ils ont produites en ajoutant ou créant quelque chose. & bon ou mauvais, leur passage a tout de même permis de faire de nouveau parler de Confrontation comme ça n'avait pas été le cas depuis plus de 3 ans, ce qui n'est pas un petit service rendu à notre communauté.

Tous ces profils ont été créés suite à des discussions plus ou moins longues sur le forum, donc si des choses vous paraissent étranges, n'hésitez pas à aller les rechercher dans les pages de cette section : <http://confrontation.vraiforum.com/f70-Creation-de-profil.htm>

Briolin le coiffeur.

10 - 6 - 6/6 - 4/5 - 6/3

TIR=3, Ciseaux : FOR3, 5/10/15.

Assassin, Bond, Infiltration/10, Instinct de survie/6, Rapidité, Vivacité.
(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Rechargement rapide/1, Tir d'assaut, Visée)

Champion spécial de Cadwallon/Gobelin. Taille moyenne.

68 PA



Serdak

15 - 5 - 6/8 - 6/7 - -6/4

TIR=3, Pistolet : FOR6, 10/20/30

Tueur né, Feinte, Fine lame, Réflexes.

(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Rechargement rapide/1, Tir d'assaut, Visée)

Champion spécial Wolfen/Cadwallon. Grande taille.

Fin limier.

110 PA



Fin limier.

Au début de la phase de combat (à effectuer avant le choix du premier combat), s'il est n'est pas en contact avec un combattant adverse, Serdak peut engager un Champion adverse à 10cm.

Automate de la milice.

10 - 2 - 4/8 - 4/8 - -/-

Brutal, Construct, Prévisible.

(Immunité/Peur, Immunité/Toxique).

Spécial de Cadwallon. Taille moyenne.

Automate vacillant.

26 PA



Automate vacillant.

Lors de son activation, l'automate peut choisir l'une des options suivantes :

- L'automate gagne les compétences « Enchaînement/1 » et « Éphémère/6 ».
- L'automate gagne les compétences « Tueur né » et « Éphémère/5 ».
- L'automate gagne les compétences « Concentration/2 (ATT, DEF) », « Tueur né » et « Éphémère/4 ».

Garde des orfèvres.

10 - 2 - 3/6 - 3/9 - 5/3

Brutal, Inébranlable.

Vétéran de Cadwallon. Taille moyenne.

Garde du corps.

31 PA



Garde du corps.

Le garde bénéficie des compétences « Acharné » et « Immunité/Peur » s'il se trouve à 10cm des Champions suivants :

- Darehvan.
- Lineth.
- N'importe quel Champion affilié à la guilde des Orfèvres.

Milicien Orque, milicien.

10 - 2 - 4/8 - 4/8 - 5/2

Brutal, Brute épaisse, Implacable/1.

Régulier de Cadwallon. Taille moyenne.

32 PA

(A rajouter sur la liste des trucs activables par les sergents)



Sentinelle, milicien.

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

Brutal, Coup de maître/0, Paria, Possédé.

Spécial de Cadwallon. Taille moyenne.

32 PA



Spectre de la milice.

12,5 - 3 - 5/7 - 3/7 - -7/-

TIR=4, Arbalète spectrale : FOR5, 15/30/45.

Brutal, Éthéré, Rechargement rapide/1, Mort-vivant.

(Immunité/Peur, Immunité/Sonné, Immunité/Terrain encombré, Immunité/Toxique, Inébranlable)

Spécial de Cadwallon. Taille moyenne.

Arbalète spectrale.

52 PA



Arbalète spectrale.

Tout combattant touché par un tir de cette arme doit immédiatement effectuer un test de Courage contre la Peur du spectre.

Albert le Grave.

10 - 4 - 4/8 - 5/7 - 6/5

TIR=3, Arbalète : FOR6, 15/30/45.

Brutal, Bravoure, Cri de guerre/8, Mercenaire, Précision, Vivacité.

(Artefact/1, Contre-attaque, Coupe de maître/0, Enchaînement/2, Rechargement rapide/1, Tir d'assaut, Visée)

Taille moyenne. Champion vétéran de Cadwallon.

75 PA



Algerik, sergent.

10 - 4 - 4/7 - 4/7 - 5/4

Bravoure, Brutal, Instinct de survie/6, Maudit des dieux, Prévisible.

(Artefact/2, Enchaînement/2, Contre-attaque, Coup de maître/0)

Champion spécial de Cadwallon. Taille moyenne.

Sergent cadwë.

38 PA



Arthur de Tollendal, faye.

15 - 5 - 6/6 - 5/5 - 6/2

Bond, Chance, Eclaireur, Fine lame, Réorientation, Sélénite.

(Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2).

Champion créature de Cadwallon. Grande taille.

70 PA



Ayane II.

10 - 5 - 5/8 - 5/7 - 6/5

FOI=1/1/0

Alliance/Ophidiens, Farouche/10, Fidèle de Désir/10, Juste, Moine-guerrier.

(Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2)

Champion dévot de Cadwallon. Taille moyenne.

52 PA



Croc de S'Erum (12).

Le porteur gagne la compétence « Toxique/0 ».

Les jets de Blessures infligés par le porteur (en Corps à corps) au Thorax peuvent relocalisés à la Tête.

Cela ne fonctionne pas sur les jets de Blessure infligés grâce à la compétence « Toxique/X ».

Réservé à Ayane II.

Baiser de vigueur (miracle).

0/0/0 ; Culte : réservé à Ayane II ; Ferveur=3 ; Difficulté=7.

Portée : 5cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Ce miracle se jette au moment où un combattant ami est Tué net. Il n'est pas retiré du jeu et gagne les compétences « Acharné » et « Immunité/Malus de blessures ». La cible est retirée du jeu à la fin du tour.

Karag le Hurlleur, capitaine.

15 - 5 - 6/10 - 4/9 - -7/3

Brutal, Implacable/1, Tueur né.

(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2)

Champion spécial de Cadwallon. Grande taille.

105 PA



Solution (10).

Le porteur gagne les compétences « Arme sacrée/Combat » et « Coup de maître/5 ».

Réservé à Karag.

L'Épouvantail II, bouffon.

10 - 6 - 6/8 - 6/6 - -7/3

Ambidextre, Assassin, Feinte, Vivacité.

(Artefact/2, Coup de maître/0, Enchaînement/2)

Champion spécial de Cadwallon. Taille moyenne.

84 PA



Cape d'épouvante (16).

Le porteur gagne les compétences « Cible/-2 », « Régénération/6 » et « Insensible/5 ».

Chaque fois que le porteur tue un combattant adverse en corps à corps, il peut tenter immédiatement un jet de « Régénération/X ». La valeur de X dépend du combattant tué :

Si le combattant est un troupier dont la valeur stratégique est inférieure ou égale à 40, X=6.

Si le combattant est un troupier dont la valeur stratégique est supérieure à 40 ou si c'est un Champion dont la valeur stratégique est inférieure ou égale à 100, X=5.

Si le combattant est un Champion dont la valeur stratégique est supérieure à 100, X=4.

Réservé à l'Épouvantail II.

Rataki Trompette, follet féérique.

10 - 5 - 4/4 - 5/4 - 4/0

Chance, Éclaireur, Feinte, Vivacité.

(Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2).

Champion créature de Cadwallon. Petite taille.

39 PA



Trompette de Désir (10).

Tout faye de Cadwallon (ami ou ennemi) sur le champ de bataille bénéficie de la compétence « Renfort » et peut utiliser le Courage du porteur.

Réservé à Rataki.

Krenald, le hurleur.

15 - 5 - 5/7 - 6/10 - -8/5

TIR=4.

Tueur né, Commandement/15, Aguerri.

(Artefact/2, Contre-attaque, Coupe de maître/0, Enchaînement/2, Rechargement rapide/1, Tir d'assaut, Visée)

Champion élite de Cadwallon. Grande taille.

Pair de la Hure.

199 PA



Pair de la Hure.

Krenald peut recruter jusqu'à 100PA de combattants repentis Wolfen, à l'exception des Champions.

Les repentis bénéficient de la compétence « Commandement/X » de Krenald.

Krenald peut prendre un unique Hurlement (voir LA des Wolfen).

Krenald doit choisir, lors de son activation, de gagner l'un des bonus suivants :

Mousquet : FOR9, 25/50/75, Artillerie légère perforante.

Pistolets de duel : FOR7, 15/20/25 et bénéficie des compétences « Maître pistoler » et « Tir instinctif ».

Rapière de la ville-Haute (14).

Le porteur gagne la compétence « Bretteur ». Cette compétence lui permet de conserver 2 dés de combat au lieu d'un.

Réservé à Krenald.

Armure du pair (11).

Le porteur gagne les compétences « Commandement/25 » et « Immunité/Sonné ».

Réservé à Krenald.

Lynan, chevalier.

17,5 - 6 - 6/9 - 6/11 - 7/3

Brutal, Bravoure, Charge bestiale, Force en charge/15, Frère de sang/Ahsa Ruyar, Rigueur.

(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2)

Champion élite de Cadwallon. Grande taille.

112 PA



Destrier de Bourghiéron (7).

Le porteur gagne les compétences « Désengagement/8 » et « Réorientation ».

Réservé à Lynan.

Arcane VI – Amoureux (23).

Le porteur gagne les compétences « Apatride », « Chance », « Désespéré » et « Prévisible ».

La compétence « Apatride » ne permet pas au porteur d'être recruté en dehors de ses voies d'alliances normales (Lumière, Ténèbres ou Destin). Cet artefact est réservé aux Champions masculins, si et seulement si l'armée comporte aussi un Champion féminin.

Si le porteur est Lynan, il gagne la compétence « Artefact/1 ».

Arcane VI – L'Amoureux.

Neutre=3 ; Voie : Cartomancie ; Puissance=4 ; Fréquence=1.

Difficulté=DIS+COU/2 de la cible ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Le porteur bénéficie des compétences « Instinct de survie/1 » et « Insensible/1 » contre tout jet de Blessure infligé par la cible ou tout sort/miracle lancé par la cible.

Sagoth l'égoutier.

10 - 4 - 4/6 - 5/5 - 6/1

Immunité/Toxique, Paria.

(Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2).

Champion irrégulier de Cadwallon. Taille moyenne.

Égoutier.

37PA



Égoutier.

Le joueur peut choisir de ne pas déployer ce combattant lors de la phase d'Approche. Il est alors déployé lors de n'importe quel tour, avant le jet de Tactique, n'importe où sur le champ de bataille, dans des conditions identiques à celles décrites dans la compétence « Renfort ».

Fanal de Lumière (5).

Cet artefact peut être utilisé lors de l'activation du porteur pour lancer un Mur de Lumière automatiquement (pas de jet de d6, pas de gemmes dépensées, absorption possible par un mage ennemi en dépensant 3 gemmes de Ténèbres, contre possible par un mage ennemi sur la difficulté normale de 8).

Une seule utilisation par tour.

Réservé à Sagoth.

Écuyer.

10 - 2 - 3/3 - 2/4 - 4/1

Bravoure.

Irrégulier d'Alahan. Taille moyenne.

Légende en devenir.

7 PA



Légende en devenir.

Une armée ne peut pas comporter plus d'écuyers que de paladins. Chaque écuyer de l'armée doit être lié à un paladin lors de la phase d'Approche (un seul écuyer par paladin). Si son paladin est un Champion, alors l'écuyer peut être activé sur la même carte que lui.

Tant qu'ils sont à moins de 5cm l'un de l'autre, ils gagnent tous les deux INI+1.

Kerlhann l'errant.

10 - 5 - 5/7 - 6/5 - 7/4

TIR=4, Arc d'Icquor : FOR4, 25/45/65.

Bravoure, Coup de maître/2, Esquive, Feinte, Tir instinctif.

(Artefact/2, Contre-attaque, Enchaînement/2, Rechargement rapide/1, Tir d'assaut, Visée)

Champion spécial d'Alahan. Taille moyenne.

78 PA



Corne brisée (20).

Le porteur gagne COU+2 et les compétences « Hypérien » et « Régénération/5 ».

Réservé à Kerlhann.

Aedhann Orphelion.

10 - 6 - 8/10 - 9/13 - 9/11

POU=6

Lame du jugement.

Fanatisme, Commandement/25, Coup de maître/5, Ennemi personnel/Masselius, Esprit du Feu, Guerrier-mage, Inébranlable, Négation.

Maître du Feu et d'un Élément au choix (sauf Ténèbres)/Rédemption, Exorcisme, Théurgie.

(Artefact/3, Contre-attaque, Enchaînement/2).

Inquisiteur-général.

250 PA



Inquisiteur-général.

Lorsqu'un inquisiteur présent dans l'aura de commandement d'Aedhann lance un sortilège, il gagne POU+1 pour chaque inquisiteur de son camp présent (même partiellement) lui aussi dans l'aura de commandement d'Aedhann. Le bonus total conféré par cette capacité ne peut pas dépasser POU+2 (sans prendre en compte les autres bonus/malus éventuels).

Ce bonus n'est pas cumulable avec celui donné par 'Inquisiteur du Griffon', l'un ou l'autre doit être choisi.

Lorsqu'un inquisiteur présent dans l'aura de commandement d'Aedhann lance un sortilège, il peut utiliser la capacité 'Bras armé de l'Inquisition' de tout templier de l'Inquisition présent lui aussi dans l'aura de commandement d'Aedhann.

Épée ignée (20).

Le porteur gagne les compétences « Arme sacrée/Combat », « Fléau/X » et « Immunité/Eau et Ténèbres ». X comprend tous les combattants suivants :

- Mage maîtrisant l'Eau.
- Mage maîtrisant les Ténèbres.
- Combattant Élémentaire de l'Eau.
- Combattant Élémentaire des Ténèbres.

Une fois par partie, lors de son activation, le porteur peut activer le pouvoir de l'épée. Tous les combattants à 25cm du porteur sont affectés. Les fidèles de Merin et les mages maîtrisant le Feu ne sont pas affectés.

Lancez 1d6 pour l'ensemble des combattants du Griffon, ils ne sont pas affectés sur un résultat de '5' ou '6'.

Les combattants X subissent une blessure Légère.

Les autres combattants subissent un Sonné.

Réservé à Aedhann.

Armure de Kelgar (25).

Le porteur gagne la compétence « Insensible/4 ».

Le joueur, avant de faire sa propre séquence d'activation et avant le jet de Tactique, est autorisé à consulter la séquence d'activation de son adversaire.

La séquence d'activation du joueur ne peut pas être modifiée par l'adversaire, quel que soit l'effet de jeu.

Réservé à Aedhann.

Arcane II – Papesse (15).

Le porteur gagne RES+2 et la compétence « Armure sacrée ».

Chaque fois qu'un jet de Blessures infligé au porteur donne une Blessure exceptionnelle, le joueur peut choisir d'appliquer à la place les effets suivants :

Le porteur subit une blessure Légère

Le combattant qui lui a infligé le jet de Blessures en subit le résultat (avec la Force initiale contre sa propre Résistance).

Si le porteur est Aedhann, il gagne la compétence « Artefact/1 ».

Arcane II - La Papesse.

Lumière=3 ; Voie : Cartomancie, Théurgie ; Puissance=3 ; Fréquence=1
Difficulté=X ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ; Durée : Spécial.

Si la cible est un combattant ami, Difficulté=COU de la cible, la cible gagne PEUR=COU+2 et la compétence « Hypérien » jusqu'à la fin de la partie.

Si la cible est un combattant ennemi, Difficulté=9, la cible effectue immédiatement un test de Courage, comme si elle était engagée par un combattant doté de PEUR=9 et des compétences « Abominable » et « Hypérien ».

Invocation d'Idabaoth.

Feu=5 ; Voie : Aedhann ; Puissance=0 ; Fréquence=Unique ;
Difficulté=11 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Spécial.

Idabaoth est invoqué à 15cm ou moins du mage.

Tant qu'il est présent sur le champ de bataille, le mage perd son POU, toutes ses gemmes & ne peut plus regagner de gemmes.

Ce sort compte pour 2 sorts dans le total auquel le mage a normalement le droit.

Atticus, cardinal-inquisiteur.

10 - 3 - 4/6 - 6/9 - 6/8

FOI=1/2/2

Lame de jugement.

Fanatisme, Ambidextre, Armure sacrée, Autorité, Fidèle de Merin/15.

(Artefact/2, Enchaînement/1, Illuminé, Piété/2).

Champion zélate du Griffon. Taille moyenne.

97 PA



Héritage (17).

Le porteur gagne FOR+2, POU=3, les compétences « Initié du Feu/Rédemption » et « Maîtrise des arcanes » ainsi que la capacité 'Inquisiteur du Griffon' et la classe 'Inquisiteur'.

Réservé à Atticus.

Sceptre de pénitence (13).

Tout combattant ami de rang vétéran (à l'exception des vétérans des croisades) dans l'aura de foi du porteur bénéficie des compétences « Cri de guerre/6 » et « Féal/1 ».

Réservé aux Fidèles de Merin.

Mater dolorosa.

0/2/0 ; Culte : Atticus ; Ferveur=X ; Difficulté=8 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

X sœurs de l'Inquisition gagnent un dé de combat supplémentaire qui sera obligatoirement placé en défense. Si un effet de jeu oblige la cible à placer tous ses dés de combat en attaque, ce dé est perdu.

Dies irae.

0/2/0 ; Culte : Merin ; Ferveur=3 ; Difficulté=8 ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : 10cm ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Tous les combattants amis gagnent FOR+3 et la compétence « Ephémère/5 ».

Rex tremendae maiestatis (sort).

Feu = 1 ; Voie: Atticus ; Difficulté=5 ; Portée : Personnel ; Aire d'effet: personnel ; Durée: Jusqu'à la fin du tour ; Fréquence: 1 ; Puissance: 0.

En cas de succès, la cible peut lancer ses sortilèges en utilisant de la FT pour remplacer des gemmes de Feu.

En cas d'échec, la cible subit un jet de Blessure (FOR = nombre de FT de la cible).

Emélia, thallion.

10 - 5 - 5/7 - 6/7 - 7/7

TIR=4, Pistolet : FOR6, 10/15/20

Armure bénie, Lame du jugement.

Fanatisme, Bretteur, Éclaireur, Féal/2, Fléau/Conscience, Maître-pistolier.

(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Rechargement rapide/1, Tir d'assaut, Visée)

Champion élite du Griffon. Taille moyenne.

La flamme bénie.

85 PA



La flamme bénie.

Au début de la phase de Corps-à-corps, avant le choix du premier combat, Emélia peut immédiatement inverser sa position avec celle de tout Thallion ou d'Iraem à 15cm (uniquement si les socles peuvent être manipulés sans bouger d'autre figurine ni rompre de contact).

La présence d'Emélia dans l'armée augmente le coût de chaque thallion et d'Iraem de +1PA.

Pistolets de l'Ambassadeur (13).

Le porteur gagne des Pistolets bénis : FOR7-15/20/25, une arme sacrée (uniquement au tir) et la compétence « Harcèlement ».

Au début du tour, Emélia peut choisir de perdre la compétence « Féal/X » pour gagner MOU+2,5 jusqu'à la fin du tour.

Réservé à Emélia.

Ogres des montagnes, ogre.

12,5 - 2 - 5/12 - 4/10 - -7/4

Résolution/1, Brute épaisse, Dur à cuire, Endurance, Fanatisme, Fléau/Élite.

Elite de l'Aigle. Grande taille.

Forgé par la montagne.

74 PA



Forgé par la montagne.

Au début de chaque phase de Combat, lancez 1d6 pour voir quelle compétence l'ogre des montagnes gagne jusqu'à la fin du tour :

- '1' ou '2' : « Contre-attaque ».
- '3' ou '4' : « Coup de maître/1 ».
- '5' ou '6' : « Enchaînement/1 ».

Kallira.

17,5 - 5 - 5/7 - 6/7 - -6/2

Tueur né, Résolution/2, Assassin.

(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2)

Champion élite de l'Aigle. Grande taille.

92 PA

**Ailes du courage (7).**

Le porteur gagne les compétences « Bravoure » et « Vivacité ».

Réservé à Kallira.**Zerthil, le crépusculaire.**

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

Possédé, Assassin, Féroce.

(Artefact/2, Contre-attaque, Coupe de maître/0, Enchaînement/2)

Champion spécial de Mid-Nor. Petite taille.

56 PA

**Cape de suspension (7).**

Le porteur gagne la compétence « Vol » avec MOU=7,5/15.

Réservé à Zerthil.**Poupée du crépuscule (8).**

Chaque fois que le porteur inflige une blessure ou un Tué net en corps à corps (rappel : Sonné n'est pas une blessure), il regagne un cran de Blessure. Il faut que cela corresponde à la blessure infligée sur le tableau, pas à un Sonné modifié via une compétence (Fléau, Féroce, Dur à cuire...) ou un quelconque effet de jeu.

Cette poupée ne fonctionne pas si la victime du jet de Blessure est un Élémentaire, un Immortel, Mort-vivant ou un Construct.

Réservé à Zerthil.**Bregan, apostat des Ténèbres.**

10 - 5 - 6/11 - 5/10 - 7/4

Brute épaisse, Possédé, Commandement/15, Fanatisme, Insensible/4.

(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2)

Champion élite ophidien. Taille moyenne.

Idole des esclaves.

96 PA

**Idole des esclaves.**

Bregan ne peut pas former d'État-major avec des combattants Ophidiens de grande taille.

Tout Esclave ou Apostat présent dans l'aura de commandement de Bregan bénéficie de la compétence « Fanatisme ».

Dashiel, apostat des Ténèbres.

10 - 5 - 6/11 - 6/11 - 6/4

Ambidextre, Bretteur, Brute épaisse, Possédé.

(Artefact/2, Coup de maître/0, Enchaînement/2)

Champion élite ophidien. Taille moyenne.

86 PA

**SuperTaze**

Évènements / Tournois

Compte rendu du tournoi de Versailles du 24 mai 2014

Classement :

- 1 Fingo 42 PV + 842 GA IdC: 7 Premier du classement général et Prix de l'intellectuel
- 2 Brice82 28 PV + 258 GA IdC: 8 Premier de la campagne anima elementaris
- 3 Azzoth 28 PV + 214 GA IdC: 5
- 4 Samko 27 PV + 425 GA IdC: 5
- 5 Damiencer 25 PV -329 PV IdC: 3
- 6 Saurdak 20 PV -132 GA IdC: 2
- 7 Kyro 19 PV -38 GA IdC: 4
- 8- Dragosth 16 PV -14 GA IdC: 2
- 9- Natachoukette 16 PV -135 GA IdC: 2
- 10- Khan Did 7 PV -542 GA IdC: 0 *Prix du souffre douleur*

Listes d'armée :

Fingo :

Syriak l'intrépide + Invocation d'Animaë sylvestre + prière du guerrier + sang de la terre + souffle du désordre + emblème putréfié + vertu inspiration
1 prédateur (2)
3 arbalétriers

Brice82 :

Rantakh + Le fer
3 guerriers
2 incendiaires
Chevaucheur de brontops (2)

Azzoth :

Kobalt II l'acerbe + Musicien et gniard + Porte étendard (I) + rune de volonté majeure
Gidzitt I le sonneur + Clochette du dieu Rat Asphyxie + Parchemin de foudre + Flux de la nullité absolu + Chaîne élémentaire
2 chevaliers
3 maraudeurs
1 animaë sylvestre

Samko :

Syko Volesterus (I) + invocation d'Irae Ténébrae + tunique de sang + sursis miraculeux + prière du guerrier + vertu théogonique : inspiration + relique : griffe des supplices
2 arbalétriers (1)
2 pestes de chair
2 clones centurus + traitement : Némésis

Damiencer :

Azaël II + marche forcée + emprise du nécromant
2 anges morbides
1 wolfen zombie (1)
1 pantin morbide (2)
1 centaure lourd

Saurdak :

Kal Nur + rune de soin suprême + rune de volonté suprême
Météore de l'Aegis (1) + régulateur de pression
2 bougres sur Razorback
2 gardes forge (1)
2 arbalétriers

Kyro :

Damrahl + téléportation mineure + rage du guerrier + guerrier d'Alphax + entraves aquatiques + boule de feu + eaux troubles
Séide (2)
Archer
2 guerrières Lanyth
2 hommes chien

Dragoth :

Akkadbalet + excroissance tentaculaire + héritier de l'Hydre + régénération démoniaque + possession démoniaque
Mahal l'envoûteur + réveil des horreurs + mort hurlante + de l'Hydre + régénération démoniaque + possession démoniaque
1 cyclope
2 guerriers des gouffres

Natachoukette :

Le corbeau + pierre de mimétisme
Archer
Apostat des ténèbres (3)
4 esclaves avec épée

Khan_Did:

Isakar II le Vailleur
Traqueur d'ombres
Traqueur
Guerrier croc
Chasseur (2)

Les scénarios joués ont été :

INTRODUCTION DE LA CAMPAGNE ANIMA ELEMENTARIS*

Le verre en cristal que tenait la Treizième voix capta la lumière de l'aurore et la dispersa aux quatre coins de la pièce. L'objet d'art qu'il tenait dans sa main était finement travaillé, comme tout ce qui venait des cristalleries de la capitale Kallienne.

Des verres comme celui-ci ornaient les tables des différentes ambassades étrangère à Cadwallon, affûtant parfois la jalousie de la guilde des Orfèvres.

Il passait tellement de son temps dehors, qu'il en avait oublié le plaisir si simple que de dîner assis à une table dans de la vaisselle délicatement ouvragée. Il était presque drôle, en un sens où cet âge de Ténèbre n'augurait rien de bon. Des rapports faisaient déjà état de plusieurs bataille entre différente nation, des promesses d'alliances et la menace de dissension omniprésentes.

Meghan n'était pas dupe. Elle connaissait les hypocrites à langues de vipères qui hantaient, sous de beaux atours, les différentes cours d'Aarklash, c'était pourquoi il était une fois de plus en mission en son nom pour apaiser de vive tension.

Alors que la Treizième voix tenait son verre tout en le scrutant, la légère couleur bourgogne de ce dernier lui teinta la main d'une nuance sanglante. Une brise glaciale soudaine venant du Nord harcela les rideaux.

La Treizième voix se leva, le verre toujours dans sa main, et se dirigea vers la fenêtre pour la fermer. Il regarda dehors vers le nord, par delà l'étendue de la ville, vers les grandes plaines d'Avagddu. D'ici quelque jour, lorsqu'il aurait enfin à sa disposition tout les indices, il allait prendre la route pour l'Autre-Monde.

La Treizième voix oublia la brise qui l'avait réfrigéré et posa le gobelet sur l'appui de la fenêtre. Son attention allait toute au Nord. Il avait le pressentiment que quelque chose n'allait pas.

Il soupira.

Bizarre, pensa t-il, qu'il fasse si froid en cette saison. Bien que plutôt spectateur et conseillé par nature, il sut qu'était venu le temps d'agir et, s'il y avait quelque fond de vérité dans ce qu'il avait entendu, d'agir vite sans même attendre les messagers. Se détournant de la fenêtre, il se dirigea vers la porte de son étude.

Un pan de sa cape accrocha le verre de cristal alors qu'il traversait la pièce et l'entraîna dans son mouvement. Il resta en suspens, sa balanço sur le bord de l'appui un long moment, puis s'écrasa sur le sol dallé où il vola en éclats, désormais impossibles à identifier, encore moins récupérables.

*(*Anima Elementaris est une campagne en plusieurs scénarii qui permettra (ou pas) d'éveiller l'intérêt des seigneurs Sihir, à propos des guerres de l'âge des ténèbres qui se multiplie sur Aarklash.)*

Prologue : La Missive Secrète
(Campagne : Anima elementaris)

Un messenger porteur d'une missive secrète scindé en deux parties, traverse les plaines d'Avagddu à toute vitesse ! Il sait qu'il a été repéré, et tente le tout pour le tout, en une dernière ligne droite afin d'échappé à ses poursuivants.



Déploiement :

Avant le déploiement placez le messenger avec deux missives (représenté par deux pions qui suivent la règle de prise/2) sur la ligne médiane et accolé sur un des bords de table.

Au début de chaque tour de jeu, avant chaque jet tactique, le messenger se déplace de 20 cm vers le bord opposé. (vous avez donc deux tours pour le stopper) Le Messenger a exactement le même profil qu'un otage avec en plus la compétence « éclaireur ».

A chaque blessure il perd une missive placé à 5cm de lui dans une direction déterminé au hasard. S'il est tué net au corps à corps alors qu'il possédait encore deux missives, la première missive est prise par son tueur et la seconde placé à 5cm dans une direction déterminé toujours au hasard.

Durée & décors :

6 tours, 10 décors dont une bonne moitié de petits décors (arbres, haies, murets).

Objectif :

Le joueur doit récupérer et garder les missives.

L'une des deux missives est une fausse et l'autre une vraie. La vraie fait gagner un Indice de campagne (IdC)

Conditions de victoire (3 PV).

1 PV par missive récupéré.

1 PV Pour le joueur qui élimine le messenger.

Bonus (max = 25).

25PA pour avoir son champion vivant à la fin de la partie.

Indice de Campagne.

Aux feux de camps vous tentez de déchiffrer les missives et vous vous rendez compte que le messenger avait précautionneusement réalisé une fausse et une vraie.

- Si vous possédez les deux missives vous gagner automatiquement 1pt d'IdC et une carte d'expérience.
- Si vous possédez qu'une missive vous gagnez seulement 1pt d'IdC.

Profils du messenger:

10 - 2 - 1-3 / 3-4 - 6 -

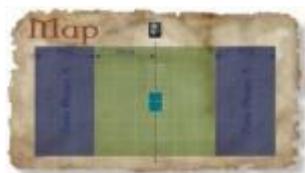
Compétences: Bravoure, Instinct de survie/6, Mercenaire, Cible/+2, Éclaireur
Régulier indépendant, Taille normal, socle d'infanterie
13 PA

Acte I : L'étang de la clairvoyance

(Campagne : Anima elementaris)

Si vous êtes en possession d'une missive (Cas I-A) (Carte secrète donné au joueur par l'arbitre).

Si vous n'êtes pas en possession d'une missive (Cas I-B) (Carte secrète donné au joueur par l'arbitre)



Règle spéciale :

Ce scénario implique un joueur attaquant et un joueur défenseur. L'attaquant est obligatoirement un gagnant du prologue, et le défenseur un perdant. Un mercenaire neutre est placé sur la ligne médiane contre un bord de table avant tout déploiement et il possède une missive (Prise/2) Il place au moins autant de défense que d'attaque, mais le plus d'attaque possible. De plus, il attaque obligatoirement celui qui est le plus près de l'étang.

Déploiement.

Un étang est placé sur la ligne médiane, au centre du terrain.

Il est représenté par 2 cartes de Confrontation, est considéré comme un terrain difficile et ne bloque pas les lignes des vue.

Le défenseur ne peut se déployer à plus de 10cm de l'étang.

Vous devez indiquer (à l'aide d'un pion) lequel de vos combattants possèdent la ou les missives. Elles suivent les règles de prise/2.

Durée : 6 tours

Objectif :

Le joueur doit contrôler l'étang et tenter, au possible, de récupérer la missive du mercenaire.

Conditions de victoire (2 PV).

1 PV pour le joueur qui contrôle l'étang.

1 PV pour le joueur qui possède le plus de missive en fin de partie

Bonus (max = 25) :

25PA pour avoir éliminé le mercenaire.

Conditions de victoire de campagne (1 PV) :

Ce point de victoire est secret pour chaque joueur. Lorsque ce point est acquis il est immédiatement révélé et fait gagner un point d'IdC.

Profils du mercenaire:

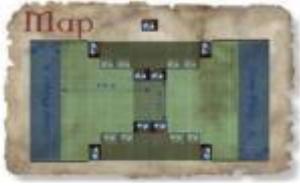
10 / 4 - 5-9 / 6-8 - 7 -

Compétences: Juste, contre-attaque, instinct de survie/6, insensible/6, cible +1

44PA

Acte II: Le col (Campagne : Anima elementaris)

Le joueur qui à le plus de point de victoire est le joueur défenseur (Cas II-A)
Le joueur qui à le moins de point de victoire est le joueur attaquant (Cas II-B)



Règle spéciale :

Ce scénario nécessite un attaquant et un défenseur.

Il est impossible de fuir par la longueur du terrain si vous êtes au palier 0.

Les joueurs doivent indiquer (à l'aide d'un pion) lequel de ces combattants possèdent la missive qui contient les indices de la campagne. Elles suivent les règles de prise/2

Le défenseur à la moitié de ses combattants (arrondi au supérieur) sonné. Les autres commencent en blessure légère. Les éclaireurs du défenseur qui sont déployés dans les « zones A » sont indemnes et ne sont pas comptabilisés parmi les combattant léger ou sonné.

Déploiement.

Utiliser des cartes Confrontation pour représenter les éboulis du col, comme indiqué sur le plan. Les cartes sont infranchissables et bloc les lignes de vue.

L'attaquant se déploie en zone A. Le défenseur se déploie à moins de 15cm de la ligne médiane.

Durée : 6 tours.

Conditions de victoire (1 PV).

- 1 PV pour le joueur qui possède le plus de missive en fin de partie.

Bonus (max = 25) :

25PA pour avoir éliminé le commandant adverse.

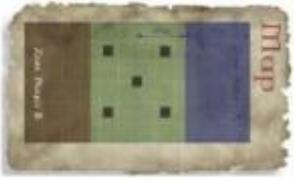
Conditions de victoire de campagne (2PV).

Ce point de victoire est secret pour chaque joueur. Lorsque ce point est acquis il est immédiatement révélé.

Acte III: La porte du Royaume (Campagne : Anima elementaris)

Le joueur qui à le plus de point de victoire (Cas III-A).

Le joueur qui à le moins de point de victoire (Cas III-B).



Règle spéciale :

5 piliers inactifs sont représentés par un socle de créature (3,75 x 3,75cm). Ils sont considérés comme ayant une hauteur atteignant le palier 1. Ils sont inaltérables et cachent les lignes de vue.

Pour activer un pilier, il suffit de terminer le déplacement d'un combattant à son contact. Un combattant qui active un pilier devient immédiatement « sonné ». Sur le terrain il ne peut y avoir qu'un maximum de 2 piliers activés.

La porte du royaume est délimitée par deux piliers dit activés, seulement si, il n'y a pas de pilier inactif entre les deux. Il est donc possible que la porte ne s'ouvre pas !

Un combattant qui passe un portail est retiré de la partie et ne peut plus en revenir. Il n'est pas compté en perte.

Déploiement.

35cm ou moins du petit bord de table.

Durée : 6 tours.

Conditions de victoire (2 PV).

1 PV pour le premier des joueurs à faire traverser son commandant par le portail.

1 PV pour le joueur qui a éliminé le plus de PA adverse.

Conditions de victoire de campagne (1PV).

Ce point de victoire est secret pour chaque joueur. Lorsque ce point est acquis il est immédiatement révélé.

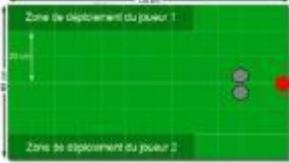
Bonus (max = 25).

25PA pour avoir éliminé le commandant adverse.

Acte Final: L'audience du Seigneur Sibir
(Campagne : Anima elementaris)

Un Sibir est un seigneur élémentaire. Quand votre compagnie entre dans un royaume élémentaire il DOIT se présenter au Sibir, et souvent lui offrir des présents. Il DOIT négocier, souvent durement, les gemmes qu'il prend, et si il veut avoir le droit d'invoquer un des serviteurs du Sibir, le marché devient très dur pour le mage ... hélas vous n'êtes pas seul a se présenter devant lui...

Pour le joueur des Ténèbres (Cas IV-A)
Pour le joueur du Destin (Cas IV-B)
Pour le joueur de la Lumière (Cas IV-C)



Règle spéciale :

Placer un seigneur Sibir (joueur neutre) comme indiqué sur le schéma.

Les commandants de chaque armée sont placés à 15cm du seigneur Sibir et à 5cm de la ligne médiane.

Le seigneur Sibir sera activé en premier à partir du troisième tour. Durant le tour 1 et 2 il ne bougera donc pas et n'attaquera personne tant qu'il ne subit aucune blessure.

Déploiement.

Les troupes sont déployées à 10cm du grand bord de table, mais à plus de 40cm du bord de table où se trouve le seigneur Sibir.

Durée 6 tours

Conditions de victoire (1 PV) :

1 PV pour le joueur qui contrôle toute la surface du terrain.

Bonus (max = 25).

25PA pour avoir plus de la moitié de ses combattants encore en vie à la fin de la partie.

Conditions de victoire de campagne (2PV) :

Ces points de victoire sont secrets pour chaque joueur.

Lorsque ces points sont acquis ils sont immédiatement révélés.

Gardien Sibir, Élémentaire Neutre du royaume de Meborack.

15 - 6 - 8/13 - 6/10 - 4 - -8 - 3

Compétences :

Projection élémentaire FOR15 (15/30/45)

Enorme, Fléau/(Elémentaire opposé) et des Ténèbres, Furie guerrière, immunité/(son élément), Vivacité

Elite Élémentaire. Très grande taille.

180PA

Quelques photos en vrac:





Peinture / Sculpture

Résultats du 8^{ème} concours de peinture - Catégorie Expert

1° place : Clairette et son Worg.



2° place : Spiff04 avec Hirh-Karn.



3° place : Mirvillis



Résultats du 8^{ème} concours de peinture - Catégorie Challenger

1^o place : Damiencer et son centaure lourd d'Achéron



4^o place : Zam et son traqueur orc



2^o place : Stylnox et son Worg



5^o place : Guillaume et son casse grain nain



3^o place : Fazk Gob et son Ashigaru



6° place : Yanou et sa furie pourpre.



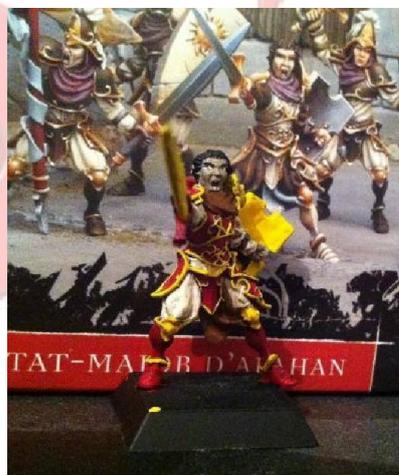
9° place : Sharigan et son ashigaru



7° place : Sélène et son traquer chacal.



10° place : Kyro avec Agonn l'ardent



8° place : Fumble et sa gargouille



Félicitations à Damiencer qui passe en catégorie « Experts ». Pour le prochain concours le thème sera « La prestance ».

Inscrivez-vous nombreux !

Librevent

Conf' Fédé

Tutorial de peinture

Bonjour à tous, voici à présent un petit tuto de peinture sur un mort-vivant !

Pour la petite histoire, j'ai commencé cette armée récemment et en faisant mes compos, je me suis dit qu'il allait falloir un bon paquet de pantins morbides peints avant de pouvoir jouer... Ce tuto s'adresse donc aux débutants qui veulent jouer avec des figurines peintes, sans pour autant passer des heures et des heures sur chaque figurine. Ce n'est donc clairement pas destiné à montrer comment peindre une figurine de concours, mais à donner quelques bases pour pouvoir rapidement sortir des armées peintes. On va donc se permettre de laisser quelques dépassements, quelques auréoles de lavis séché, quelques éclaircissements un peu bruts ou au contraire pas assez marqués...

(Petite parenthèse avant de commencer : le seul éclairage pour mes photos est la lumière du jour, les différentes nuances pour une même couleur entre deux photos viennent donc de l'éclairage au moment de la photo).

Allez, c'est parti ! La figurine :



Un pantin morbide donc.



On commence par la sous-couche, à la bombe. J'utilise du noir, car je préfère l'aspect sombre que ça donne aux figurines (pour des couleurs éclatantes, préférez du blanc).

Le gros du travail va être la peinture des os. Mais si on ne s'attarde pas à faire des éclaircissements parfaits de partout, ça va relativement vite. La couche de base est un beige foncé, qui va bien pour un effet « vieil os » (je ne veux pas d'un pantin blanc tout propre). La peinture est toujours diluée avec de l'eau ! On va passer plusieurs couches, c'est donc normal qu'après un premier passage la peinture ne couvre pas totalement.

Pour les assombrissements, un truc rapide et simple qui va vite est d'appliquer des lavis marron foncés dans tous les creux entre les os. Pour ça, ajouter beaucoup d'eau à votre marron foncé : la peinture ne marquera presque pas quand vous l'appliquerez, elle va juste teinter en séchant. Le fait qu'elle soit très liquide permet de pouvoir passer rapidement avec le pinceau sur votre figurine puisque votre lavis va se déposer tout seul dans les creux. Note : quand votre peinture est très liquide (lavis et éclaircissements), passez votre pinceau sur un mouchoir pour enlever l'excès d'eau.

Les éclaircissements : ici aussi la clé est la dilution de votre peinture ! La consistance doit être proche de l'eau. On prend un beige plus clair que celui utilisé pour la couche de base et on va passer sur les reliefs, en prenant plutôt large au début. Le but n'est pas de peindre directement avec une couleur plus claire, ce qui ferait une grosse transition entre les

deux teintes. On cherche en fait à faire un fondu. Le fait de passer des couches de peinture très diluées va juste permettre de teinter votre couleur de base. Pour que l'effet soit quand même visible, on passe au moins deux à trois fois l'éclaircissement sur chaque partie. Pour le deuxième éclaircissement, on rajoute ensuite du blanc à notre beige clair. Il se fait par dessus le premier en réduisant le champ d'application : on va ainsi former un dégradé du plus foncé au plus clair. Enfin, le dernier éclaircissement se fait avec du blanc pur (toujours bien dilué), qu'on applique sur les parties qui ressortent le plus.



Voilà, la plus grosse partie de la figurine est faite !

Attaquons nous à la faux maintenant. On commence par le bois. La base est un marron foncé. On applique ensuite un lavis après avoir rajouté du noir dans notre couleur de base, il va se déposer dans les creux du bois. Ensuite, on va utiliser la technique du brossage à sec pour éclaircir. Attention, réservez un pinceau juste pour le brossage, car il ne sera plus utilisable que pour ça après ! En fait, cette technique consiste à brosser votre pièce avec un pinceau contenant de la peinture presque sèche qui ne va donc se déposer que sur les reliefs. Pour cela, une fois votre pinceau imbibé de peinture, frottez le sur un mouchoir plusieurs fois afin d'en enlever l'excès. Une fois qu'il ne laisse presque plus de peinture sur votre mouchoir, brossez de la même manière votre figurine. Ici, le premier brossage est fait avec un marron clair Un deuxième brossage un peu moins prononcé est passé avec un peu de jaune mélangé dans le marron clair. Cette technique marche relativement bien pour le bois, les cheveux, les fourrures...



Maintenant, le métal. C'est la deuxième « grosse » partie pour un pantin morbide. Histoire de gagner du temps, on va faire un même métal pour la faux et les plaques d'armure. Comme notre pantin se doit d'être ténébreux, on va faire un métal très sombre et lui donner un vieil aspect.

On passe donc d'abord notre base. Ensuite, on choisit une couleur marron-rouge qu'on va beaucoup diluer avec de l'eau, et on va s'en servir pour teinter les creux du métal. Encore une fois, grâce à une bonne dilution, la couleur va juste donner une teinte au métal lorsqu'elle séchera.

Pour les éclaircissements, on commence par utiliser un gris plus clair que celui utilisé pour la base. Le principe est le même que pour les os : la peinture est très diluée et nécessite plusieurs passages avant de pouvoir bien se voir. On passe sur les parties exposées, comme si la lumière venait du dessus de la figurine. On rajoute du blanc à notre gris clair et on fait un deuxième éclaircissement à l'intérieur du premier en réduisant la surface d'application vers les parties les plus exposées à la lumière. Enfin, on utilise du blanc pur pour simuler l'éclat de la lumière sur le métal au niveau des pointes et des arrêtes. Pour les vis/clous/boucles de ceintures, il ne faut pas utiliser une peinture autant diluée qu'à l'ordinaire, car elle va s'écouler à côté. Il suffit juste de faire un point de peinture, gris clair au début, puis un deuxième plus petit en blanc par dessus. Pas besoin de faire de beaux fondus sur des surfaces aussi petites !



Le gros du boulot est fait à présent, il ne reste plus que quelques détails. Si vous estimez que ça suffit pour jouer, il n'est même pas nécessaire de les travailler avec des assombrissements et des éclaircissements, puisque ça ne se voit pas beaucoup en jeu.

Pour la ceinture, j'ai utilisé un marron que j'ai ombré dans les creux en rajoutant du noir à la base. Les éclaircissements sont faits en rajoutant du beige clair à la base, en augmentant au fur et à mesure la proportion de beige.



Pour les cheveux, une base grise est appliquée, suivie d'un lavis gris foncé qui va se déposer entre les mèches. Celles-ci sont ensuite reprises avec un gris clair (ici aussi, ne diluez pas votre peinture comme d'habitude afin qu'elle ne coule pas dans les creux et qu'elle couvre + facilement), puis avec du blanc pour les mèches qui ressortent le plus.

Votre pantin est prêt ! Si vous avez la patience pour peindre plusieurs heures de suite, vous pouvez même les faire deux par deux. Mais cela implique de ne pas laisser la peinture sécher lors de l'utilisation de mélange, à moins de pouvoir les refaire dans les mêmes proportions par la suite.



Voilà, j'espère que cet humble tutorial pourra servir à certains d'entre vous. L'essentiel étant de prendre du plaisir à peindre, et de pouvoir sortir une armée entièrement peinte sur la table de jeu !

Zab.

Conf' Fédé

Lexique.

Baal le Conquérant

Héros du clan des Sessairs. Il est devenu centaure suite à un affrontement contre un terrible Formor. Après l'avoir tué, l'énergie maléfique dégagée par la créature corrompt Baal et le fit fusionner avec sa monture, le faisant devenir un centaure à jamais.

Babayagob (La)

Puissante sorcière gobeline.

Bâl-Kahn

Le maître armurier Khor, infiniment respecté au sein de la société Naine. Ses deux fils sont Lothan, l'aîné, et Lor-Arkho. Rares sont les seigneurs Nains qui peuvent se vanter de porter une armure forgée par le Maître. Ses cuirasses, véritables chefs-d'œuvre d'orfèvrerie, sont des pièces inestimables valant chacune une rançon de roi. Bâl-Kahn consacre désormais la majeure partie de son temps à la recherche et à l'expérimentation : avec son frère cadet, Fenggar, il a mis au point un nombre incalculable d'inventions destinées à améliorer le potentiel et la fiabilité des engins à vapeur. Afin de les tester, ce dernier a fondé la Confrérie d'Airain.

Bandelettes des Murmures

Technique Wolfen d'enchantement, consistant tantôt à inscrire sur de longues bandelettes les noms des adversaires tués au combat afin de fortifier le porteur de ces bandelettes, tantôt à s'en servir dans une optique divinatoire : une Bandelette vierge est froissée dans le poing fermé de l'Oracle, dépliée et enfin interprétée.

Bannière du Lion

Objet sacré entre tous, la Bannière du Lion est le symbole de l'armée du Roi Gorgyn. Son aura de puissance inspire les actes les plus nobles et rend inflexible la volonté de briser les ennemis du royaume.

Bannière d'Yllia

Une bannière d'Yllia, souvent aussi vieille que la meute qui la possède, porte tous les souvenirs de chasse et de guerre des Wolfen qui lui rendent hommage. Elle est chargée de l'énergie magique délivrée par l'astre de la nuit au cours des innombrables chasses menées par la meute : plus que l'autorité de son chef, une Bannière d'Yllia représente l'histoire et la culture Wolfen. C'est un grand honneur d'en porter une. Elle place son porteur sous la Protection de la Lune tout en lui permettant d'invoquer la Puissance de l'Eau comme un Magicien.

Bannissement chez les wolfens :

Même si la condamnation à l'exil est un événement rare (je n'insisterai jamais assez là-dessus), les raisons en sont nombreuses et variées. Elles varient parfois de meute en meute ; les tabous ne sont pas forcément les mêmes d'un coin du continent à l'autre ! Il

existe néanmoins trois "grandes" catégories de raisons qui peuvent conduire un Wolfen à se faire bannir.

- Les raisons physiques. Un Wolfen fou, difforme, rachitique ou, plus généralement, incapable de chasser pour lui-même, sera mis au ban par ses frères. Il s'agit d'une sélection naturelle qui incite souvent les anciens de cette noble espèce à mettre fin à leurs jours avant de devenir impotents ; cette mort ritualisée est baptisée Dernier Voyage.

- Les raisons sociales. Perdre le duel pour la domination de la meute, être l'unique survivant de la meute et ne pas parvenir à écarter les soupçons de lâcheté, violer les lois ancestrales, s'adonner aux vices de l'Artisan... autant de raisons qui peuvent mener un Wolfen sur la route de l'exil.

- Les raisons mystiques ou liées à la fatalité. Un événement exceptionnel augurant un destin funeste peut inciter un chef de meute à écarter même le meilleur de ses guerriers. Une malchance récurrente n'est pas un motif valable, les Wolfen ne sont pas superstitieux à ce point-là, mais un avertissement sans ambiguïté délivré par une prophétie d'Yllia scelle la destinée de l'infortuné Wolfen.

Ces énumérations ne sont pas exhaustives, loin de là.

Sauf en de rares endroits, les Wolfen ne sont pas assez nombreux pour se permettre de condamner les leurs pour des raisons futiles. Même si elles sont sévères, les lois Wolfen ne sont pas aussi rigides et effroyables que les Dévoreurs peuvent le prétendre.

Banshees

Cadavres de femmes adultères condamnés à la non-vie par les nécromants d'Achéron. La loi Keltoise qui condamne à la décapitation les femmes adultères fournit à l'ordre du Bélief quelques unes de ses meilleures troupes. Les hurlements des banshees sèment la terreur dans les rangs de leurs ennemis. Les femmes décapitées deviennent, dans la plupart des cas, les Banshees dès que leur cadavre touche le sol.

Barbares

Nom couramment donné aux Keltois par les autres peuples (les Barbares sont aussi appelés "peuple kelte"). Ils portent des vêtements en dehors des champs de bataille. Les Keltois, tout au moins les Sessairs, ne vivent pas en pagne. Ils se dénudent avant la bataille, tout simplement. Défi à la mort, liberté de mouvement, vénération de la déesse, tradition, exigence indispensable au style de combat... autant de raisons pour justifier leur étrange coutume.

Un clan représente une famille (au sens large du terme), nous pouvons considérer que les clans Keltois sont innombrables. Pour apporter une nuance, nous distinguerons les « Clans » des « Tribus » : un Clan est un rassemblement majeur de type Sessairs, Druces ou autrefois d'Aran. Une Tribu est beaucoup moins important et/ou est plus susceptible de disparaître avec le temps.

Dire que l'un de ces clans est susceptible de rivaliser avec les Sessairs ou les Druces, il y a un grand pas à franchir. Ces deux clans antagonistes sont les plus nombreux de leur nation. Peut-être qu'en s'alliant, les plus puissantes tribus pourraient leur causer de grands dommages...

Mais Druces et Sessairs ont eux aussi des alliés de taille ! Mais il ne faut pas sous-estimer les clans mineurs. L'Histoire a prouvé au moins une fois, en Alahan, qu'ils pouvaient accomplir de grandes choses. Quelques-uns forment des communautés soudées, parfois

mercenaires, et ne font pas preuve d'ambition territoriale ou politique. Le style de vie Keltois !

Les clans Keltois sont, après tout, des communautés humaines : certaines s'allient et d'autres se battent. Jusqu'à ce que le Ard Ri ressurgissent des méandres de la légende, les alliances se noueront et se dénoueront sans cesse en Avagddu.

Il apparaît invraisemblable que les clans Sessairs et Druces puissent se réunir même sous le pouvoir du Ard Ri. Pour les Sessairs les plus lucides et les plus désabusés n'y voient qu'un piège : et si la légende de la réunification n'était qu'un leurre, destinés à affaiblir les Sessairs le jour où les Druces prendront leur revanche ?

Les Druces ne se posent pas la question. Des siècles d'isolement et de rites inhumains les ont amenés bien au-delà – ou en deça – de considérations aussi mystiques. Toutefois s'ils pouvaient aller eux-mêmes ouvrir le tertre de Danu pour voir si leur Roi s'y trouve, ils se gêneraient pas ...

Bardes

Troubadours d'Alahan, chantant les hauts faits d'armes des preux Chevaliers du Lion, et ce que ce soit à la cour du Gorgyn, Roi d'Alahan ou dans celles des Barons du Royaume. Ils connaissent l'histoire des Baronnie et font preuve d'exceptionnels talents de chants, tout en maîtrisant plusieurs instruments traditionnels de la Cour. Ils sont de plus d'imbattables lanceurs de Dague, et leurs pas se fondent souvent dans l'ombre des Héros sur les champs de Bataille afin d'assister à leurs actions d'éclats et, parfois, à influencer sur leur destin ...

Formation des bardes :

La formation initiale des bardes prévoit qu'ils passent quelques années sur les routes des royaumes pour perfectionner leur art. Une fois engagé sur la voie de l'errance, un barde est pratiquement libre de ses actes. Certaines, effectivement, passent de village en village et vivent de leurs dons artistiques. D'autres se placent en pédagogues et enseignent ce qu'ils peuvent (histoire, bases de combats, etc.) à qui veut bien les écouter. D'autres endossent le rôle de justiciers errants, comme les Paladins mais en moins guerrier. Artiste, magicien, guerrier : voilà les différents visages d'un barde. Une fois son errance terminée, le barde est libre : il peut s'installer définitivement au sein d'une cour noble ou d'un humble village, peut suivre un héros dans ces déplacements...ou plus rare écrire les pages de sa propre saga.

1 - Les "apprentis Bardes" (il faudrait trouver un nom, d'ailleurs, ça ferait moins brouillon) sont effectivement sous la tutelle d'un - ou plusieurs, c'est arrivé - tuteur.

2 - Un Barde en formation n'a pas le statut de sa caste. Son habit est différent et il est reconnu comme étant en apprentissage, même s'il a le droit de se produire en public.

3 - Il n'appartient pas à l'apprenti de décider de la fin de sa formation. Cette responsabilité est laissée à l'appréciation de son mentor. Cette règle implicite et très vague entraîne parfois des situations embarrassantes. Un maître Barde très strict peut encore enseigner à des élèves qui, s'ils étaient Bardes reconnus, seraient meilleurs que la plupart de leurs pairs ! L'exemple le plus connu est celui de Daekin l'Aérien, alors qu'il était encore élève du lugubre Silivas de Briga. Lorsque l'Epervier d'Algérande consentit enfin à le reconnaître comme Barde, Daekin était déjà l'un des meilleurs artistes du Royaume du Lion. Quand on connaît la destinée de l'Aérien, peut-on en vouloir à son tuteur ?

4 - Les Bardes sont réputés pour leur habileté au lancer de dague. Donc dans l'absolu, ce n'est pas obligatoire... Mais la tradition exige qu'un Barde sache au moins lancer décentement une telle arme.

Barhan

Nom donné au « peuple élu », autrement dit le peuple des Lions d'Alahan. Se dit de fait de tout citoyen d'Alahan.

Baronnies

Nom donné aux provinces d'Alahan, entourant le cœur du Royaume. A la tête de chacune d'elle se trouve un Baron, inféodé au Roi d'Alahan. Les deux baronnies les plus célèbres sont celle d'Allmoon et celle d'Achéron. On trouve également la Baronne Australe.

Baronne Australe

Terres, peu sûres, situées entre la baronne d'Allmoon et le cœur du royaume d'Alahan.

Baronne de Doriman

Cette baronne, et surtout son chef-lieu, est une plaque tournante commerciale et militaire de la mer d'Ephren, d'où l'arsenal d'Ephren. Un observateur a de bonnes chances de croiser des individus issus de bien des peuples. Certains s'y installent et apportent leur « bagage » culturel ou guerrier avec eux. C'est aussi une terre giboyeuse et plutôt froide. Ses traditions sont tournées vers la mer et la forêt, avec tout ce que cela suppose : la nature, la chasse, le respect des ressources naturelles...

Les guerriers de Doriman, dont font partie les Faucheurs, tout du moins ceux qui ne font pas partie de sa puissante marine, sont réputés pour leur caractère entier et leur amour des arts de la guerre. Ils ne dépareillent pas des autres lions, bien sûr, mais leur conception de l'honneur est proche de celles des Keltois que de l'étiquette courtoise. On trouvera dans les régiments de Doriman, plus d'ornements sauvages que dans les armées des autres Baronnie (peut-être à l'exception d'Icquor), la barbe, une coiffure déliée et une cape en peau animale sont courants.

Bashar

Grade important au sein des forces de Dirz. Arkeon Sanath est un Bashar. Désormais le nom est oublié pour être remplacé par le terme de « Pilier de Danakil », pour désigner les différents meneurs des guerriers de l'Aube..

Basyleüs

Le mot Basyleüs, à l'origine, désigne un prêtre. Au départ, il y avait l'Empereur (Dirz) et les chefs des castes (Basyleüs pour la classe sacerdotale). Sous le Basyleüs, chez les prêtres, se trouvait le Magon. A sa mort, Dirz a nommé le Basyleüs Antykaïn à sa succession et depuis, l'autorité liée à ce poste est restée aux mains des prêtres. En raison des responsabilités liées à la position de Basyleüs/Empereur, le Magon a largement pu s'émanciper dans la caste des Fidèles d'Arh-Tolth. Donc, officiellement, le Basyleüs est le chef des Fidèles et le Magon son bras droit. Comme par hasard, « l'Empereur » désigne toujours le même individu pour être son successeur politique et religieux. Dans les faits, le Basyleüs occupe les mêmes responsabilités que l'Empereur, d'où l'amalgame au bout de tant de décennies. Comme ça représente quand même pas mal de travail, il délègue son pouvoir sacerdotal au Magon qui, lui, a tout le temps de s'occuper des prêtres.

Personnage énigmatique. Il est désigné parmi les fidèles d'Arh-Tolth, teint son poste à vie et il est toujours difficile de connaître son identité de manière certaine. La cérémonie d'intronisation du

nouveau Basyleüs est toujours tenue dans le plus des secrets. Certains clones ne connaissent même pas le nom de leur dirigeant, seulement son titre. Si l'on s'en tient aux annales Akylanniennes, certains Basyleüs auraient eu une espérance de vie hors norme. Dans ces conditions, peut être y en a-t-il eu plusieurs sous le même masque... ou plusieurs à différents endroits.

Ceux qui ont connu Villa lorsqu'il était prêtre seraient bien en peine de le reconnaître maintenant. Surtout recouvert par une telle « tache ». Les rares témoins à avoir vu Villa avant sa prise de fonction le décrivaient comme un homme d'âge mûr, élancé, et doté d'un regard trahissant sa vive intelligence. C'était un vicair.

Les enfants du Despote lui offrirent une poupée canope.

Bebunzen

Héros goblin, son armure à la forme d'un énorme rat de métal.

Bérial, Prince des Abysses

Prince des Abysses, Allié Majeur d'Achéron.

Biochirurgiens

Caste parmi les Alchimistes de Dirz. Véritables « façonneurs des chairs », les Biochirurgiens sont capables d'augmenter la résistance des os et des muscles de leurs cobayes afin d'en faire des machines de guerre encore plus terribles. Ils préfèrent rester cloîtrés dans des laboratoires cachés sous les ziggourats de Syharhalna, à l'exception des Biopsistes.

Biopsistes

Guerriers-Mages du Scorpion. Seuls biochirurgiens à passer leur vie dans le désert, récoltant des spécimens intéressants pour alimenter le travail de leurs maîtres. Ces échantillons sont collectés et gardés en l'état jusqu'à leur retour à Shamir. Pour se nourrir, les Biopsistes s'injectent des capsules de nutriments par des valves situés sur leurs corps. Par ces dernières, ils peuvent aussi consommer les fluides vitaux de leur adversaire. Ils possèdent tous une cape chitineuse. Leur spécialisation en fait de véritables traqueurs. On les dit meilleurs chasseurs que les Wolfen ...

Borovik :

Fils du Nain Enhovik, riche joaillier du duc Den Azhir de Cadwallon. Mais aussi à ce jour le plus ancien et le plus puissant des Nains de Mid-Nor à avoir été capturé vivant.

Il fait parti de la légion dégénérée, dirigée par Vistan Sans Visage, et a pour compagnon Malice et Vesteigen.

Borovik était déjà un Dominant quand Vistan Sans Visage l'a involontairement "libéré" de sa condition.

A l'époque où se déroule la nouvelle "L'Amour d'un Fils", il était loin d'avoir la puissance nécessaire pour fonder sa propre Colonie. C'est toujours le cas aujourd'hui, même s'il est un combattant hors-norme.

Les hypothèses sur les circonstances de sa création sont multiples. Pourquoi le Despote aurait-il fait un Dominant du fils du joaillier de Den Azhir ? Sans doute parce qu'il savait assez de choses pour être utile, et qu'il était assez discret pour que sa disparition ne fasse pas trop de vagues. Les meilleurs espions sont ceux qui savent par où entrer et que personne n'a jamais remarqué.

À moins que Borovik ait présenté un potentiel prometteur, quelque chose qui ait incité le Despote à lui offrir sa puissance ? Mais comment savoir, maintenant qu'il a recouvré une partie de son individualité ? Il faudrait que Vistan lui rende sa poupée-canope pour en avoir la certitude. À présent, Borovik suit le porteur de sa poupée pratiquement comme une ombre. Il lui arrive de s'en éloigner, mais

ce n'est jamais très loin ni jamais très longtemps. Le Nain de Mid-Nor est particulièrement discret et il est malaisé de savoir à quoi il pense à un moment donné. Difficile de lire l'expression d'un visage couturé ! Il n'y a qu'en situation de combat que Borovik dévoile une partie de sa véritable nature. Il semble soudain pris de frénésie et sort de son mutisme pour se livrer à un carnage sans nom. Avec lui, pas de pitié !

Boucherie de Diisha

Une célèbre bataille où de nombreux Gobelins tombèrent. Le Capitaine Krill y participa, et tua par la suite le maréchal qui l'avait expédié là bas ...

Bouclier de Peau :

Bouclier Commun des Nains de Mid-Nor

Bourreau des Songes (Le)

Légende bien connue des Magiciens. Elle raconte qu'il existait autrefois un homme capable de tuer la Magie par la seule force de sa volonté. Pour une raison mystérieuse, il haïssait tous les Magiciens et prenait un malin plaisir à les réduire à l'impuissance avant de les tuer. Il fut surnommé le Bourreau des Songes. Cet homme ne dormait jamais, car il semblait ne pas en avoir besoin. Un jour, la Magie elle-même s'incarna en une femme d'une extraordinaire beauté dont le Bourreau des Songes tomba éperdument amoureux. Le seul fait de rêver tua ce meurtrier au cœur trop humain. En rendant son dernier souffle, le Bourreau des Songes maudit la Magie.

Bragh An Scâthar

Les flammes du feu de camp crépitaient dans le silence de la nuit et faisaient danser les ombres sur le visage de Bragh. Les siens dormaient déjà depuis longtemps, mais le sommeil ne voulait pas de lui. Assis à la frontière entre lumière et ténèbres, il ruminait de sombres pensées et même l'intense chaleur du foyer ne pouvait rien contre l'étau de glace qui enserrait son cœur. En revenant parmi les vivants, Bragh avait certes retrouvé un corps de chair et de sang. Mais cette enveloppe n'était que l'apparence de la vie. Au fond de lui-même, il se sentait mort. Une main fine se posa doucement sur son épaule, et le tira de ses funestes pensées.

- « Il est temps, Héros de Scâth, le passage est ouvert. » murmura Fahlia, la Prêtresse de Neraihd. Bragh l'ignore et s'absorba à nouveau dans la contemplation des flammes. Il ne réagit pas plus lorsqu'il sentit le contact froid de l'acier sur sa gorge.

- « Va et reprends ce qui t'appartient... ou ne reviens pas ! » La lame de la prêtresse lança un éclair rougeoyant dans l'obscurité. A nouveau, la vie quitta le corps de Bragh.

Pour la seconde fois, Bragh franchit les portes de Scâth, en cette nuit de Scâth Nasad où le monde des vivants communique à celui des esprits. Une nuit, une seule, c'est le temps dont dispose Bragh pour reconquérir l'intégrité de son âme. Dans le Scâth, les Résurrections sont automatiques. Mais le temps de Bragh est compté

Les théologiens à l'esprit étroit parlent du Scâth comme du royaume de Neraihd, la déesse Sessairs associée à la Mort. Il n'en est rien. Le Scâth n'obéit qu'à ses propres lois et Celle qui Marche Parmi les Ombres n'est que le passeur des âmes. Le Scâth est à la fois un lieu et une conscience omnipotente. Il édicte ses règles et rend sa justice.

En refusant sa destinée et en regagnant le monde des vivants, Bragh a défié le Scâth. Il a affronté ses gardiens avec une telle volonté et une telle hargne que nulle force n'aurait pu le retenir. Mais on ne viole pas les lois du Scâth sans en payer le prix. Et

Bragh a laissé derrière lui l'instrument de la malédiction qui le frappe aujourd'hui, son Vrai Nom. Sur la terre des mortels la mémoire d'un être passe par son nom. Au coeur de Scâth, le nom et l'essence de celui qui le porte ne font qu'un. Pour punir Bragh de son impudence, le Scâth a jeté son nom dans le Thanaan, un endroit maudit entre tous où finissent les âmes de ceux qui n'ont pas mérité leur place parmi les braves.

Pour reprendre les droits sur son âme, Bragh doit s'aventurer dans le sombre Thanaan et y revendiquer son nom. Mais l'entrée du Thanaan est bien gardée, tant pour prévenir toute intrusion que pour empêcher le Mal qui s'y trouve d'en sortir.

Le Thanaan est une prison, mais les âmes qui s'y trouvent enfermées n'y apprennent ni le remords, ni le repentir. Au contraire, la Mal y gagne en puissance, se nourrissant du ressentiment et de la haine des esprits. Des êtres malfaisants et cruels au delà de toute imagination y sont emprisonnées pour l'éternité. Il est dit qu'un jour, les portes maudites du Thanaan s'ouvriront pour offrir Aarklash en pâture à cette engeance maudite... Tout ce qui pénètre dans le Thanaan est voué à la corruption et le nom de Bragh n'a pas échappé à cette terrible malédiction. Plongé au coeur de cet océan de noirceur, celui-ci a pris corps dans un être constitué des sentiments les plus abjects qui aient jamais été conçus. Bragh est parvenu à pénétrer dans ce sanctuaire du Mal, mais fort heureusement pour lui et le monde dans son ensemble, les entités les plus puissantes sont enchaînées dans les limbes du Thanaan et seule une puissance presque divine pourrait parvenir à rompre leurs entraves...

Pour libérer son nom de cet anathème, le Héros de Scâth doit affronter et vaincre ce reflet corrompu de lui-même qui se dresse face à lui. Mais le temps presse désormais plus que jamais. L'aube approche et les portes entre les deux mondes se refermeront bientôt.

En outre, l'influence malfaisante du Thanaan est déjà à l'oeuvre sur Bragh et ses compagnons. A chaque instant qui passe, il sent son coeur se vider de son humanité alors que d'atroces pensées caressent son âme comme des langues de Ténèbres.

Bran-Ô-Kor

La Terre des Orques. Région impitoyable, frappée par un soleil de plomb.

Briareus

Monstre légendaire, libéré par la Gorgone après l'affrontement entre les Sélénites et les Epées de Lahn lors de la bataille de Tycho.

Il ne suit pas fidèlement la Gorgone comme un animal de compagnie. Le monstre est capable de voyager par ses propres moyens et pratiquement sans se faire détecter.

Bysra

Wolfen démoniaque, aux origines troubles, ayant basculé vers la voie des Ténèbres et la nécromancie ...

Saurdak

Histoire

Le jardin des délices



A peine quelques minutes plus tôt, ce village semblait paisible, bercé de quiétude par les rayons d'une lune aussi pleine que mystérieuse.

Un voyageur aux mœurs nocturnes aurait trouvé là une invitation à la poésie, en cette belle nuit d'été. L'éclat argenté d'Yllia et le feu des milliers d'étoiles plongeait la contrée en pleine féerie ; qui sait combien de serments, combien de rêves et d'idylles pouvaient trouver un dénouement en ces quelques heures magiques ?

Cependant, un voyageur avisé aurait immédiatement su que quelque chose de surnaturel allait se dérouler en ce lieu et dans peu de temps : le guerrier aurait su que la pleine lune est un véritable soleil pour les prédateurs qui rôdent dans les bois à la recherche de proies aveugles. Le chasseur aurait été nerveux, car aucun animal ne se faisait entendre, comme à l'approche d'un grand danger. Le gardien du cimetière aurait été paniqué à la vue des innombrables feux follets qui naissaient sur les pierres tombales.

Et maintenant, tout n'était que flammes dévorantes, furie sanguinaire et cris inhumains. Une légion d'Achéron semait la désolation et la mort sur la région, et les stratèges du royaume d'Alahan avait su prédire avec justesse quel village allait être leur prochaine victime. Les faucheurs, éclaireurs de l'armée royale, avaient les premiers donné l'alarme en brisant le silence de la nuit de leurs mousquets, alors que les mains des morts déchiraient en retour le manteau de la douce terre. Des lueurs étranges et envoûtantes émanaient de la forêt, et des silhouettes inquiétantes se dessinaient alors que les archers, un par un, au son du cor, allumaient les pointes de leurs flèches au brasero de la colère.

Un peu plus loin, des guerriers chargés de veiller au repos des morts dans le cimetière sortant de l'ombre comme les zombies sortaient des mausolées en quête de vie à consumer. Au milieu des monstrueuses poupées de chair, des spectres luminescents s'échappèrent du caveau des notables avec un long hullement sinistre. En réponse à cette promesse de sang et de mort, les haches sacrées de trois gardes royaux dépêchés spécialement se mirent à scintiller à la lumière de la lune ronde et indifférente, alors qu'un mage récitait des mots de pouvoir, donnant courage et détermination aux lanciers qui l'accompagnaient.

Des coups de feu et des éclairs déchiraient les ténèbres dans les vergers aux alentours. Une avant-garde de centaures morts-vivants avait brisé la charge des chevaliers du Lion sur le village, où deux escouades infernales menées par un guerrier crâne et un questeur d'Achéron semaient la désolation. Les faucheurs intervenaient pour libérer les cavaliers d'élite de la ronde infernale des centaures qui les harcelaient de leurs flèches étranges et terrifiantes, mais c'était sans compter sur un renfort inattendu de goules nécrophages qui fit irruption des buissons et des taillis omniprésents.

C'est dans une oliveraie qu'Athim fut soudainement séparé de son groupe de paladins par une volée de flèches meurtrières. Alors que la mort courait, volait et rampait tout autour de lui, il cherchait un ennemi à renvoyer en enfer, un ami à aider, une vengeance à accomplir. Il vit un centaure d'Achéron galoper sortir de la nuit et y retourner soudainement, un chevalier disparaître à sa poursuite, le visage d'un faucheur s'illuminer d'un éclair alors qu'il déchargeait son arme sur une cible inconnue, et quelque chose passer à quelques centimètres à peine de son visage en un grand battement d'ailes.

La fureur et la peur grandissaient en lui à parts égales.

Un sifflement, un craquement, une silhouette difforme et extraordinairement rapide, et la goule fut sur lui en un clin d'œil. Elle balançait en direction du visage du paladin ses deux bras armés de hachoirs émoussés avec un cri animal. Athim arrêta les deux lames en parant avec son épée sacrée et fit un pas en arrière. L'âme damnée fit de même, feulant atrocement. Son visage, ou plutôt ce qu'il en restait, ne faisait pas entièrement face à son ennemi ; aveugle, la goule sentait la présence du paladin. Un être qui vit dans les ténèbres absolues doit apprendre à survivre sans aucune lumière. Le dos d'Athim se voûta. Il tenait fermement son épée, et son regard irradiait la haine. Les armes de la goule tournaient dans ses mains comme si elles avaient été des extensions de son être. Son nez arraché humait l'air à la recherche d'autres victimes potentielles.

L'air était lourd, il commença à pleuvoir.

Le duel durait à présent depuis bientôt quatre minutes, une éternité dans ce genre de combat. La goule menait des assauts rapides et répétés pour épuiser son adversaire en armure, profitant de ses deux armes pour tenter de passer sa garde d'acier sacré. Elle avait réussi à le blesser à une cuisse, empêchant une retraite rapide qui lui aurait permis de profiter de l'allonge de son épée.

Autour d'eux, le combat faisait rage. Plus de cinq cent soldats des deux armées s'affrontaient dans, et autour d'un village d'à peine cinquante âmes. Un terrible Wolfen zombie avait prit feu après que des lanciers lui eurent jeté le brasero qui servait à allumer les flèches des archers au visage, et il avait propagé le feu purificateur au clocher du village au terme d'une course folle sous les tirs des archers que sa faux démesurée avait épargnés.

Un des deux hachoirs de la goule fendit l'air en direction d'Athim, et se ficha dans le tronc d'un olivier. Le paladin en profita pour tenter une charge

complètement déséquilibrée, usant du poids de son armure pour essayer de porter un coup mortel à son adversaire. Son épée décrit un large arc de cercle devant lui à la recherche de la chair de l'ennemi, mais c'était sans compter sur la surprenante agilité de la goule qui accompagna le mouvement de la lame avec son autre hachoir, pivota le long du bras du paladin en sortant un poignard empoisonné de sa ceinture et porta un coup avec celle-ci dans les reins de son infortunée victime.

Le paladin posa un genou à terre avec un râle de surprise. Son regard n'avait rien perdu en ténacité, il n'était pas vaincu, juste blessé, même si le poison brûlait sa chair. Ses yeux se posèrent de nouveau sur la goule, qui levait ses bras vers le ciel pour poignarder son adversaire entre les omoplates. Athim hurla sa colère et se releva d'un bond, faisant passer et repasser son épée devant lui comme un voile mortel, un rideau d'acier frivole, inconscient du danger et de la douleur. La goule fit un bond sur le côté, puis en arrière, puis encore, et encore... Athim ne lui laissait pas le temps de reprendre son équilibre, de retrouver ses repères dans l'espace. Le monstre d'Achéron heurta un tronc, et s'en servit comme pivot à une manœuvre acrobatique qui lui permit d'esquiver de justesse le coup du paladin. Avec l'énergie de sa fureur, Athim chargeait son adversaire qui peinait à se remettre debout.

La goule usa de ses deux armes pour attraper l'épée du paladin avec une tenaille digne d'un maître. Les deux visages se trouvèrent un instant proches l'un de l'autre ; Athim failli une seconde être mordu au visage. Avec une force surhumaine, le paladin releva son arme, brisant l'enchevêtrement de métal qui le liait à son ennemi, soulevant légèrement la goule beaucoup plus légère que lui.

Son épée sacrée sembla scintiller.

Il chargea violemment la goule, l'emportant de son épaule sur plusieurs mètres, avant d'arrêter sa course contre un arbre dans un craquement sinistre. Il ne voyait pas que son arme canalisait l'énergie ambiante, la colère, les éclairs, les cris... La lame craquait d'énergie meurtrière, manifestation du pouvoir de la vie sur la mort.

La silhouette torturée du nécrophage autrefois humain cessa une seconde de gémir, de bouger, de se moquer de son adversaire, de faire tourner ses lames dans ses mains. La goule était sonnée, alors que des feuilles tombaient de l'arbre et se collaient sur les corps mouillés par la pluie et la sueur des protagonistes.

Athim sentit une force invincible guider son bras. En cette même seconde où la goule maudite semblait inerte, une éternité s'écoulait en son esprit. Toujours il se souviendrait de cette image de la mort sous l'arbre, prête enfin à fléchir sous l'inexorable puissance de la Lumière.

Son arme s'abattit avec la force et la lumière aveuglante de mille étoiles, ignorant l'acier des armes en parade, la chair fragile, les os friables et le bois complice...

La goule et l'olivier s'effondrèrent en une courte et intense gerbe de sang mêlé de sève, de feuilles, d'acier et de bois, coupés en deux.

Athim aurait voulu ne pas en croire ses yeux, mais il ne put se résoudre à cette facilité. N'écoutant que son courage, il courut aussi vite que son état l'y autorisait en direction du village.

Mais la bataille était déjà finie.

L'aurore annonçait la fin du combat et embrassa les vainqueurs de sa douce lumière.

Saurdak

Aides 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

F.T générée par les fidèles

	Dévoit	Zélate	Doyen	Avatar
<i>Fidèle</i>	2	3	4	7
<i>Moine Guerrier</i>	1	2	3	6

Récupération de mana

POU +1d6	Initié	Adept	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
10-13	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

Pénalités :

	Initiative	Attaque	Défense	Tir	Jet de blessure	Pouvoir
Chargé *	-1	-1	-1	-1	0	0
Sonné **	-1	-1	-1	-1	-1	-1
Légère	-1	-1	-1	-1	-1	-1
Grave	-2	-2	-2	-2	-2	-2
Critique	-3	-3	-3	-3	-3	-3

* : les pénalités se cumulent avec celles de sonné et des blessures.

** : les pénalités se cumulent avec celles de chargé et des blessures.