

NEWSLETTER N°4

Août 2014 – Septembre 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 Bordeaux du 15 juin - Compte rendu du tournoi de Versailles du 12 juillet	Page 14 Page 24
◆ Lexique		Page 29
◆ Histoire :	- Les mémoires d'Aran Linvail	Page 33

Éditorial

Contact électronique :

Conf.fd@gmail.com

Site Web :

Confrontation.vraiforum.com

Librevent.com

[/confrontation/newsletter](http://confrontation/newsletter)

Les nouvelles de la Conf'Fédération du Dragon Rouge

Et c'est reparti pour la Newsletter numéro 4 qui est la cinquième si j'ai suivi correctement (ce qui est loin d'être sûr).
Du nouveau profil par milliers avec des figurines bien sympas.
Du tournoi, celui de Bordeaux notamment, le plus prestigieux, la crème des joueurs de tournoi du moment, des compos pas ultra broken, des gens tous plein d'humeur, des photos de qualité, un collier à fleur qui fait la différence.
Bref, un tournoi comme à la grande époque, comme on les aime.
Une chiotte histoire.

Les newsletter c'est chouette, mangez-en !

Tellement d'équilibrages encore à porter sur le jeu, vivement que tout ça se mette en place, comme ça certains ne pourront plus faire de podium. Uh uh.

Docteur Hareng

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

Samedi 4 octobre 2014 :

<http://confrontation.vraiforum.com/t1709-Lyon-OCTOGONES-V.htm>

Grand tournoi à la Pentecôte 2015

<http://confrontation.vraiforum.com/t1734-Grand-tournoi-de-Paris-2015-sur-deux-jours-6-rondes.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 le topic :

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

MERCI DE BIEN PENSER A INDIQUER LE LIEU OU VOUS HABITEZ AFIN DE POUVOIR METTRE A JOUR LE TOPIC

<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 achevons ici la série d'articles destinés à lister tous les nouveaux profils depuis al mort de Confrontation III. Après les figurines plastiques issues de CaoR, les figurines d'Aarklash chronicles & celles des différents successeurs de R. à la tête de la licence Aarklash, c'est au tour des pièces les plus ésotériques de prendre place.

Dans le désordre, on trouvera donc quelques pièces de Taban, de Mierce, de Malifaux ou de Légendarion, mais surtout pas mal de pièces trouvés par les membres du forum au fur et à mesure de leurs diverses pérégrinations sur la toile. Le principe est finalement assez simple : quand quelqu'un trouve une figurine qui lui paraît avoir sa place dans l'univers de Confrontation, il la présente. Tout le monde en discute & si on s'accorde quant à sa place dans notre petit univers, on lui fait un profil.

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-profils.htm>

Baliste ulunkor, brontops.



15 - 3 - 5/12 - 5/12 - -8/4

TIR=3, Baliste : FOR10, 20/40/60, Artillerie lourde perforante. Brute épaisse, Endurance, Bravoure, Charge bestiale, Contre-attaque, Enorme, FOR en charge/15, Implacable/2, Inébranlable, Tir instinctif, Tueur né.

Elite du Béhémoth. Très grande taille.

Baliste montée.

125 PA

Baliste montée.

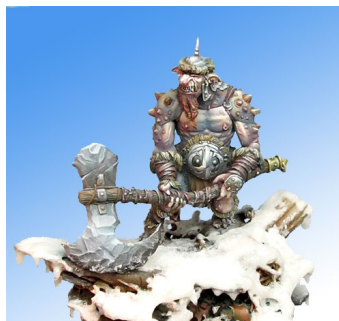
Le brontops et les deux servants orques comptent pour deux combattants pour le calcul de la FT des Fidèles.

Les deux artilleurs juchés sur le dos du brontops ne peuvent pas être pris pour cibles d'une attaque, d'un tir, d'un sort, ou de quelque autre effet de jeu que ce soit. Leur profil est intégré à celui de leur porteur : si le brontops meurt, les deux orques sont également retirés du jeu.

Ligne de vue. L'angle de vue de la baliste est défini en fonction de l'avant du socle du brontops. Les orques ne peuvent pas réorienter la baliste sans que leur porteur lui-même ne bouge.

Conditions de tir et portée minimum. Les artilleurs de la baliste peuvent tirer même si le brontops s'est déplacé de plus de MOU, y compris après avoir effectué un assaut. Le tir peut être effectué même si des adversaires se trouvent au contact du socle du brontops. Cependant, la baliste est peu maniable et elle ne peut cibler un combattant situé à moins de 10cm du socle du brontops.

Troll des neiges.



15 - 1 - 5/15 - 4/12 - -8/0

Endurance, Brutal, Coup de maître/3, Inébranlable, Régénération/5. Créature du Béhémoth. Très grande taille.

Frappe colossale.

80PA

Frappe colossale.

Ce coup spécial remplace une attaque normale du troll des neiges. Le joueur effectue un test d'Attaque contre chaque adversaire au contact du troll des neiges. Il gagne FOR-4 pour les éventuels jets de Blessures qui s'ensuivent.

La frappe colossale ne peut pas être combinée avec un coup de maître. La frappe colossale ne peut être utilisée qu'une seule fois par tour.

Gardien.



12,5 - 6 - 6/7 - 6/8 - -7/5

Conscience, Toxique/4, Parade, Instinct de survie/5. Élite ophidien. Grande taille.

50 PA

Porteur d'icône.



12,5 - 5 - 6/8 - 5/7 - -7/4
Conscience, Toxique/4, Artefact/1, Étendard/15, Cri de ralliement.
Vétéran Ophidien. Grande taille.
Incarnation de Vortiris.
63 PA

Incarnation de Vortiris.

Lors de son activation le Porteur d'icône peut désigner un combattant Ophidien ami de grande taille dans son aura de commandement, ce dernier gagne les compétences « Furie guerrière » et « Abominable » jusqu'à la fin du tour.

S'Ithiss.



12,5 - 6 - 6/9 - 6/8 - -7/5
Conscience, Toxique/3, Commandement/15, Résolution/2.
(Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2).
Champion vétéran Ophidien. Grande taille.
78 PA

Voige sanglante (9).

Le porteur gagne les compétences « Charge bestiale » et « Coup de maître/4 ».

Réservé à S'Ithiss.

Cyclope, gladiateur.



10 - 4 - 5/7 - 6/6 - 7/2
Mutagène/0, Ambidextre, Bravoure, Coup de maître/4, Instinct de survie/6.
(Artefact/2, Enchaînement/2).
Champion spécial de Cadwallon/Dirz. Taille moyenne.
Gladiateur cadwë.
72 PA

Seringues de vestiaire (10).

Le porteur gagne la compétence "Mutagène/2".

les gladiateurs amis gagnent la compétence "Mutagène/0".

Réservé à Cyclope.

Gortizi, l'incalmée.



12,5 - 5 - 5/7 - 6/6 - -5/1
TIR=4, Dagues de lancer : FOR3, 10/15/20.
Ambidextre, Bretteur, Furie guerrière.
(Artefact/1, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Rechargement rapide/1, Tir d'assaut, Visée)
Champion irrégulier de Cadwallon. Taille moyenne.
Colère sans fin.
63 PA
Colère sans fin.
Gortizi doit obligatoirement placer au moins 1 dé de combat en attaque, quels que soient les effets de jeu.

Investigateur.



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

TIR=3, Pistolet consacré : FOR6, 10/15/20.

Fanatisme, Désengagement/4, Infiltration/15, Paria.

Élite du Griffon. Taille moyenne.

31 PA

Céléas Mundi, chasseur de Ténèbres.



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

POU=4

TIR=5, Pistolet : FOR6, 10/15/20.

Fanatisme, Ennemi personnel/Logren, Guerrier-mage, Harcèlement, Maître-pistolier, Tireur d'élite.

Adeptes du Feu & de la Lumière/Exorcisme, Hermétisme, Rédemption.

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

Champion adepte du Griffon. Taille moyenne.

La chasse aux sorcières.

88 PA

Clémentia, chasseur de Ténèbres.



10 - 5 - 5/5 - 5/5 - 5/5

POU=2

TIR=5, Pistolet consacré : FOR6, 10/15/20.

Fanatisme, Éclaireur, Guerrier-mage, Maître-pistolier. Initié du Feu/Exorcisme.

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

Chasse aux sorcières.

Aimée du peuple.

64 PA

Aimée du peuple.

Chaque fois qu'elle subit un jet de Blessures, Clémentia peut dépenser 1 gemme de Feu, le jet de Blessure est alors effectué sur un combattant ami du Griffon situé à 10cm ou moins.

Pistolets ardents (6).

Le porteur gagne des Pistolets ardents : FOR6, 15/20/25 et la compétence « Rechargement rapide/2 ».

La réserve de Mana du porteur passe à POUx4.

Chaque fois que le porteur tue un combattant, il gagne 1 gemme de Feu pour chacune des caractéristiques suivantes possédées par ce combattant.

Appartient aux méandres des Ténèbres ou maîtrise les Ténèbres.

Possède un score de POU.

Possède un score de FOI.

Possède un score de PEUR.

Réservé à Clémentia.

Peloton d'exécution.

Feu = 1 ; Puissance = 0 ; Voie : Clémentia ; Difficulté = 5 ; Fréquence : Illimitée ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami doté d'une arme de tir ; Durée : Spécial.

Les portées de l'arme de tir de la cible deviennent 20/30/40 pour le prochain tir.

Grand exorciste, chasseur de Ténèbres, exorciste.



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

Armure bénie, Lame du jugement.

Fanatisme, Dur à cuire, Insensible/5, Juste, Tueur né.

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

Champion spécial du Griffon. Taille moyenne.

Anathème de Mérim.

Chasse aux sorcières.

86 PA

Faux d'exorcisme (10).

Le porteur gagne les compétences « Coup de maître/4 » et « Force en charge/12 ».

Réservé au Grand exorciste.

Édit de Merin (25).

Le porteur gagne la compétence « Insensible/3 ».

Une fois par partie, avant le jet de Tactique, le porteur peut utiliser le plein pouvoir de l'artefact :

- Tous les fidèles perdent immédiatement toute leur FT.
- Tous les magiciens perdent immédiatement toutes leurs gemmes de Mana.
- Tous les sorts/miracles en cours sont immédiatement dissipés.
- Aucun effet de jeu ne peut permettre de gagner de la FT ou des gemmes de Mana jusqu'à la fin du tour.
- Aucun sort ou miracle ne peut être lancé jusqu'à la fin du tour.

Réservé au Grand exorciste.

Samaël, répurateur du Temple.



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

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

Fanatisme, Bravoure, Brute épaisse, Commandement/15, Paria.

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

76 PA

Scissor, chasseur de démons.



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

TIR=4, Fusil : FOR6, 20/40/60.

Fanatisme, Tir instinctif, Ambidextre.

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

54 PA

Poignards du repentir (7).

Le porteur gagne les compétences « Fine lame » & « Parade ».

Tout chasseur de démons ami à 15cm bénéficie de la compétence « Parade ».

Réservé à Scissor.

Cancérob, le teigneux.



12,5 - 2 - 4/7 - 3/6 - 4/2

Instinct de survie/6, Charge bestiale, Dur à cuire.

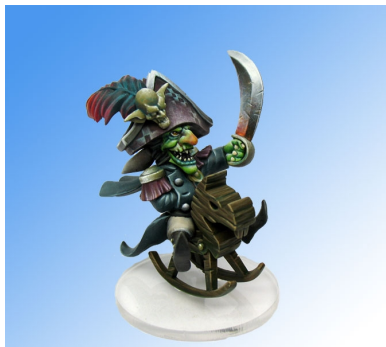
(Artefact/1, Contre-attaque, Coupe de maître/0, Enchaînement/2)

Champions irrégulier Gobelin. Taille moyenne.

Familier de la Dent noire.

35 PA

Napoléonum, général.



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

Instinct de survie, Commandement/15, Stratège, Chance, Cri de ralliement.

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

Champion spécial goblin. Petite taille.

60 PA

Cheval enchanté (6).

S'il possède une ligne de vue, un magicien ami à 20cm ou moins peut dépenser 1 gemme d'Air.

Le porteur gagne alors MOU+5, RES+2 & les compétences « Inébranlable », « Destrier » & « Implacable/1 » jusqu'à la fin du tour.

Réservé à Napoléonum.

Œil du gob' (15).

Une carte de l'armée peut être conservée en réserve dès la constitution de la pioche, à la place de la réserve normale.

Réservé à Napoléonum.

Wong, médecin.



10 - 6 - 2/3 - 3/4 - 4/5

POU=6

Instinct de survie/6, Soins/5, Toxique/4.

Adeptes de l'Air & de l'Eau/Sorcellerie, Mutations.

(Artefact/2, Enchaînement/1, Maîtrise des arcanes)

Champion adepte goblin. Petite taille.

64 PA

Trousse de chirurgien (11).

Le porteur gagne les compétences « Soins/3 » et « Toxique/5 ».

Réservé à Wong.

Gaz anesthésiant (sort réservé).

Air = 1, Eau = 1 : Voie: Wong ; Difficulté=10 ; Portée: 20cm ; Aire d'effet: un combattant ; Durée: Jusqu'à la fin de la partie ; Fréquence: 1.

La cible gagne les compétences « Immunité/malus de blessure » et « Éphémère/5 ».

Mutation expérimentale.

Air = 1, Eau = 1 : Voie: Wong ; Difficulté=9 ; Portée: 20cm ; Aire d'effet: un combattant ami ; Durée: Jusqu'à la fin du tour ; Fréquence: 1.

La cible gagne un dé de mutagène/-1, à lancer immédiatement.

Yue-Feï.



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

Instinct de survie/6, Contre-attaque, Coup de maître/3, Feinte, Parade.

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

Champion élite Goblin. Petite taille.

65 PA

Rakurai (12).

Le porteur gagne les compétences « Bond » & « Inébranlable ». Le porteur peut utiliser la compétence Bond comme s'il était de Grande taille.

Lors d'une charge, le porteur bénéficie des effets d'une Charge en piqué, à condition que sa cible soit de Petite taille ou de Taille moyenne.

Réservé à Yue-Feï.

Talisman de Qi (5).

Au début de n'importe quelle phase de jeu, le porteur peut activer l'artefact. Les effets durent jusqu'à la fin du tour. Lancez 1D6 :

1. Le porteur gagne les compétences « Fine lame » et « Vivacité ».
2. Le porteur gagne les compétences « Fine lame » et « Instinct de survie/4 ».
3. Le porteur gagne les compétences « Instinct de survie/4 » et « Vivacité ».
4. Le porteur gagne 2 compétences de son choix parmi : « Fine lame », « Instinct de survie/4 » ou « Vivacité ».
- 5/6. Le porteur gagne les compétences « Fine lame », « Instinct de survie/4 » et « Vivacité ».

Une seule utilisation par partie.

Réservé à Yue-Feï.

Chien des bois noirs.



12,5 - 3 - 3/6 - 1/4 - 5/0

Conscience.

Irrégulier keltaois du clan des Druces. Taille moyenne.

13 PA

Porteur du crâne.



10 - 3 - 4/7 - 4/5 - 7/3

Artefact/1, Autorité, Étendard/15.

Légende vivante ketlois du clan des Drones. Taille moyenne.

26 PA

Crâne du cerf maudit (14).

Le porteur gagne PEUR=7 et la compétence « Abominable ».

Tous les combattants Drones amis à 15cm bénéficient de PEUR=7.

Réservé au Porteur du crâne.

Sans-visage.



10 - 3 - 5/8 - 3/7 - 5/3

Brutal, Féroce, Fléau/Féal, Fléau/Fidèle.

Élite ketlois du clan des Drones. Taille moyenne.

26 PA

Musicien aveugle.



10 - 3 - 5/8 - 3/7 - 5/4

Brutal, Féroce, Fléau/Féal, Fléau/Fidèle, Musicien/15.

Élite ketlois du clan des Drones. Taille moyenne.

32 PA

Porte-étendard aveugle.



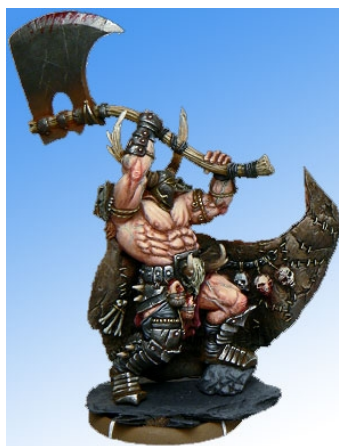
10 - 3 - 5/8 - 3/7 - 6/3

Brutal, Étendard/15, Féroce, Fléau/Féal, Fléau/Fidèle.

Élite ketlois du clan des Drones. Taille moyenne.

32 PA

Carrowek (I), sans-visage.



10 - 4 - 7/11 - 5/9 - 7/4

Brutal, Commandement/15, Féroce, Fléau/Féal, Fléau/Fidèle, Implacable/1.

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

Champion élite ketlois Drune. Taille moyenne.

92 PA

Fendeuse (8).

Les combattants ennemis doivent dépenser 2 dés de défense pour en jeter un seul contre les Coups de maître du porteur.

Réservée à Carrowek.

Reflot macabre (14).

Le porteur gagne la compétence « Insensible/X », avec :

- X=3 contre les miracles.
- X=5 contre les sortilèges.

Lorsque le porteur effectue son premier Tué net (sur le tableau ou par accumulation de blessure), il gagne PEUR=COU jusqu'à la fin de la partie.

Chaque fois que le porteur effectue un nouveau Tué net, il gagne PEUR+1 jusqu'à la fin de la partie (maximum=10).

Réservé à Carrowek.

Efrath, mangeur d'âmes.



10 - 4 - 4/8 - 4/7 - 7/2

POU=3

Guerrier-mage, Infiltration/10, Maudit des dieux, Possédé. Initié des Ténèbres et de la Terre/Supplices.

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

Gardien de la nécropole.

La marche des sans-repos.

35 PA

La marche des sans-repos.

Tout mâne ami gagne la compétence « Infiltration/10 ».

Les messagers du désespoir (5).

Le porteur gagne les compétences « Désespéré » et « Farouche/10 ».

Tout mâne situé à Xcm ou moins du porteur ne l'empêche pas de bénéficier de la compétence « Farouche/X ».

Réservé à Efrath.

Désespoir en marche.

Ténèbres=X ; Voie : Efrath ; Puissance=0 ; Fréquence=1 ; Difficulté=6 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Personnel ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

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

X=2, +1 pour chaque cavalier mâne dans l'aire d'effet.

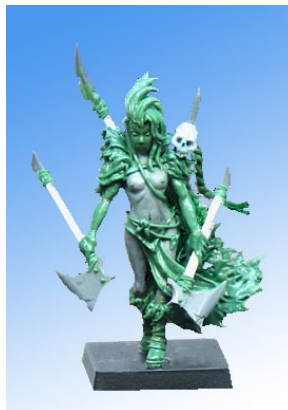
Terre de la non-vie.

Terre=3 ; Voie : Efrath ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : 15cm ; Difficulté=6 ; Durée : Jusqu'à la fin du tour ; Fréquence=1 ; Puissance=0.

Ce sort se lance durant la phase d'Entretien.

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

Nerwyn, lanyfh.



12,5 - 5 - 7/7 - 6/6 - 7/3

Ambidextre, Bond, Cri de guerre/7, Éclaireur, Instinct de survie/6.

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

Champion spécial Drune. Taille moyenne.

Ombre des Bois noirs.

Rage des sorcières.

75 PA

Ombre des Bois noirs.

Les lanyfhs dans un rayon de 15cm autour de Nerwyn peuvent utiliser son Courage et sa Discipline comme si elle bénéficiait de la compétence « Commandement/15 ». Nerwyn ne bénéficie cependant pas des effets de cette compétence.

Dans une armée des Sorcières, tous les combattants Druens bénéficient de cette capacité (et non plus seulement les lanyfhs).

Javelines empoisonnées (14).

Le porteur gagne TIR=3, une Javeline : FOR4, 15/25/35 & les compétences « Rechargement rapide/1 », « Tir d'assaut », « Toxique/2 » & « Visée ».

Réservé à Nerwyn.

Orthanc, wolfen zombie.



12,5 - 3 - 7/15 - 5/9 - -9/-

Mort-vivant, Régénération/4.

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

Champion créature d'Achéron. Grande taille.

97 PA

Faux du lépreux (10).

Le porteur gagne les compétences « Fléau/Wolfen » et « Implacable/2 ».

Réservé à Orthanc.

Morgar, roi des Impurs.



12,5 - 7 - 9/9 - 10/11 - 9/6

Full-chaînes.

Aguerri, Ambidextre, Bravoure, Conscience, Concentration/3, Commandement/30, Implacable/2.

(Artefact/3, Coup de maître/0, Enchaînement/2).

Champion légende vivante Dévoreur. Taille moyenne.

250 PA

Cape du dragon d'émeraude (40 PA).

Pour chaque point de Concentration dépensé en RES, le porteur gagne RES+2 (au lieu de RES+1).

Lors de son activation ou au début d'une phase de Combat, le porteur peut détruire cet artefact pour gagner l'un des effets suivants :

- Le porteur est immédiatement soigné de toutes ses blessures.
- Le porteur gagne la compétence « Aimé des Dieux » jusqu'à la fin de la partie. Uniquement s'il est aussi équipé de Veine.
- Le porteur gagne la compétence « Féroce » jusqu'à la fin de la partie. Uniquement s'il est aussi équipé de Venin.

Réservé à Morghar.

Venin (15 PA).

Le porteur gagne la compétence « Toxique/5 ».

Réservé à Morghar.

Veine (20 PA).

Le porteur gagne la compétence « Chance ».

Réservé à Morghar.

Messenger (Luishana).



20 - 4 - 4/6 - 4/8 - 6/3

Bravoure, Contre-attaque, Infiltration/20, Résolution/2.

Vétéran du Lion. Grande Taille.

40 PA

Messenger (Icquor).



20 - 4 - 5/6 - 4/6 - 6/3

Bravoure, Force en charge/9, Infiltration/20, Résolution/2.

Vétéran du Lion. Grande Taille.

38 PA

Maraudeurs des gouffres.



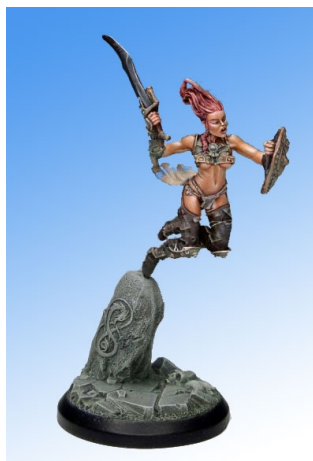
10 - 3 - 3/3 - 2/2 - -2/0

Possédé, Renfort.

Irrégulier Mid-Nor. Petite taille.

7 PA

Arnwaël, fianna.



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

Furie guerrière, Bond, Cri de guerre/7.

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

Champion vétéran keltois du clan des Sessairs. Taille normale.

55 PA

Rondache de Fiann (7).

Le porteur gagne les compétences « Inébranlable » et « Cible/+2 ».

Réservé à Arnwaël.

Conan Mac Syrö, fils de Drac.



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

Furie guerrière, Coup de maître/3, Désengagement/7, Implacable/1, Infiltration/15.

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

Champion élite keltois du clan des Sessairs. Taille moyenne.

88 PA

Lame volée (15).

Le porteur gagne les compétences « Arme sacrée/Combat » et « Chance ».

Réservé à Conan Mac Syrö.

Pendentif de vivacité (17).

Le porteur peut tenter un test de désengagement, même s'il a subi un assaut durant le tour.

S'il a été activé lors de ce tour, le porteur ne peut pas être ciblé par un effet de jeu à distance autre qu'un assaut, tous les autres effets qui le ciblent doivent être déclenchés à son contact (tir, sort, miracle, artefact...).

Réservé à Conan Mac Syrö.

Crôn (II), amant de Siobhann.



10 - 5 - 5/9 - 5/6 - 6/4

Furie guerrière, Commandement/12,5, Régénération/4.

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

Champion vétéran keltois du clan des Sessairs. Taille moyenne.

64 PA

Genouillères Lahmars (15).

Le porteur gagne les compétences « Bravoure » et « Charge bestiale ».

Les membres de l'état-major associé au porteur bénéficient des compétences « Bravoure » et « Charge bestiale » tant qu'ils restent dans son aura de commandement.

Réservé à Crôn (II).

Undraël (I), fianna.



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

Furie guerrière, Endurance, Fine lame, Instinct de survie/6.

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

Champion élite keltois du clan des Sessairs. Taille moyenne.

90 PA

Undraël (II), fianna.



20 - 7 - 8/8 - 7/8 - 7/5

Furie guerrière, Charge bestiale, Destrier, Endurance, Fine lame, Instinct de survie/6.

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

Champion élite keltois du clan des Sessairs. Grande taille.

141 PA

Cape des filles de Fiann (5).

Le porteur gagne la compétence « Autorité ».

Lorsqu'il subit un jet de blessures par un combattant qui n'est pas à son contact, le porteur gagne RES+4.

Réservé à Undraël.

Baiser de Neraidh (10).

Lorsque le porteur effectue un jet de Blessures, la RES de la victime est baissée à la FOR utilisée pour résoudre le jet de blessures (si elle était supérieure) pour la résolution du jet de Blessures.

Réservé à Undraël.

SuperTaze

Évènements / Tournois

Compte rendu du tournoi de Bordeaux du 15 juin 2014



Classement :

- 1 Docteur Hareng 30 PV + 774 GA
- 2 Stylnox 29 PV + 828 GA
- 3 Fingo 28 PV + 978 GA
- 4 Brice82 24 PV +348 GA
- 5 La Fureur d'Ynako 24 PV + 237 GA
- 6 ... 22 PV +313 GA
- 7 The Red Eye 20 PV +158 GA
- 8 Belial33 19 PV + 466 GA
- 9 Saurdak 19 PV - 318 GA
- 10 Luidgi 17 PV + 203 GA
- 11 Whispe 15 PA -217 GA
- 12 Azzoth 14 PV -345 GA
- 13 Baghla 11 PV -231 GA
- 14 Corsair35 10 PV + 146 GA
- 15 Kitutou 10 PV +135 GA
- 16 Spahin 10 PV -224 GA

Listes d'armée :

Docteur Hareng:

Saphon le prêcheur + Invocation d'ange de lumière
2 gardes prétoriens
Chasseur de ténèbres + brûlure des infidèles + marche forcée
Magistrat + sainte prière + inspiration céleste
3 thallions

Stylnox :

Le Veilleur II, Isakar + course tempête
Worg (2)
2 arbalétriers (1)
3 animaes sylvestres

Fingo :

Caelia + marche forcée + familier du feu + invocation du feu + force de la vertu
Chevalier errant
2 fauconniers
2 faucheurs

Brice82 :

Tork II, l'animal + fourrure du fauve + baiser de la terre + don de la mangouste
Shaman animiste sur brontops + maître des esprits + don de la mangouste + charge du rhino
Vorak (I) l'invulnérable + le fer
2 gardiens de chacal
2 guerriers orques

La fureur d'Ynako :

Isakar, le veilleur II
2 arbalétriers (1)
Traqueur
3 guerriers croc
2 chasseurs hurlant

... :

Atticus, cardinal inquisiteur + icône ardente + héritage + faveur divine + grâce de l'inquisition + châtiment incandescent + grâce de l'inquisition + marche forcée + justice de Merin + Dies Irae + Mater Dolores + bras vengeur de Merin + sursis miraculeux + invocation d'ange de lumière + sainte prière
2 inquisiteurs + grâce de l'inquisition + châtiment incandescent
3 sœurs de l'inquisition
2 fusiliers vétéran

The Red Eye :

Vargas II
Clone Dasyatis + traitement antiome
Guerrier skorize + traitement antiome
6 pestes de chair

Bérial 33 :

Serethis
Shaenre + rune de volonté suprême + tourbillon de précision + l'art étrange + main des géants + flux de la nullité absolue
Minotaure Cadwe
2 arbalétriers wolfen
5 guerriers orque

Saurdak :

Kahinir II + rune de volonté suprême
Fils d'Uren
Thermo prêtre sur razorback + garde d'Alphax
Météore de l'Aegis + régulateur de pression
2 bougre sur razorback
2 arbalétriers

Luidgi :

Sainte Juste, révérend + pyrotechnie + marque d'infamie
Cavalier (justicier)
2 magistrats
2 thallions
2 fusiliers vétéran

Whispe :

Lor-Arkhon
Fils d'Uren
Guerrier khor sur razorback d'assaut
Bal-Torg + Arcane I : le magicien
2 thermo-guerriers
3 bougres (hache)

Azzoth :

Hoozû fizo + couronne + vertu théogonique : inspiration + consécration + vertu majeure : dévouement + souffle du désordre + peau de Rat + esprit de la guerre + sang de la terre + prière du guerrier + psyché divine
Musicien et gniards
Porte étendard (2)
2 souffleurs
3 prophètes + appel des rats + marée du dieu Rat
2 psycho mutants + marche forcée + appendice juteux
2 sorciers + main des géants + chaîne élémentaire + marche forcée + force des 4 vents
3 maraudeurs

Baghla :

Galhyan +rune de volonté suprême + mascarade de Galhyan +invocation d'étincelant + bannissement suprême + chef d'œuvre hélianthe + fléau céleste + puissance solaire + mur de lumière
Tueur
2 varsÿm
3 chasseurs d'azur

Corsair35 :

Emelia, la flamme bénie
Magistrat du griffon + invocation d'ange de lumière + sainte prière
2 thallions du griffon
Cavalier thallion du griffon
2 fusiliers vétéran

Kitutou :

Gwenlaëlle l'orgueilleuse
Shaman keltoise + entraves aquatiques + flux de la nullité absolue + rage du guerrier
Minotaure keltois
Minotaure des plaines
Druide keltois + marche forcée + rage du guerrier + don élémentaire
3 guerriers keltois
3 gardien de la lande

Spahin :

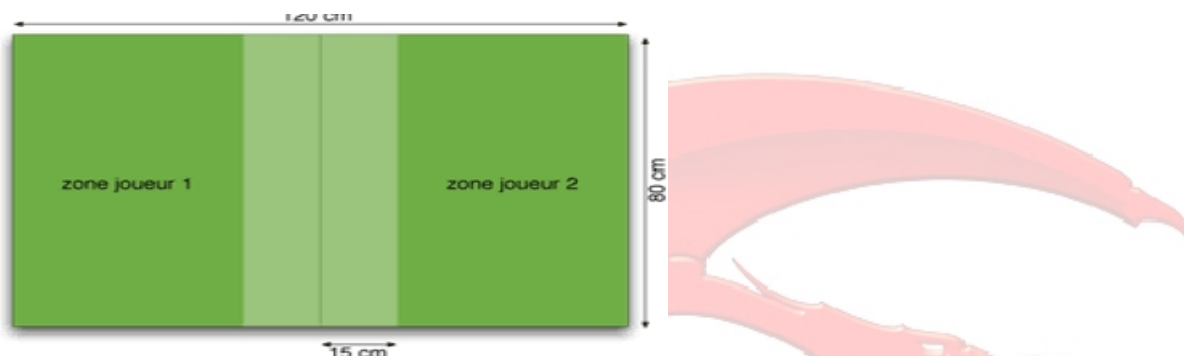
Becbunzen + rune de volonté mineure
2 gardes du corps + milice privée de No Dan Kar
2 tirailleurs
2 nobles
Carbone + rune de volonté suprême
2 gobelins avec boulets

Les scénarios joués ont été :

Les âmes noires.

Les âmes noires sont l'accumulation de la haine de toutes les âmes passées au fil de l'épée des plus redoutables combattants.

Déploiement



Les éclaireurs doivent être déployés dans leur moitié de table.

Durée & Décors.

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

Format.

2 joueurs, 400 PA.

Situation et objectifs.

Une âme noire a fait un pacte avec vous afin de se nourrir de l'âme du commandeur adverse. Pour ce faire, elle va se loger dans l'une de vos figurines et en sortir au dernier moment pour dévorer sa proie. Il vous faut donc choisir le porteur de l'âme (en toute discrétion) et noter précisément la description de l'hôte sur la feuille de ronde. La libération de l'entité ne peut se faire qu'à l'activation du profil du porteur ce qui entraîne la mort immédiate de l'hôte. Si le porteur est tué avant sa libération, l'âme sort tout de même, mais subit un malus de -2 en INI, ATT et DEF. Le porteur de l'âme ne peut quitter le palier 0.

Âme noire.

10 - 3 - 6/9 - 2/6 - - 8/-

Mort-vivant, Fléau/Personnage, Éthéré.

Conditions de victoire (3 PV).

- 1 PV si votre commandeur est toujours en vie à la fin de la partie.
- 1 PV pour avoir tué le commandeur adverse avec l'âme noire.
- 1 PV pour avoir tué le commandeur adverse autrement.

Note.

À la libération de l'âme, la figurine détruite est retirée du jeu (les compétences comme acharné, renfort.. ne fonctionnent pas) et remplacée par la figurine de l'âme noire ; à défaut utilisez la même figurine.

Au moment où l'âme est révélée, les figurines adverses au contact doivent tester contre la peur.

Le commandeur est le personnage le plus cher de la liste (équipement compris).

Brûlez les tous.

Rares sont les bonnes terres Quand deux peuples se retrouvent à coloniser la même région il ne faut pas longtemps avant les étincelles éparses ne se muent en un mortel brasier



Une tour est placée au centre de la table, elle est représentée par une carte de Confrontation & est considérée comme ayant 10cm de haut (très grande taille) La tour est infranchissable

2 maisons sont placées dans 2 coins opposés de la table (10cm du grand bord & 20cm du petit bord) Elles sont représentées par une carte de Confrontation (chacune) & sont considérées comme ayant 5cm de haut (grande taille) Elles sont infranchissables.

Éléments mobiles :

Un marqueur feu pour chaque joueur Quelques compteurs sont nécessaires.

Règles spéciales :

Avant le déploiement, chaque joueur choisit un combattant pour porter la torche (« Prise/1 ») & le noter sur sa feuille de ronde Ce porteur n'est pas révélé au début de la partie mais dans les situations suivantes :

- s'il meurt ou s'il est retiré du jeu
- s'il met le feu à la maison adverse
- à la fin du second tour

Il est impossible de ramasser la torche adverse

Quand le porteur d'une torche termine un mouvement (normal ou de poursuite) au contact de la maison adverse, il peut l'incendier (mettre un compteur Feu sur la maison) L'incendie est ensuite géré à l'aide des règles de Compteurs, avec l'exception suivante : s'il y a au minimum 1 compteur Feu sur une maison, ajouter un compteur avant de comptabiliser les Puissances

Si tous les compteurs sont retirés, alors la maison n'est plus considérée comme étant incendiée (mais elle peut l'être à nouveau si on y remet le feu à l'aide de la torche)

Les maisons brûlent sans jamais s'effondrer.

Déploiement.

10cm ou moins du grand bord de table.

Objectif.

Le joueur doit brûler la maison adverse, protéger la sienne & tenter de contrôler la tour.

Conditions de victoire (3 PV).

- 1 PV pour le joueur qui contrôle la tour (zone de 10cm autour du centre de la tour)
- 1 PV si la maison adverse a au moins 1 compteur Feu à la fin de la partie
- 1 PV si votre propre maison n'a pas de compteur Feu à la fin de la partie Personne ne remporte ce PV si aucune maison n'a de compteur Feu à la fin de la partie.

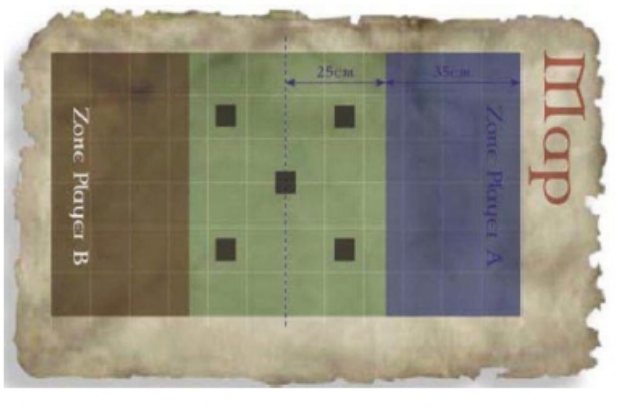
Bonus (max = 100).

50PA pour porter sa propre torche à la fin de la partie

50PA si la torche de votre adversaire est au sol à la fin de la partie.

Les piliers de magie.

Situés dans une forêt oubliée depuis longtemps, les antiques ruines d'un temple, construit il y a des éons pour adorer un Dieu depuis longtemps oublié, continuent d'attirer les convoitises Des rois et des leaders de tout Aarklash qui ont entendu parlé de ce temple ont envoyé des groupes de combattants afin de retrouver ses ruines Mais les ravages du temps n'ont laissé des anciens murs du temple que quelques piliers, vibrant et irradiant d'une étrange manière Celui qui les contrôlera sera capable d'appeler l'antique divinité et d'utiliser son pouvoir contre ses adversaires



Situation.

Décors de scénario : 5 piliers sont représentés par un socle de créature (3,75 x 3,75cm) Ils sont considérés comme ayant 5cm de haut (grande taille) Chaque pilier possède 3PS & une RES=8 pour une partie en 500PA ou moins Chaque pilier possède 3PS & une RES=8 pour une partie en 600PA ou plus

Règles spéciales : Les 5 piliers sont considérés comme neutres au début de la partie Un pilier doit avoir perdu tous ses PS pour pouvoir être contrôlé Pour prendre le contrôle d'un pilier, il faut lui ôter tous ses PS & le contrôler (contact) Lors qu' aucun combattant adverse n'est en contact avec un pilier lors de la phase d'entretien, ce dernier regagne 1PS Cet effet affecte aussi les piliers neutres Aucun pilier ne peut dépasser 6PS, par quelque effet de jeu que ce soit.

Déploiement.

35cm ou moins du petit bord de table.

Objectif.

Le joueur doit contrôler autant de piliers que possible.

Conditions de victoire (3 PV).

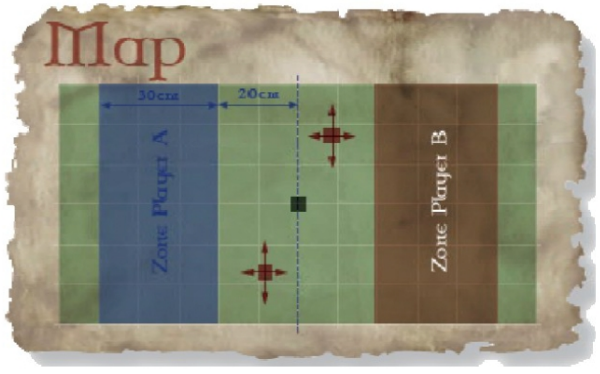
1PV pour le joueur qui contrôle (contact) le pilier central
1PV pour le joueur qui contrôle (contact) les 2 piliers de sa zone de déploiement
1PV pour le joueur qui contrôle (contact) les 2 piliers de la zone de déploiement adverse.

Bonus (max = 100).

10PA pour chaque PS d'un pilier contrôlé la fin de la partie.

Razzia sur le bétail.

Il n'y a pas que des glorieuses batailles dans l'art de la guerre Un vieil adage dit qu'une armée marche avec son estomac, mais il est fréquent que les fourrageurs déclenchent le combat entre deux armées



Situation.

Éléments mobiles :

3 moutons sont représentés par des socles de créatures (3,75 x 3,75cm) Ils sont considérés comme ayant 2cm de haut (grande taille)

Le premier mouton est déployé au centre de la table

Le second mouton est déployé sur la ligne médiane à 20cm d'un des grands bords de table Le troisième mouton est déployé sur la ligne médiane à 20cm de l'autre grand bord de table Le second mouton est alors déplacé de 5cm vers l'un des petits bords de table (choisit aléatoirement), le troisième mouton est déplacé de 5cm vers l'autre petit bord de table

3 pions sont nécessaires pour identifier les bergers Ils sont placés au départ sur chaque mouton.

Règles spéciales :

Les moutons ne sont affectés par aucun effet de jeu, à l'exception de ceux décrits ci-dessous

Un mouton peut être libre (il a alors son pion berger sur lui) ou capturé (le pion de berger est sur un autre combattant) Un combattant portant un/plusieurs pions berger est considéré comme un Berger.

Les moutons sont trouillards :

Lorsqu'un combattant commence un mouvement à plus de 10cm d'un mouton libre & le termine à 10cm ou moins de celui-ci (& au palier 0), ce dernier va s'enfuir immédiatement après le mouvement du combattant Un combattant invoqué à 10cm ou moins d'un mouton libre le fait fuir de la même manière Le mouton effrayé est bougé dans la direction opposée à la position finale du combattant jusqu'à être à 12,5cm de lui Ce mouvement obéit aux règles normales des mouvements de fuite (voir pg62 du livre de règles) Un mouton n'est pas limité dans le nombre de mouvements de fuites qu'il peut faire durant un tour

Si le mouvement de fuite amène un mouton au contact d'un des petits bords de la table, il s'arrête immédiatement mais ne quitte pas la table.

Si le mouvement de fuite amène un mouton au contact d'un des grands bords de la table, il quitte la table & réapparaît immédiatement au même endroit, mais sur le bord de table opposé (il s'agit en fait d'un autre mouton, l'escarmouche se déroulant au milieu d'un vaste troupeau).

J'aurais aimé être un berger (à chanter sur l'air bien connu) :

Lorsqu'un combattant commence un mouvement à 10cm ou moins d'un mouton libre & le termine au contact de celui-ci, il peut prendre le pion berger & devenir le Berger de ce mouton Un combattant en déroute ne peut pas capturer de mouton

Un mouton capturé ne fait jamais de mouvements de fuite Un Berger peut guider autant de moutons que sa Puissance Un Berger peut bouger au maximum de 10cm & tous ses assauts sont considérés comme des engagements Lorsqu'un Berger effectue un mouvement, tous les moutons qu'il guide doivent pouvoir être placés en contact socle à socle avec lui à la fin du mouvement, si ce n'est pas possible alors il faut reculer le berger jusqu'à ce que ça le soit

Rappel : voir pg24 du livre de règles la notion de contact

En ce qui concerne le désengagement, un Berger est considéré comme étant au contact de tous les adversaires au contact du/des mouton(s) qu'il guide De plus un Berger n'a le droit qu'aux désengagements en force & uniquement si son camp a une Puissance totale supérieure à celle de son adversaire au contact des moutons (les moutons ne sont inclus dans la Puissance d'aucun des 2 camps)

Un Berger peut libérer son mouton en suivant les règles de Marqueurs Un Berger en déroute perd automatiquement son pion berger Lorsqu'un Berger perd/pose son pion, le mouton fait immédiatement un mouvement de fuite à l'opposé du pion & récupère son pion berger dès la fin de ce mouvement.

Déploiement.

Ligne de bataille.

Objectif.

Le joueur doit contrôler le plus de moutons possible.

Conditions de victoire (3 PV).

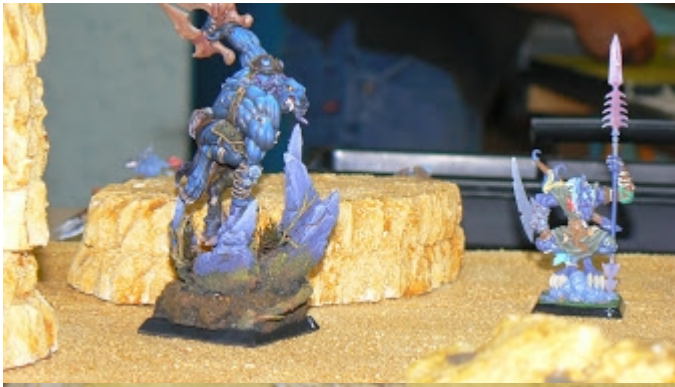
1 PV pour chaque mouton contrôlé (contact) à la fin de la partie.

Bonus (max = 100).

34PA pour être le premier berger de chaque mouton.

Quelques photos prises par Corsair35 :







Compte rendu du tournoi de Versailles du 12 juillet 2014

Classement :

- 1 Samko 27 PV +100 GA
- 2 Pelayo 23 PV + 170 GA
- 3 Fingo 22 PV + 402 GA
- 4 Duglandal 18 PV +441 GA
- 5 Natachoukette 16 PV + 235 PA
- 6 Scarloc 6 PV -848 GA

Listes d'armée :

Samko :

Orhain II, l'érudit + autorité religieuse + destinée tragique + invocation d'ange de lumière + renoncement + sursis miraculeux + vigueur de la déesse
2 minotaures des plaines
3 archer keltois
3 guerriers (hache)
3 guerriers keltois (2)

Pelayo :

Serethis + lance des brumes
Arbalétrier (1)
6 chasseurs (1)
6 animaes sylvestres

Fingo :

Galhyan + chef d'oeuvre hélíanthe + eaux troubles + forge des héliastes + marche forcée + nymphe + protection de la lumière + couronne solaire + mascarade de Galhyan + arme hélíanthe + armure hélíanthe
2 khidarÿms
3 chasseur d'Azur

Duglandal :

Avangorok + capacité : drogues de combat + le fer (1) + rune de volonté suprême
4 rapaces orques + capacité : drogues de combat
5 animaes sylvestres

Natachoukette :

Bragan + hache impie + rune de volonté majeure
2 archers
5 esclaves (épée)

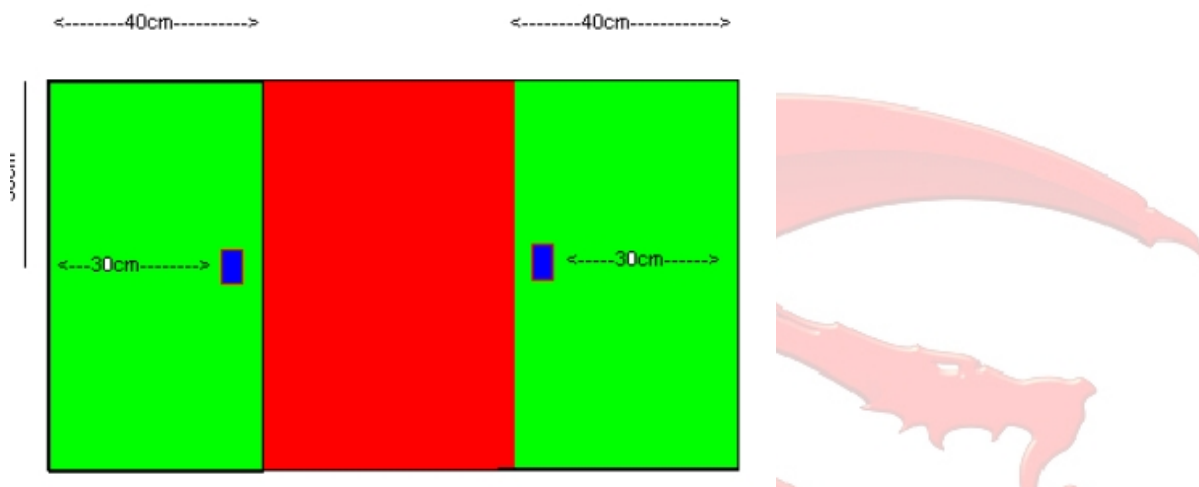
Sarloc :

Varghar +hache d'opale
2 grands croc
Repenti (1)
3 guerriers croc
2 arbalétriers (1)

Les scénarios joués ont été :

Dolmens.

Tous les ans, les dieux offrent la possibilité aux peuples d'Aarklash de récupérer un peu de Couchen béni pour améliorer leurs fêtes rituelles. Les deux camps s'affronteront pour montrer leur ferveur, le vainqueur étant largement récompensé.



Situation :

Décors : 6.

Les deux dolmens (représentés par une carte confrontation) sont posés à 30cm du bord de table.

Déploiement :

Deux zones de 40 cm de chaque côté de la table.

Objectif :

Montrez aux dieux sa faveur en priant dans son dolmen tout en empêchant son adversaire de même.

Prier :

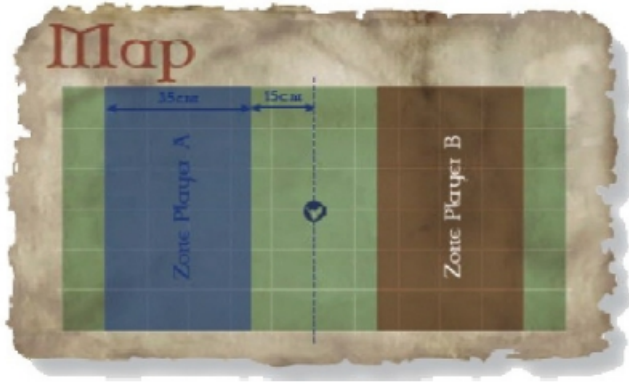
Pour cela, il faut avoir au moins une de ses figurines au contact de son dolmen sans qu'aucune figurine adverse ne soit également au contact à la fin du tour. On récupère alors un nombre de point de Couchen béni égal à la puissance des figurines au contact.

Conditions de victoire :

- 1 PV pour avoir plus de Couchen béni à la fin de la partie.
- 1 PV si l'on contrôle son dolmen à la fin de la partie.
- 1 PV si l'adversaire ne contrôle pas son dolmen à la fin de la partie.

Le pigeon d'Aarklash.

Des rumeurs se répandent sur un pigeon messenger blessé et portant d'importantes informations Les deux forces en présence ont localisé le pigeon mais aucune ne connaît le contenu du message Aux vainqueurs les honneurs



Situation.

Élément mobile : Un marqueur pigeon est placé au centre de la table.

Règles spéciales :

Le pigeon suit les règles de prise (« Prise/1 »)

Le porteur du pigeon subit un malus de -1 à ses tests d'INI, ATT, DEF et TIR

Si le pigeon est lâché ou si le porteur est tué, l'oiseau fuit immédiatement de 4d6cm dans une direction aléatoire, en survolant tout les obstacles (décors ou figurines) sur son chemin Si le mouvement fait sortir le pigeon de la table, il s'arrête au bord de celle-ci Si, pour n'importe quelle raison, le pigeon ne peut atterrir sur la position désignée (terrain infranchissable, figurine), reculez le vers sa position initiale jusqu'à ce qu'il puisse atterrir.

Déploiement.

Ligne de bataille.

Objectif.

Le joueur doit capturer le pigeon, le garder aussi longtemps que possible & passer au travers des lignes adverses.

Conditions de victoire (3 PV).

1 PV pour le joueur qui porte le pigeon à la fin de la partie

1 PV pour le joueur qui a porté le pigeon pendant le plus grand nombre de phases d'entretien

1 PV si le combattant qui porte le pigeon est dans la zone de déploiement adverse à la fin de la partie.

Bonus (max = 100).

50PA pour chaque combattant ennemi tué alors qu'il portait le pigeon.

Épidémie.

Lorsque les combats se prolongent, il n'est pas rare de voir des épidémies se propager sur le champ de bataille. Quand cela arrive, il est souvent préférable de se débarrasser des risques et de récupérer le plus de terrain possible. Les risques de contagion incitent les généraux à déployer de petits contingents sur le terrain.



Situation.

Décors de scénario :

2 avant-postes (représentés par deux cartes Confrontation mises côte à côte) sont placés de part et d'autre du milieu de la table à 20 cm du milieu de la table et à 5 cm du long bord de la table. Les deux avant-postes sont situés du même côté de la table.

1 chariot de corps contaminés (représenté par une carte Confrontation) est placé au milieu de la table, à 10 cm du long bord de table, du côté de la table opposé aux avant-postes.

Les avant-postes sont considérés comme de grande taille. Le chariot étant considéré comme de petite taille, il est possible de se placer normalement dessus.

Règle spéciale :

Au premier tour, le joueur qui a remporté le jet de tactique contrôle le chariot. Lors des prochains tours, le contrôle se fait en alternance (au 2^o tour, c'est le joueur qui a perdu le jet de tactique au 1^o tour qui le contrôle et ainsi de suite). Un combattant dont le socle est partiellement sur la carte du chariot peut en revendiquer le contrôle.

Le joueur contrôlant le chariot le déplace de 5 cm par point de puissance supérieur à l'adversaire, avec un maximum égal au mouvement le plus lent des combattants amis présents.

Les combattants présents sur la carte du chariot (même partiellement) conservent leur place sur le chariot. Toute figurine gênant le déplacement est écartée.

Déploiement.

30 cm ou moins du petit bord de table.

Objectif.

Le joueur doit s'emparer de chaque avant poste et pousser le chariot de cadavres dans la moitié de table adverse.

Conditions de victoire (3PV).

1 PV pour chaque avant-poste contrôlé.

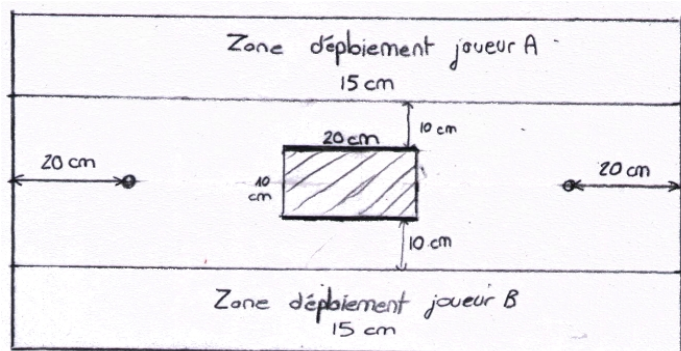
1 PV si le chariot contaminé se trouve intégralement dans la moitié de terrain adverse.

Bonus (100 PA max).

100 PA pour le premier joueur à avoir déplacé le chariot dans la moitié de table adverse.

Le temple.

Le rôle des lieux de pouvoir est important dans le Rag'Narok. Leur contrôle, ainsi que celui des artefacts qui y sont présents a souvent un rôle capital dans une bataille. Il n'est donc pas surprenant de voir de petits bataillons se battre pour le contrôle de tels lieux.



Situation :

Décors : 6.

Une zone centrale de 10x20 cm est placée sur la ligne médiane au centre de la table. Elle est donc à 10cm de la zone de déploiement de chaque joueur et à 50cm de chaque largeur de table.

Les deux longueurs de cette zone sont des zones infranchissables de très grande taille. On ne peut accéder à cette zone que par les côtés.

Deux marqueurs reliques sont placés sur la ligne médiane à 20cm du bord de table.

Déploiement :

Ligne de bataille.

Les éclaireurs doivent se déployer à au plus 10cm des reliques. Ils ne peuvent pas se déployer dans la zone centrale.

Conditions de victoire (3 PV)/

1 PV pour chaque relique en sa possession.

1 PV pour contrôler la zone centrale.

Bonus (100 max).

25 PA par relique contrôlée dans la zone du temple.

25 PA pour avoir tué le chef adverse.

Conf' Fédé

Lexique.

Caer Maloth

Compagne de Vimras Maloth, elle voue une haine terrible à l'encontre de celui qui vola le corps de son aimé : Kaïan Draghost.

Caducée

Sceptre qui représente deux dragons enroulés autour d'un axe et tenant une émeraude gravée dans leur gueule. Contient les secrets du fonctionnement des Grandes Machineries.

Cadwallon

La Cité des Voleurs, la ville où toutes les races cohabitent, située en territoire Cynwäll. Les armes y sont interdites et les complots y sont légion. Elle est aujourd'hui une ville franche, mais fut autrefois une antique cité Elfique.

Cape de Dissimulation

Cape possédée actuellement par Arakan le Duelliste, après l'avoir volé au Duc de Cadwallon. Cette cape lui permet de se glisser dans l'ombre pour ourdir les nombreux complots auquel il participe.

Cape de Reptation

Terrifiante cape de Sasia Samaris, dissimulant de nombreux secrets. Elle fut créée à partir du patrimoine génétique des plus féroces animaux du désert. Véritable être vivant à même de partager et d'exprimer les émotions que ressent son propriétaire. Ses glandes sont à même de produire un puissant acide lorsqu'elle effectue une attaque symbiotique visant à recouvrir et annihiler un adversaire. La cape se gonfle lorsque Sasia arrive sur le champ de bataille, entrant en symbiose avec elle ... Outre ses facultés d'attaques, elle apporte également une aide lors du déplacement, permettant d'ignorer les difficultés des terrains parcourus.

Capitaine Krill

Gobelin, Capitaine du vaisseau "La Dent Noire". Il a toujours détesté l'Eau. Manifeste une forte tendance à l'impatience.

Cardinal Aerth

La hiérarchie de l'Eglise de Merin ne se préoccupe pas, dans l'absolu, de l'armée. Cette charge revient à l'Empereur et à ses subordonnés.

Toutefois, une charge est prévue pour assurer le salut de l'âme des guerriers : celle de Prélat Général de l'Armée, également désignée sous le nom de Cardinal des Armées. Celle-ci incombe actuellement au Cardinal Aerth, un homme de foi charismatique redouté par les ennemis de Merin tant pour ses talents de meneur d'hommes que pour ses aptitudes martiales

On sait que c'est lui qui a donné le pilier de sévérité à Sered et c'était à lui qu'était destiné l'épée d'alliance.

Casse montagne

La bataille n'avait même pas encore commencé que déjà l'Empereur Izothop semblait plus anxieux qu'à l'accoutumée. Le général Ciguë, son plus fidèle officier, lui demanda ce qui clochait.

« Regarde par là, Ciguë. Que vois-tu ?— Des Casse-Montagne, votre altesse. Ceux que vous avez demandé .— Qu'attaquons-nous aujourd'hui, mon poison ? Les Wolfen, dans la forêt de Diisha. Penses-tu vraiment que j'aurais été assez stupide pour demander un renfort d'artillerie pour un assaut de... »

Le premier boulet partit, sans que l'on sache vraiment pourquoi. Dans le fracas des arbres brisés, des hurlements de douleur trahirent la présence des Wolfen embusqués dans leur sanctuaire. Le visage de l'empereur se fendit d'un sourire fugitif et maléfique avant de reprendre son flegme détaché.

— « Je disais donc, avant d'être interrompu, que j'avais vraiment eu une bonne idée... Fais donc feu en batterie, cher ami, et apporte-moi ma longue-vue. Offre-moi un feu d'artifice ! »

Caste des Forgerons

Une des plus prestigieuses castes de la société naine. C'est un grand honneur pour une famille que d'avoir l'un de ses membres parmi cette élite. Mais il s'agit là d'un cercle très fermé dans lequel il n'est pas aisé de pénétrer. Seules les familles les plus influentes peuvent espérer y faire entrer l'un des leurs. Cependant, il arrive qu'un jeune Bougre ayant fait preuve de courage et de loyauté soit admis au rang de Garde-Forge, après avoir passé un rite initiatique.

Caverne des Murmures

Caverne couverte d'idéogrammes, recelant en ceux-ci le plan menant à Tycho. Migaïl le Sélénite en est le gardien.

Cernunnos

L'un des dieux fondateurs de la race humaine. A partir de l'Argile originelle, il façonna avec Danu les premiers humains d'Aarklash.

Chagall l'affamé

Champion Goule.

Chasseurs Keltois

Les chasseurs keltois ont un rôle bien particulier à jouer dans la société keltoise. Ce sont les gardiens des tribus. Ils patrouillent pour protéger les villages et savent vivre par eux-mêmes, seuls dans la nature. Ils sont très respectés chez les keltois car ils sont importants et ils sont les seuls à pouvoir se battre avec des armes de jet et des armes de contact en même temps.

Chasseurs de Ténèbres

Corps spécial au sein de l'Inquisition, créé par l'Inquisiteur impérial Corwin Khorto. Après la révolte des Alchimistes, menée par Dirz, et leur fuite d'Akkylannie, ce dernier

décida de créer un corps spécial au sein de l'Inquisition. En effet, elle se chargeait de surveiller la foi en Merin, de sanctionner les déviants et les scientifiques malveillants, mais personne ne s'occupait réellement des Magiciens. Ce fut désormais la tâche première des Chasseurs de Ténèbres. Cette nouvelle branche de l'Inquisition a pour but de mettre un terme à la corruption ténébreuse sur les terres d'Akylannie en envoyant au bûcher les Magiciens récalcitrants ... Aujourd'hui, les Chasseurs de Ténèbres sillonnent l'Empire et les lieux de passage de la Croisade Impériale, éliminant toute résistance surnaturelle sous la tutelle du Grand Exorciste, leur chef. Les Chasseurs de Ténèbres laissent parfois entendre que si les Inquisiteurs sont les saintes armes du Dieu Merin, eux expriment sa divine Volonté.

Chaudière naine

Élément de base de la technologie naine, mêlant vapeur et magie, et dégageant une énergie qu'il est possible de canaliser vers d'autres utilisations d'équipements à vapeur.

Chevaliers Ströhms

Chevaliers gobelins montés sur des rats géants.

Chimère (la)

La tradition du Lion raconte que la Chimère garde l'accès à un domaine de Lumière, demeure des dieux et des héros destinés à revenir au dernier âge du monde. Par bien des aspects, le Royaume de la Chimère ressemble à Parangon, ce lieu mythique où sont censés reposer les héros du passé.

Chroniqueurs.

Ils sont chargés par les dieux de compiler l'histoire d'Aarklash pour leur auguste divertissement. Kelen est leur message. Les chroniqueurs peuvent être immortels, mortels, ou voir une très longue espérance de vie. A moins d'un événement majeur, ils peuvent vivre éternellement.

Circaeus

Une des nombreuses voies de magie existante, pouvant se révéler perfide et insidieux. Les Magiciens qui maîtrisent cette voie possèdent un don inné pour trouver les mots justes qui déclencheront l'émotion voulue parmi leur auditoire.

Cité Dévoreur :

Il n'existe pas de cités dévoreurs, pour l'instant. Certains rôdent à Cadwallon

Clans Keltois

La société keltoise est l'un des peuples des plus disparates. Leur société est divisée en plusieurs clans qui suivent chacun une voie particulière. Ces clans peuvent compter de vingt à ... vingt millions de membres. Les plus connus parmi Aarklash sont les Sessairs et les Drones mais il en existe beaucoup d'autres, comme le clan Egann ou le clan d'Aran. Ensuite les clans sont eux-mêmes divisés en petits villages qui sont appelés Tribus. Un clan est composé d'une multitude de tribus, qui se regroupent lors des grandes batailles. Il arrive même que certains clans ou tribus s'affrontent entre eux ...

Les Keltois honorent leurs divinités lors de fêtes rituelles basées essentiellement sur les cycles des astres. Il y a 4 fêtes essentielles :

- Luaidh (Equinoxe de printemps) : fête du feu et des maîtres du feu et des éléments, il s'agit à la fois de la fête de la classe sacerdotale et de la classe guerrière car elle marque le début de l'activité guerrière.

- Ri Fèil, la fête du Roi (Solstice d'été) : fête royale.

- Scàth Nasad (l'assemblée de l'Ombre) : cette fête marque la fin de l'activité guerrière et le début de l'année. Cette nuit n'appartient ni à l'année qui se termine, ni à celle qui commence.

- Siobhan Adù (l'offrande à Siobhan), (solstice de l'hiver) : fête de la fonction productrice et artisanale.

Les cloches du Dieu Rat

Elles sont neuf artefacts sacrés appartenant au peuple Gobelins, cadeaux supposé du dieu à ses nombreux enfants. La première est en possession de Gidzitt le Sonneur et la seconde est dans l'Odyssée de Xhérus.

Clones de Dirz

Les clones sont chauves, pour la plupart, pour des raisons d'hygiène. Vu la chaleur qui règne dans le désert ainsi que dans certaines strates des zygourats, certains parasites ont tendances à se développer rapidement. Les gènes des clones sont donc manipulés, avant ou après leur création, afin de détruire définitivement leur système pileux et ainsi éviter certaines infections.

Il existe une hiérarchie au sein des clones, décidés par les Vrais-Nés. Ce sont eux qui décident quel individu se verra attribuer un peu de pouvoir. Sur un simple geste de leur part un clone peut se voir retiré sa fonction, ses privilèges et être ramené dans la masse grouillante des clones inférieurs.

Tous les clones sont pourvus d'un appareil de reproduction. Cependant, les clones sont stériles. A côté de ça, les clones ont bien évidemment des rapports sexuels, plus ou moins réguliers selon les modèles et les fonctions.

Ils rêvent tout comme les Vrais-Nés, mais de manières totalement différentes. Ils conçoivent des songes bien souvent guerriers, de victoires et de reconnaissances de leurs pairs. Certains rêvent de devenir un jour l'égal de Cypher Lukhan ou d'avoir la chance de combattre au côté de Razheem. Leurs rêves sont similaires, dans l'esprit, à ceux d'un enfant et sont en rapport avec leur environnement.

En effet les clones sont stériles, afin d'en assurer un meilleur contrôle et ainsi éviter que ne se représente une situation similaire à celle qui a vu le soulèvement des Orques. Souvenir encore douloureux pour certains Scorpion...

Dans la fabrication d'un clone, bien souvent son sexe est laissé au hasard. Décidé qu'il sera un homme ou une femme demande une manipulation supplémentaire qui ne se justifie que dans de rares cas de figure. En fait, seuls quelques " savants " Syhar sont capables d'agir sur cette donnée.

Quant à savoir si Ysis et Sasia ont été intentionnellement conçues féminines... Sasia l'a été, pour des raisons connues de son créateur, Athan Zakhil. Quant à Ysis, il est encore trop tôt pour en parler

Lors de sa conception, un clone est assigné à un rôle bien précis. Qu'au moment de la " naissance " il soit masculin ou féminin importe peu, il est automatiquement envoyé là où il doit servir. Bien sur, si le clone s'avère féminin et qu'un Vrai-né la désire, il peut la récupérer comme Servante Pourpre. Mais ceci est extrêmement rare. Il est donc tout à fait imaginable de voir un jour des guerrières dans les rangs de certains types de troupes déjà disponibles.

Certains Alchimistes de Dirz sont actuellement capables de cloner un individu pur en faire une copie presque conforme de l'original sur le point de vue physique. Vous n'imaginez d'ailleurs pas ce que l'on peut trouver parfois dans certains laboratoires syhars ou parmi les servantes pourpres d'un Vrai-Né...

Cependant, même s'il leur est possible de cloner une apparence, le clonage ne concerne pas, hélas, ni les souvenirs, ni les connaissances du donneur initial. Il leur est

donc actuellement impossible de remplacer un individu par un clone afin de prendre le pouvoir. Cependant, ce type de clonage peut parfois offrir d'autres intérêts sur le plan stratégique ou politique, mais ceci est une autre histoire et je vous laisse y réfléchir.

Clystère Alchimique

Instrument permettant à Salias Yesod de donner vie à son Homoncule en extrayant les fluides corporels du corps de ses ennemis.

Code Némésis

L'un des projets secrets des Alchimistes de Dirz.

Codex de Merin

Manuscrit contenant les préceptes fondamentaux de Merin. Les disciples de Merin appartenant à l'Ordre de l'Inquisition ont un exemplaire de cet ouvrage sur eux en permanence.

Collecteur de Mid Nor :

Moine Guerrier.

Les collecteurs de Mid-Nor errent sur les champs de bataille, prélevant sur les mourants les organes et les viscères nécessaires à la régénération des guerriers ou à l'invocation de leurs serviteurs démoniaques. Forts de leur capacité spéciale et grâce à leurs miracles sanglants, ces Moines-Guerriers se trouvent à leur avantage au cœur même du carnage où ils peuvent donner la pleine mesure de leur potentiel destructeur.

Colonies-laboratoires

Colonies d'expérimentations situées au sein du désert.

Commandeur Templier

Chaque Commandeur Templier dispose de son propre sceau, symbole de son autorité.

Commodores

Hauts dirigeants de l'Empire de Dirz. Leur rôle est de servir de chef de guerre, de mener à la victoire les troupes alchimiques et de concevoir des plans de batailles. Ils ont donc une autorité absolue sur les hommes. En dehors de cela, ils n'ont aucun réel pouvoir politique dans le sens large du terme. Ils ne sont que de simples instruments d'exceptions de leurs maîtres. Il n'existe pas réellement de Vrais-Nés de classes inférieures. Le nombre de Vrais-Nés n'est pas très élevé et tous occupent des postes clés ou bénéficient d'un pouvoir conféré par leur naissance.

Dans l'absolu, chaque Vrais-Nés est supérieur aux Commodores. Cependant, si un Vrai-Né venait à s'en prendre à l'un des trois Commodores sans une bonne raison, il risquerait de s'attirer les foudres de ses confrères et du Basyleüs. Un clone n'est rien, en revanche il faut toujours regarder le Vrai-Né qui est derrière. Celui-ci n'apprécierait pas forcément que l'on détruise sa création. Athan Zhakil le créateur de Sasia Samaris a participé à de très nombreux projets. Il dispose de connaissances considérables et ne doit pas être sous-estimé. Il a participé à la conception d'un des Commodores.

Commodore Hakem

Commodore de Dirz tué en pleine bataille par son aide de camp en proie à une crise de folie suite à un problème survenu lors de l'incubation de ce dernier.

Compagnons des Tourments

Ils sont une manifestation de la volonté d'Arh-Tolth. Même eu sein de la société Syhar, peu de personnes savent d'où ils viennent.

Ils semblent bien souvent jaillir des entrailles de Shamir et rejoignent rapidement le premier être en accord avec leurs désirs. Tout simplement, celui auprès de qui ils pourront absorber le plus de souffrance et de tourments. Ils ont jusqu'à présent toujours choisi comme « partenaire » des Fidèles d'Arh-Tolth, connus pour leur goût immodéré pour certaines formes de torture...

Il faut signaler que lorsque les Fidèles dorment ou travaillent sur des projets qui n'offrent aucun intérêt aux Compagnons des Tourments, ces derniers résident auprès des cellules et des salles de tortures. Ils semblent alors d'y ressourcer et augmenter en puissance.

Ont-ils un rapport avec les dragons ?

Comte Bromure

Premier duc de Cadwallon d'origine gobeline. A pris la place du Duc Koliandre le furtif en l'assassinant personnellement.

Confrérie d'Airain

Regroupement de Nains, la Confrérie d'Airain expérimente toutes les nouvelles machines à vapeur naines, sur l'instigation de Fenggar : il a réuni autour de lui un petit nombre de Nains dignes de confiance et surtout assez téméraires pour tester des engins encore hautement instables. Parmi eux se trouvent les propres fils de Bâl-Kahn, Lor-Arkhan et Lothan, ainsi que Aegher le Bref, le premier assistant de Fenggar. Les autres membres sont : le Familier Mécanique de Fenggar, des Thermo-Guerriers et des Gardes-Forge.

Conscience

Les Magiciens qui maîtrisent la Voie de la Forge savent que les machines possèdent une conscience.

Cors de la Meute

Depuis la nuit des temps, à l'instar des loups auxquels ils ressemblent, les Wolfen poussent de longs hurlements pour célébrer leurs victoires. Ils ont également appris à utiliser leur voix puissante pour coordonner les actions et ainsi vaincre des armées plus nombreuses et mieux équipées qu'eux. Mais à la guerre, le fracas des armes couvre les hurlements aussi sûrement qu'une peau de bête étoufferait un feu. C'est pourquoi l'usage des Cors de Meute s'est généralisé parmi les meutes Wolfen les plus belliqueuses : le Cor est un symbole de l'unité du peuple Wolfen et se transmet de Chef de Meute en Chef de Meute. Chaque Cor de Meute possède sa propre sonorité. Les Wolfen savent les reconnaître et en comprennent les intonations.

Cornes de Noirceur

Emblème des Nécromants.

Corwin Khorto

Inquisiteur Impérial, auteur de l'Edit de Merin, et fondateur du corps des Chasseurs des Ténèbres.

Coutelas Predateur

Dague lourde de lancer d'Akkadhalet.

Crache Feu de Mid Nor

"Pluie de Souffre"

Les Nains dégénérés de Mid-Nor n'utilisent pas comme leurs cousins de Tir-Nâ-Bor l'énergie de la vapeur, mais les gouffres regorgent de matières inflammables que les Crache-Feu ne se privent pas de répandre sur leurs adversaires.

Premières figurines à utiliser les règles d'artillerie avec gabarit de dispersion, les Crache-Feu sauront sans nul doute surprendre les adversaires du Despote par leur puissance dévastatrice.

Crâne d'obsidienne

Crâne humain de couleur noire, couvert de symboles et pratiquement indestructible. Il donne à son possesseur la capacité d'utiliser un sort mais son pouvoir démoniaque à un prix à payer : l'adversaire peut prendre le contrôle du porteur du crâne d'obsidienne.

Création (La)

Certaines légendes prétendent qu'à l'origine du Monde, de nombreux dieux tombèrent de la voûte céleste ... Les Magiciens des Ténèbres sont persuadés que ces puissances célestes n'ont pas été vaincues, mais dorment quelque part en cicatrisant leurs blessures.

Crève-coeur

Arme utilisée par les voleurs de vie. Le croquemitaine détiendrait la même ...

Croquemitaine :

Comme beaucoup de gens à Cadwallon, le Croquemitaine fait souvent référence au tarot...

Le Croquemitaine avait tout manigancé depuis le début (la mort de Lyiet Izhar) et cette allusion permet à Alahel d'en prendre conscience. Voilà ce qui fait blêmir l'aventurier du Lion !

Crosse de Marionnettiste

Artefact, parmi les préférés des Licateurs, permettant à un magicien Mid-Nor de lier sa conscience à celle d'un autre membre de sa race, en liant la Poupée Canope de ce dernier à cette crosse.

Artefact préféré des licateurs, sans doute pour leur propriété défensive.

Les magiciens y attachent la poupée canope d'un nain allié pour lier sa conscience à la leur.

Seul un Licateur ou un fidèle de Mid Nor peut posséder une crosse de marionnettiste.

Cruelle

La lame de torture qui répond aux ordres de Sophet Drahas.

Cullinahn

On raconte qu'à l'Ere des Dieux, lorsque les hommes n'avaient pas inventé le Temps, la Lumière et les Ténèbres travaillaient de concert à la sauvegarde de la Création. L'équilibre né de cette fragile collaboration entre le Bien et le Mal se matérialisa sous la forme d'un immense diamant fait de pureté et de noirceur : le Cullinahn. Lorsque le Temps fut créé, alors que les dieux se déclaraient la guerre, le Cullinahn explosa en un nombre infini de fragments et se dispersa à travers la Création.

Cuves génitrices

Aussi appelées cuves de clonage. Désormais moins nécessaire à la survie de l'Empire de Dirz. Utilisé pour produire en masse des guerriers identiques qui serviront de boucliers.

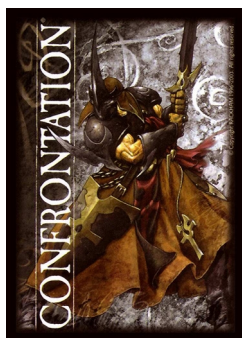
Saurdak

Histoire

Les mémoires d'Aran Linvail

-Rapport remis au Très Saint Siège de l'Inquisition-

Très croyant Grand Inquisiteur,



Notre lutte dans la reconquête des terres infidèles qui bordent le Temple du Phoenix, où repose l'âme flamboyante du Sans-Nom, m'a amené sur ordre du Grand Prélat Impérial à traquer et exterminer les technomanciens hérétiques corrompant la région. Sur la trace de Kether, infâme disciple de Kayl Kartan que j'avais déjà eu l'occasion d'affronter, nous avons, pendant ce périple vers le désert de Kalte, franchi la barrière montagneuse du Bouclier. Nous étions donc parvenu en terre drune, jadis keltoise, terre barbare « inéduquée » et souillée par l'arrivée récente des Nécromants. Mes deux hommes d'armes, Feyd Rauth, chasseur des ténèbres et grand purificateur de la troisième cohorte, et Mohius Gayan, tireur d'élite et fusiller personnel du Grand Prélat Impérial, tous deux choisis parmi les rangs des plus grands défenseurs de la Vérité Unique, ont assuré mes arrières pendant que je me dissimulais parmi les ombres avec mon sabre de sanction pour approcher un petit village où se préparait un affrontement titanesque. Une troupe de nains menée par Pilgrim le borgne et assisté par Bal-Torg l'initié, portait main forte à un contingent de troupe d'élite de nos alliés d'Alahan, mené par Méliador le Céleste. Ces deux alliés de circonstance, étant donné les tensions récentes dont nous avons été tenu informés entre les nains et les Lions, se lançaient à l'assaut d'un village

tenu par une horde immonde de pantins morbides et des guerriers squelettes, mais surtout, des guerriers barbares drunes dont l'agressivité toute récente me décide à vous adresser ce rapport.

Le champ de bataille était divisé en deux zones distinctes : une grande zone à découvert bordée de grands bâtiments et d'un monticule de pierre blanche, ainsi que de deux ruelles donnant précisément sur la zone principale. Feyd Rauth et Mohius Gayan, bien formés dans nos écoles de guerre et de conditionnement, souhaitaient éradiquer le Mal qui gangrenait le village. Néanmoins, étant donné la nature secrète de notre mission et la discrétion qui était de mise pour l'accomplir, je n'ai pu céder à leur requête, à mon grand dépit. Notre équipement de mousquets, fusil long et pistolet de défense nous aurait desservi dans l'affrontement de squelettes dont les os présentent peu de prise aux balles.

Rapidement, nous avons trouvé une position en hauteur qui nous permettrait un repli discret et rapide en cas de besoin, mais qui assurait un excellent point de vue sur la bataille

L'armée naine se porta à l'avant, en premier, et décida de pénétrer dans la zone en divisant ses forces : un petit contingent de guerriers khors équipés de boucliers passa par la droite, alors que l'ensemble des trois contingents de bougres à hache, marteaux et marteaux-pioches s'avança par la gauche, épaulés par une troupe de khors avec épées à deux mains et d'arbalétriers, menés par Pilgrim le borgne. Bal-Torg suivit les gardes royaux et les paladins d'Alahan, bien à l'abri entre les deux groupes de lanciers. Méliador, quant à lui, prit position dans un axe très avantageux lui permettant d'avoir une vue sur l'ensemble des mouvements des drunes dans le village. En quelques minutes seulement, cependant, l'esprit de Feyd Mantis, Celui qui attend, avait recouvert le champ de bataille de la malédiction supérieure des Ténèbres. Il en résultait une avancée lente mais inexorable des troupes d'Achéron, composée de pantins morbides équipés de haches voire d'armes improvisées et de guerriers squelettes en armure. Ma plus grande inquiétude pour nos alliés provenait plutôt en fait des trois goules qui se mêlaient discrètement aux pantins, d'autant plus qu'une quatrième d'entre elles se trouvaient non loin de là : Chagall, qu'ils appellent l'affamé.... Comme à son habitude, l'armée du Bélier maintenait le lien psychique avec ses créatures infernales par le biais d'une nécromancienne, Aaël, accompagnée de son favori préféré, qui lui servait par ailleurs de tabouret quand l'occasion se présentait. Quelques zombies avançaient aussi sur le côté gauche, couvrant un spectre démoniaque dont la lame impie suintait d'un sang noirâtre.

Les drunes semblaient beaucoup plus en retrait, mijotant quelque coup retord que seul leur général Cruachan avait pu leur enseigner. Les fiannas perverses, prêtresses du soi-disant dieu cornu réajustaient le peu de tissu qui couvrait leurs corps de sorcières après leur dernière passe avant la bataille, et les guerriers fureurs drunes, dont elles n'avaient qu'enflammé les ardeurs par moult promesses et danses, encadraient Kyran ainsi que le Dindon drune emblématique de leur clan et deux sinistres chasseurs vêtus des peaux de monstres à peine moins redoutables qu'eux. Crôn maugréait dans sa barbe hirsute, qu'il laissait pousser depuis qu'il avait été « récupéré » par les drunes pendant un affrontement contre le clan des Sessairs. La magie des Akkyshans avait totalement abaissé ce guerrier prodigieux, auteur de plusieurs coups de maître contre les questeurs d'Achéron, et les elfes noires l'avaient asservi pour le clan des drunes en échange d'une nuit avec la veuve, reproductrice de la race et Matronne du clan. Cette alliance laisse d'ailleurs présager de guerrières akkyshanes futures, aussi bien assassins que furie guerrière... Que Lilith soit châtiée par le feu et par l'épée !

Très vite, les nains regrettèrent que les khors et les thermo prêtres sur razorbaks qu'ils attendaient depuis si longtemps ne leur soient pas parvenus, car l'armée naine avait du mal à tenir le rythme des Lions, portés à l'avant par leur courage légendaire. Devant ce manque de coordination et l'empressement des Lions, le commandement nain de Pilgrim le borgne décida, comme

à son habitude, de jouer la carte du pourrissement, positionna ses arbalétriers et attendit le choc...

Voyant les drunes enfin décidés à avancer, Méliador (dont nous aurions à étudier les sorts prodigieux pour compléter notre arsenal d'attaque, j'en toucherai quelques mots à Melkion) lança son fameux sort tempête divine après avoir pris soin de recharger son potentiel de magie. Le ciel se couvrit, complètement assombri par de noirs nuages jusqu'à ce qu'une voix puissante ne s'élève, couvrant les bruits de pas et les cliquetis d'armes : Méliador désignait sa cible aux cieux.... Un éclair fulgurant s'abattit sur une fianna qui s'avancait à l'autre bout du village, la tuant sur le coup. Elle acheva de se consumer aux pieds de ses compagnons horrifiés. Mais quand il tenta de contrôler les énergies magiques prodigieuses qu'il avait libérées, Méliador sembla tituber sous l'effort avant de finalement se détacher du rituel qu'il avait lancé sous la menace d'une explosion d'énergie. Aussitôt, le soleil réapparut, et avec les nuages se dissipèrent les inquiétudes des drunes, persuadés que la sorcière avait absorbée dans son corps lascif toute la puissance de la lumière pour couvrir leur avance.

L'attaque préliminaire des Ténèbres fut sournoise, mais décisive : deux goules sortirent du rang et chargèrent un paladin et un garde royal dans une ruelle, bloquant aux Lions l'accès au champ de bataille principal où les nains achevaient de parfaire leur positionnement tactique sous les cris gutturaux de leur chef. Nous l'entendions d'ailleurs jusqu'à l'endroit où nous étions installés, prêts à faire parler la poudre en cas de nécessité. Hurlant comme un beau diable, nous aurait-il entendu si nous avions fait feu pour lui venir en aide ? Probablement pas...

Pendant le même temps, les drunes envoyèrent trois fiannas pour charger les lanciers engagés à la poursuite des drunes qui avaient semblé se retirer. Une fois encore, les troupes d'Alahan et les trois khors se trouvèrent bloqués dans une ruelle. Les Lions semblaient bien sûrs d'eux, et comptaient sur leurs épées sacrées pour faire un ménage rapide et désarçonner l'ennemi. Les secondes suivantes semblèrent leur donner raison.

En quelques instants, un garde royal et un paladin éliminaient deux guerriers squelettes en armure, et se jetaient dans l'espace laissé libre derrière les deux goules et le zombie venu les épauler. Pendant ce temps, Bal Torg jeta un redoutables concentré de fracas qui atteignit avec succès le zombie, lui infligeant une blessure grave et aspergeant également les deux goules, les blessant toutes deux et même une grièvement. La charge principale des morts-vivants se produisit enfin mais ne fut pas très fructueuse puisque les nains blessèrent de nombreux pantins, à la fois avec leurs arbalètes et avec leurs redoutables coups de pioches, même si deux d'entre eux furent comme des couards. En retour, les esprits malins qui habitaient la horde semblèrent hésiter alors que les pantins ne touchaient même pas leurs ennemis.

La bataille tourna cependant au profit, à partir de ce moment, des hérétiques, puisque l'armée d'Alahan, privée de son sort d'attaque à distance principal, se trouva isolée, mais à l'abri, laissant les nains affronter l'essentiel des abominations d'Achéron, et de plus en plus de barbares. Malgré tout leur talent guerrier, les guerriers khors furent incapables de simplement toucher les fiannas qui les avaient chargés, sans doute protégées par un noir charme cabalistique (il est ainsi prouvé que la femme, sur un champ de bataille, sera toujours l'instrument le plus efficace des Ténèbres). Les troupes les plus enthousiastes d'Alahan qui avaient si valeureusement entamé cette bataille, se sont finalement trouvées encerclées, puisqu'en poursuivant leurs ennemis ils avaient été déportés hors de leur formation d'origine ! Erreur fatale pour ces Lions, dont nous devrions former la discipline quand nous nous allions avec eux, sous peine de grosses déconvenues !

Sur le flanc des nains, la chance tourna après le choc initial, grâce aux renforts apportés par les drunes à leurs alliés. Kyran surgit soudain au milieu des pantins survivants et fit à son tour appel à la puissance de la magie. Il tenta plusieurs fois de provoquer un glissement tellurique sournois, sans doute dans le but d'ouvrir ensuite le sol sous les pieds des nains ainsi rassemblés ; mais la fureur de ces barbares n'est pas la conseillère des bons mages, et plusieurs tentatives infructueuses le laissèrent finalement à cours de gemme quand enfin il réussit à lancer son sort. Dépité, il se contenta de faire basculer traîtreusement les nains en position d'infériorité numérique dans les combats qu'ils livraient. Toutefois il sembla d'abord que les nains pourraient tenir grâce à leur formidable résistance, et s'ils encaissèrent plusieurs blessures, ils renvoyèrent en retour tous les pantins à leur repos éternel (si tant est qu'on puisse se reposer avec une cage thoracique fracassée et privé de sa tête), y compris ceux que la nécromancienne avait conjurés par son art maudit.

A l'extrémité gauche du champ de bataille, ils semblaient posséder un avantage conséquent contre un chasseur drune qui, emportés par sa rage de bête sauvage, s'était jeté à l'improviste contre Pilgrim le borgne, heureusement soutenu par deux bougres et un khor. Hélas, ce fou-furieux semblait ignorer complètement les coups qu'on lui portait, et rapidement les bougres mordirent la poussière, alors que Pilgrim crispait sa main sur une blessure qui lui barrait le ventre. Quand enfin le prédateur des plaines s'écroula, force fut de constater que les nains étaient en très mauvaise posture. Sous les coups conjugués des zombis, des guerriers squelettes, de l'autre chasseur et des guerriers drunes, leurs rangs s'étaient tragiquement éclaircis. Seul un miracle aurait pu les sauver, et ce genre de miracle n'est possible que grâce à une foi indéfectible en Merin. Malgré toute leur vaillance, ces incroyants se préparèrent donc à emmener avec eux en Enfer le plus possible de serviteurs des Ténèbres.

Au même moment, les Lions payaient eux aussi le prix de leur impétuosité. En quelques instants, le garde royal fut submergé par quatre guerriers drunes et subit une pluie d'attaques qu'il tenta de parer par quatre fois tout en menaçant ses adversaires de sa hallebarde sacrée redoutable. Les coups ricochèrent sur l'armure ciselée mais l'un deux, porté à la tête de façon particulièrement brutale, le blessa gravement. Deux autres coups bien placés achevèrent le guerrier en un instant. Le paladin qui l'accompagnait eut la tête tranchée d'un seul revers d'un guerrier drune. Enfin, les trois paladins engagés contre les goules blessées échouèrent dans leurs tentatives multiples de les achever, et durent en plus essayer en retour des coups dangereux qui les blessaient progressivement.

Devant un tel retournement de situation, Méliador qui se préparait à aller soigner les nains combattant sur l'autre aile, reporta son envol le temps d'un sort de guérison chez les Lions. Invoquant la puissance salvatrice et bienfaitrice de la Lumière, il invoqua un pilier lumineux régénérateur connu des seuls mages d'Alahan, qui revigora les Lions inquiets et blessés.

Mais quand il lui fallut récupérer son énergie magique, Méliador fut pris d'un spasme d'épuisement, sans doute dû à la libération incontrôlée de l'énergie de la tempête divine. N'ayant pu refaire le plein de gemmes, il ne put porter secours aux nains qui vociféraient maintenant de rage contre leurs ennemis, mais aussi contre leurs alliés incapables.

Les malheurs des Lions faisaient le bonheur des armées de Ténèbres qui décimaient maintenant les nains. Sorti à l'improviste de nulle part, le spectre maudit d'Achéron fit une percée remarquable dans les rangs d'arbalétriers puis reçut l'aide de Chagall qui multiplia les attaques puissantes de ses crochets à viande... son tablier de boucher était couvert de sang nain (le sang nain

est-il dur à cuire avec une bonne plaque électrique ?), mais ces derniers tenaient encore, alors qu'ils avaient cru voir la victoire en exterminant l'ensemble des pantins présents, ainsi que ceux invoqués par Azaël. La détresse se lisait sur les visages, en particulier sur celui de Méliador, qui manquait rituel sur rituel, et qui exigeait en plus de cela une protection rapprochée. Une seule satisfaction m'envahit devant pareil affrontement : de si nombreux hérétiques tombaient hachés et désarticulés, et parmi eux, Crôn le sombre, qui dans sa folie furieuse de Sessair corrompu, tenta de prendre à revers les Lions. Combattant comme un possédé, il soutint sans faiblir trois assauts encerclé par trois lanciers et Bal-Torg. Il fut finalement percé au tronc trois fois par un lancier avant de s'écrouler dans son sang noirci par les rituels akkyshans.

L'armée naine fut exterminée quelques instants plus tard, alors que l'ensemble des nains blessés combattaient pour leur survie comme ils le pouvaient. Ils réussirent pourtant à éliminer les zombis et les guerriers squelettes qu'ils affrontaient, ainsi que le ridicule familial des Ténèbres ; nulle doute que ce courageux sacrifice leur sera compté comme circonstance atténuante quand viendra le temps de juger leur incroyance, mais mourir sans remporter la victoire n'en reste pas moins une faute. Devant une pareille déroute, j'ai pris la décision de quitter les lieux avant d'être repéré, ne souhaitant pas que nos ennemis jurés les alchimistes puissent bénéficier d'un sursis au cas où nous aurions été vus.

Avant de partir, jetant un dernier regard, je vis enfin les lions désespérés se jeter dans la bataille à nouveau après avoir enfin percé les deux fronts où ils avaient été si longtemps bloqués. Le dernier garde royal fit merveille en décapitant d'un coup de hallebarde deux des guerrières démentes, de cette arme qui brillait parfois d'une lumière étrange. Quand enfin les paladins atteignirent le lieu du carnage, l'un d'entre eux perça d'un coup magistral ce spectre maudit. Des troupes d'Achéron il ne restait plus guère que Chagall, Azaël et un nouveau pantin morbide qui était surgi du sol ; mais il eut été impossible de faire pire, car le sol était jonché de trop de cadavres pour que la nécromancienne ne puisse se recréer une armée. Je ne peux qu'espérer que les Lions ont par la suite mis un terme à sa vie impie.

Le soleil se coucha sur le village dont les rues étaient couvertes de sang comme sous le coup d'une malédiction divine. Le carnage était affreux mais aucune armée n'était prête à concéder la victoire, et nous avons encore pu entendre en nous éloignant les cris des derniers combattants qui poursuivaient leur querelle. Quelle qu'en ait été l'issue, elle n'est d'aucune importance car nulle part il ne restait suffisamment de guerriers pour tenir le village. Ainsi que nous l'enseignons dans les écoles de guerre, la victoire n'est rien si elle nécessite deux fois autant de guerriers pour être conservée.

Devant un tel affrontement sur des terres où nous n'avions jamais rencontré de troupes d'Alahan si nombreuses, ni de nains si loin de leurs montagnes natales, il me semble nécessaire d'envoyer une légion d'investigation composée de l'élite de nos templiers de l'Armée Secrète, d'Inquisiteurs expérimentés et de Chasseurs des Ténèbres. J'ai par ailleurs ordonné à Feyd Rauth de se rendre sur les lieux de la bataille à nouveau avec les membres de cette Croisade Purificatrice. Il vous sera d'une aide précieuse. Je reste pour ma part avec Mohius Gayan sur la trace de l'hérétique Kayl Kartan et de son assistant, résolu à l'amener au bûcher mort ou vif. Il semble être en train d'étudier de nouvelles propriétés interdites de la matière avec l'aide d'un puissant Mentat. Leur dernière création serait un redoutable guerrier de l'aube, nommé Arkéon Sanath. Les lames incandescentes de nos Inquisiteurs ne lui laisseront aucun espoir si nous parvenons à localiser son camp dans le désert.

Je m'acquitterai de ma mission comme le conseil en a décidé.

Puisse Merin vous donner la force de châtier nos ennemis.

«Je porte le feu de Merin jusqu'au cœur des Ténèbres.»

Aran Linvail, Grand Maître de l'Ordre des Assassins

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
Fidèle	2	3	4	7
Moine Guerrier	1	2	3	6

Récupération de mana

POU +1d6	Initié	Adepté	Maître	Virtuose
0 et moins	0	0	0	0
1-3	2	3	4	5
4-6	3	4	5	6
7-9	4	5	6	7
10-13	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.