

# Confrontation

NEWSLETTER N°1

Février 2014 – Mars 2014



- ◆ **Edito**  
Les nouvelles de la Conf'Fédération du Dragon Rouge. Page 2
- ◆ **Informations**  
Liens – Calendrier – Diffusion/Contact - Organisation de tournois. Page 3
- ◆ **News**  
Mise à jour des règles Page 6
- ◆ **Evènements/Tournois**
  - Compte-rendu du tournoi Conf'Fédé à LudikBazar. Page 8
  - Compte-rendu du tournoi Conf'Fédé à Bordeaux. Page 12
- ◆ **Peinture/Sculpture**  
Résultats du 6<sup>ème</sup> concours de peinture. Page 16
- ◆ **Conf'Fédé**  
Les nouveaux profils. Page 18
- ◆ **Histoire**  
L'amour d'un fils. Page 30

# Editorial

## Les nouvelles de la Conf'Fédération du Dragon Rouge

& nous revoilà.

2 mois déjà & une nouvelle newsletter. Tenir le délai de 2 mois est déjà un exploit en soit, merci aux gars d'avoir abattu le boulot.

Nos petites rubriques commencent déjà à prendre un rythme de croisière, c'est génial.

Je n'ai pas remis les projets en cours, car les cartes sont en cours de finalisation, mais rien n'a si visiblement avancé pour mériter d'en reparler (alors que pour le prochain numéro, ça devrait être un festival, mais chuuuuuuut).

Pour le futur de la magie ce n'est clairement pas gagné. J'ai parfois l'impression que plus on avance, moins un consensus se dégage, du coup tout reste en l'état & personne ne s'en réjouit.

A la place, une petite rubrique "officielle", les mises à jour des règles seront désormais officialisées via cette newsletter. Le fichier de règles sera updaté très rapidement, & la liste des légers correctifs sera intégralement publié dans ces pages, avec en **gras** les modifications. Vous trouverez essentiellement des précisions & une poignée de modifications de wording, ainsi que des correctifs mineurs qui ont été discutés depuis quelques mois sur le forum. Mais aussi une vraie modification : la compétence « Toxique/X » est assez lourdement modifiée, pour un plus grand plaisir de jeu.

Concernant le futur du jeu, une petite nouvelle agite les électrons de mon PC depuis quelques jours. CMON, qui dispose des droits d'utilisation de l'univers d'Araklash, souhaite relancer le Phoenix. Après le bêta-test manqué de l'an dernier, c'est actuellement vers nous qu'ils se tournent. On en est à peine à respirer les prémices, mais il n'est pas impossible d'envisager que dans un futur (pas si lointain) Conf'fédé devienne la nouvelle version commerciale officielle de Confrontation. Ou du moins en soit la base.

Je vous laisse imaginer qu'il nous reste encore un sacré paquet de boulot avant que ça ne se fasse réellement, mais ça pose quand même quelques petites étoiles devant les yeux.

Ludiquement.

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.libevent.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 Lyon (69003) le 8 et le 9 Février 2014.  
Format Conf<sup>f</sup>Fédé.

Pour toutes les informations, consultez :

<http://confrontation.vraiforum.com/t1158-Tournoi-Lyon-le-samedi-8-Fvrier-2014.htm>

<http://confrontation.vraiforum.com/t1209-Tournoi-sur-Lyon-le-dimanche-9-fvrier.htm>

Tournoi à Strasbourg (67000) le 16 Février.

Format Confrontation 3.5.

Pour toutes les informations, consultez :

<http://confrontation.vraiforum.com/t1260-Tournoi-le-dimanche-16-fvrier-Strasbourg.htm>

Tournoi à Sartrouville (78500) le 8 Mars 2014 durant les JFJ.

Format Conf<sup>f</sup>Fédé.

Pour toutes les informations, consultez :

<http://confrontation.vraiforum.com/t1265-Tournoi-aux-JFJ-les-samedi-8-et-dimanche-9-mars-2014.htm>

Tournoi à Lyon en Avril 2014.

Tournoi à Versailles en Mai 2014.

Tournoi à Lyon en Juin 2014.

Tournoi à Lyon (Octogones) en Octobre 2014

Tournoi à Sartrouville (JFJ) en mars 2015

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

**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](mailto:conf.fd@gmail.com)

La précédente newsletter se trouve là :

<http://www.librevent.com/confrontation/newsletter/NEWSLETTER%20N0.pdf>

Merci de demander également aux joueurs que vous connaissez de s'inscrire sur le forum : [confrontation.vraiforum.com](http://confrontation.vraiforum.com)

**L'équipe de rédaction de la Newsletter**

## Organisation de tournoi :

Avant le tournoi :

- Avoir une salle, via la mairie, une association, un magasin. Pas la peine de la prévoir immense, même si ça reprend vous n'atteindrez que difficilement la 15aine de joueurs. Les salles payantes (au-delà d'une somme symbolique) sont à proscrire, sauf si vous avez des sous à perdre.

- Demander la date aux joueurs c'est bien, mais uniquement si vous avez une salle régulièrement (genre tous les samedis comme à Versailles) ou si c'est un magasin avec lequel vous pouvez moyenner. La secrétaire de la mairie, si vous lui changez 3 fois la date en 2 omis, elle va vous envoyer balader comme ce n'est pas permis, et elle aura raison.

- Annoncer la date et le lieu sur le forum, au mieux un mois avant la date fatidique.

- Faire de la publicité pour faire monter un maximum de joueurs, c'est long et fastidieux, mais c'est totalement indispensable :

- Faire le tour des joueurs sur le forum en leur indiquant le tournoi.

- Via la newsletter.

- Faire une affiche à mettre dans un ou plusieurs magasins de votre région.

- Trouver des lots : avoir s'il y a un fond de stock dans votre magasin local, Fire Industries ...).

- Prévoir, ou ne pas prévoir, la nourriture, ça se négocie avec les joueurs & c'est assez simple à gérer, quitte à demander un paiement en avance.

- Choisir 4 scénarios ici : <http://confrontation.vraiforum.com/f62-Scenarios.htm>

- Posséder des décors & des tables (au format 60 X 120 cm) en nombre suffisant. Si vous avez une association avec vous, c'est facile. Sinon, ça l'est moins.

- imprimer la page de garde avec le nom (ou pseudo) du joueur :

<http://librevent.com/confrontation/scenarios/Page%20De%20Garde.doc>

Puis compléter la page de garde.

- Demander aux joueurs de remplir la feuille Excel (en choisissant l'onglet correspondant au format du tournoi) et de l'envoyer à l'organisateur. Vous la trouverez ici :

<http://librevent.com/confrontation/scenarios/Liste d'armée 300 PA.xlsx>

<http://librevent.com/confrontation/scenarios/Liste d'armée 400 PA.xlsx>

- Demander aux joueurs de remplir leur liste d'armée en allant à :

<http://librevent.com/confrontation/conceptionarmees.php> pour remplir la liste d'armée.

- Demander aux joueurs d'indiquer à l'organisateur la feuille d'armée en consultation.

- Récupérer les listes d'armées, si possible sans qu'elles arrivent toutes le vendredi soir, entre 23H42 & 04H51. De préférence entre 3 à 4 jours avant la date du tournoi, le temps de vérifier les listes d'armées et de les imprimer.

- Imprimer des feuilles de ronde en nombre suffisant à laquelle on accroche la page de garde et les listes d'armée (Excel + récapitulatif) du joueur, ainsi que la feuille de rondes :

<http://librevent.com/confrontation/scenarios/Feuille%20de%20ronde.pdf>

Et imprimer le nombre de feuille de ronde nécessaires.

Le jour J :

- Avoir passer une bonne nuit de sommeil car organiser un tournoi le jour J, c'est fatigant.

- Bien connaître les listes des joueurs et les scénarios joués afin de pouvoir répondre à toutes les questions que vous poseront les joueurs.

- Savoir gérer une ronde suisse, à l'aide de la page de garde sur laquelle les joueurs reportent les PV et le GA cumulés.

- la 1° ronde est à votre main.

- A la fin de chaque ronde, classer les feuilles en fonction des PV et GA totaux en évitant que 2 joueurs ne se rencontrent à nouveau.

- Annoncer régulièrement le temps restant.

- Pour finir, supporter 15 gamins de 35 balais qui vont se faire un malin plaisir de vous pourrir votre journée, mais ça c'est juste parce qu'ils vous aiment bien.

**Saurdak**

# Nouveautés

## Mise à jour des règles :

### I-E-6. Valeur stratégique.

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

**Tous les artefacts, solos et autres surcoûts associés à un combattant doivent être inclus dans sa Valeur stratégique.**

### II-A-4. Modificateurs de circonstance.

Tous les bonus/ pénalités/malus s'appliquent à la caractéristique et non au résultat naturel/final du jet.

**Sauf mention contraire, les effets de jeu s'appliquent dans l'ordre suivant :**

- Remplacement d'une valeur par une autre.
- Malus à une caractéristique.
- Bonus à une caractéristique.

La nouvelle valeur est considérée comme inscrite sur la carte de référence du combattant.

### III-A-2. Champions.

La valeur stratégique (voir I-E-6, page 17) cumulée des Champions d'une armée doit être **au minimum de 20 % de la valeur maximale définie.**

*Exemple : Un joueur prépare son armée pour une bataille à 300PA La valeur cumulée de ses Champions doit au minimum atteindre 60PA.*

### VII-C-3. Changement de palier.

*Note : la charge en piqué est un changement de palier, le MOU aérien y est donc aussi réduit de 5.*

### XIV-B-2. Réserve de mana.

Le type de gemmes présent dans la réserve de départ dépend des Éléments maîtrisés par le magicien. Un magicien ne peut posséder que des gemmes issues d'un Élément qu'il maîtrise. S'il en maîtrise plusieurs, le joueur qui le contrôle peut choisir librement la proportion de chaque Élément parmi les gemmes de la réserve de départ, **au moment où le magicien est déployé.**

### XIV-F-1. Récupérer le Mana.

**Attention : un magicien ne peut pas transformer les gemmes qu'il possède lors de la récupération, il peut juste en ajouter à celles qu'il possédait avant le jet.**

*Exemple : Un adepte (POU=5) en blessure Grave et maîtrisant l'Air et l'Eau s'apprête à effectuer son jet de récupération de mana, Il possède 6 gemmes de mana en réserve au moment du jet.*

*Son Pouvoir de 5 fixant le maximum de sa réserve à 10, il peut récupérer jusqu'à quatre gemmes suite à ce jet.*

*Il obtient un '5' à son jet de récupération de mana. Ajouté à son Pouvoir, cela lui donne un total de 8, en tenant compte de son malus de blessure. En tant qu'Adepte, cela lui permet normalement de récupérer 5 gemmes, mais il ne peut en ajouter que 4 à sa réserve. Le joueur peut librement répartir **ces nouvelles gemmes** entre l'Air et l'Eau.*

### XIV-H-1. Placement.

**Un combattant invoqué peut être placé à un palier adjacent à son invocateur, avec un malus de POU-2 ou de FOI-2.**

**Attention : Un combattant qui ne possède pas la compétence « Vol » doit être placé au palier 0.**

### XX-B-11. Artificier/X (active).

Lorsqu'il est déployé, un Artificier dispose de 2 x X marqueurs : X Piège(s) et X Leurre(s). Ces marqueurs peuvent être placés, face cachée, hors de la zone de déploiement adverse. Il est toutefois interdit de placer un tel marqueur **à moins de 10cm de la zone de déploiement adverse et à moins de 6cm d'une figurine adverse**, sauf si elle se trouve hors de sa zone de déploiement.

### XX-B-25. Conscience (passive).

Un combattant doté de cette compétence bénéficie des règles suivantes (la cible de son action doit cependant se trouver dans un rayon de 20cm autour de lui) :

Tout éclairé situé dans un rayon de 20cm autour de lui est immédiatement révélé, il peut donc être pris pour cible avant la fin du tour de parole en cours. **Le combattant peut même transformer son mouvement en Engagement sur un éclairé qu'il découvre (à condition que son mouvement soit suffisant).**

### XX-B-81. Mort-vivant (passive).

~~En outre, tous les combattants considèrent les Morts-vivants comme des adversaires effrayants~~

### XX-B-86. Paria (passive).

Un Paria ne peut pas bénéficier des effets de Commandement/X, **Musicien/X ou Étendard/X** d'une autre figurine qui n'est pas elle-même Paria.

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

### XX-B-108. Toxique/X (passive).

#### 3. Effets des dés de Toxique/X.

Si ce tir ou cette attaque inflige une Blessure (Sonné n'est pas une Blessure), **le joueur lance immédiatement 1D6 :**

- **Si le résultat est inférieur ou égal à X, la cible subit immédiatement une blessure Grave supplémentaire.**
- **Si le résultat est strictement supérieur à X, la cible subit immédiatement une blessure Légère supplémentaire.**

*Exemple : Lors de la phase de combat, Kanizhar est opposé à un guerrier keltois. Avant d'effectuer sa première attaque, le joueur qui le contrôle annonce que cette attaque sera toxique. L'attaque est réussie et n'est pas parée. Le joueur Mid-Nor inflige un test de Blessures à son adversaire; le résultat indique une Blessure grave. Puisque cette attaque est toxique, le joueur Mid-Nor **lance immédiatement 1D6 dont le résultat donne '1'. Ce jet est inférieur ou égal à la valeur de Toxique/X de Kanizhar, soit 2, il inflige une Blessure grave** au keltois qui est donc Tué net.*

### XX-D-4. Effets du jet de pression.

~~Le bonus total conféré par un jet de pression ne peut en aucun cas être supérieur à la valeur (inscrite sur la carte de références du combattant) de la caractéristique affectée par le jet. Cette règle s'applique même dans le cas d'un jet de pression effectué avec plusieurs d6.~~

~~Exemple : Un tromblonnier (Force de tir de 5) est équipé d'une arme de tir à vapeur. Lors d'un jet de pression avec cet équipement, il obtient un '6'. Sa Force de tir étant de 5, il ne peut bénéficier que d'un bonus de +5 et non de +6.~~

# Evènements / Tournois

## Tournoi à LudikBazar (Paris)

### Résultats :

- 1er :	Samko (Gobelins)	18 PV / + 26 GA
- 2ème :	Saurdak (TNB)	17 PV / + 284 GA
- 3ème :	Duglandal (Sessairs)	17 PV / + 141 GA
- 4ème :	Azzoth (Gobelins)	14 PV / - 2 GA
- 5ème :	Ernst-Gustav (TNB)	9 PV / + 504 GA
- 6ème :	Cyttorak (Mercenaires)	9 PV / - 268 GA

Listes d'armée :

#### Samko :

Kobalt (II) + rune de volonté suprême  
Musicien (2)  
Gidzzit + parchemin de foudre + main des géants + marche forcée + apathie fatale  
Daï-Bakemono (2)  
2 nobles (1)  
2 tirailleurs  
3 gobelins avec boulet  
3 matelots

#### Saurdak :

Khaeghir le hargneux + ange tellurique + guerrier de la terre + flèche de mana + invocation de la terre + marche forcée + anneau de bravoure + rune de volonté majeure  
2 familiers de la terre  
Thermo-prêtre sur razorback + fer de l'esprit + régulateur de pression  
2 météores (1) + régulateur de pression  
2 bougres sur razorback

#### Duglandal :

Orhain (II) l'érudit + autorité religieuse + invocation d'ange de la lumière + sursis miraculeux + vigueur de la déesse + prière du guerrier + renoncement  
Musicien keltois  
Porte étendard keltois  
2 minotaures des plaines  
6 guerriers keltois  
2 gardiens de la lande

#### Azzoth

Xhérus + prière du guerrier + psyché divine + rage aveugle + sursis miraculeux + la couronne + vertu théologique d'inspiration  
Porte étendard (2)  
Musiciens et gniards  
Gidzzit (I) + apathie fatale + asphyxie + marche forcée + soin mineur + rune de volonté suprême + tatouage de l'inconscient  
2 nobles (7)  
Troll de guerre  
Prototype golgoth  
3 maraudeurs

#### Ernst-Gustav

Fulgur + régulateur de pression + potion de vivacité majeure + potion de résistance mineure  
2 météores (1) + régulateur de pression  
2 bougres sur razorback  
2 arbalétriers

## Cyttorak :

Zeïren (I) + rune de volonté suprême  
Ogre mercenaire  
Nomade wolfen  
Minotaure keltois  
3 archers keltois  
2 guerriers keltois  
Arbalétrier mercenaire

Scénarios joués :

## 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*



Situation.

Décors de scénario :

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).

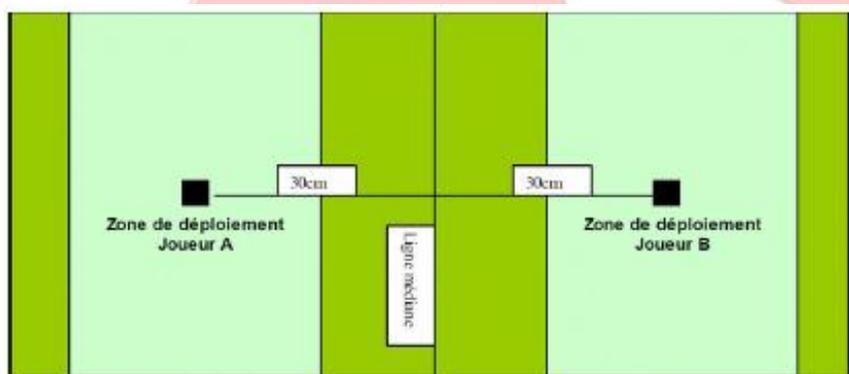
50PA pour porter sa propre torche à la fin de la partie

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

## La garde.

*Les esclaves étaient rassemblés autour de S'Erum près d'une Icône représentant un Serpent, cette icône étant entourée d'une fumée noire. Elle semblait palpiter d'une vie intérieure bien que faite de pierre. Le Sydion leur dit : « Cette effigie de Vortiris est plus précieuse que vos vies. En aucun cas vous ne devez la laisser aux mains du Dieu Igné, en aucun cas, vous ne devez la quitter sous peine de châtements que votre imagination ne peut concevoir. »*

*Les lieux de culte les plus importants sont mis sous surveillance, les gardes étant souvent mis à rude épreuve.*



Déploiement :

Ligne de bataille.

Règle spéciale :

La garde :

3 cartes de référence d'une valeur cumulée d'au moins 80 PA représentent les gardes de l'effigie et les figurines associées ne peuvent en aucun cas partir volontairement à plus de 20 cm de celle-ci.

Les éléments de décors :

Les effigies :



Socle de créature, Grande taille. RES 10 PS 8. L'effigie a des capacités particulières en fonction de sa voie d'alliance.

- Voies de la Lumière : Immunité : Tir, Icône : 20
- Chemins du destin : Immunité : Tir, Rempart : 15
- Méandres des Ténèbres : Immunité : Tir, Réparation : 5.

Elles sont placées à 30 cm de la ligne médiane et au centre de la largeur.

Décors : 8 placés à au moins 10 cm des effigies.

Conditions de victoire (3 PV) :

- 1 PV pour avoir détruit l'effigie adverse.
- 1 PV pour avoir gardé intacte son effigie.
- 1 PV pour le joueur ayant le plus de PA de gardes à la fin de la partie.

Bonus (100 max) :

100 PA pour avoir tué le commandeur adverse.

## Timber.

Certaines armées en quête de bois osent parfois s'aventurer dans la forêt de Quitayran.  
Son bois est réputé dans tout Arklaash pour la qualité des armes et projectiles qu'il fournit.

<b>ZONE DEPLOIEMENT JOUEUR A</b> 10 CM
15 CM
<b>ZONE CENTRALE ARBRES</b> 10 CM
15 CM
<b>ZONE DEPLOIEMENT JOUEUR B</b> 10 CM

Situation :

Les deux joueurs sont considérés comme Attaquants Neuf arbres sont représentés par les socles de tailles Infanterie

Un arbre est placé sur la ligne médiane, au centre de la taille

Les huit autres arbres à tour de rôle par les joueurs à 10cm minimum les uns des autres dans la zone centrale du plateau (5cm de la part et d'autre de la ligne médiane).

Cas particulier : La disposition des marqueurs est à refaire en cas d'impossibilité d'un ou de plusieurs placements.

Chaque arbre est considéré comme un élément de décors et dispose de 4 PS, d'une résistance de 8, de la compétence Inaltérable et sont de grande taille

Un arbre détruit est remplacé par un marqueur « Bois » qui est attribué immédiatement au combattant ayant abattu l'arbre

Attention ! Les règles de « Prise » s'appliquent aux marqueurs Bois

Note ; Une même figurine peut posséder jusqu'à sa puissance marqueur(s) « Bois » à la fois.

Déploiement :

Attention : La partie se déroule dans le sens de la largeur

Les joueurs se déploient dans le sens de la largeur à 10cm de leur bord de table.

Objectif :

Après avoir abattu les arbres, les joueurs doivent ramasser autant de bois qu'ils le peuvent.

Conditions de victoire :

Au terme de la partie, les joueurs identifient le nombre de marqueurs « Bois » qu'ils détiennent en leur possession Un joueur gagne 1 PV pour trois marqueurs « Bois ».

Prime :

- 10 PA par arbre détruit.

- 10 PA pour avoir tué le chef adverse.

# Evènements / Tournois

Compte-rendu du tournoi du 26 Janvier 2014 à Bordeaux

Classement :

1- Stylnox (Wolfen)	32 PV / +1034 GA
2- The_red_eye (Dirz)	32 PV / +741 GA
3- La fureur d'Ynkaro (Wolfen)	23 PV / +492 GA
4- Titou (Dévoreurs)	23 PV / +426 GA
5- Saurdak (Nains)	23 PV / + 230 GA
6- Belial33 (Dévoreurs)	21 PV / +75 GA
7- Whispe (Nains)	19 PV / +194 GA
8- Pulpum (Ophidiens)	16 PV / +485 GA
9- Corsair35 (MV)	16 PV / -347 GA
10- Spahin (Gobelins)	15 PV / +403 GA
11- Enselme (Wolfen)	15 PV / +143 GA
12 - Baghla (Béhémoth)	13 PV / -1 GA
13- Boghart (Alahan)	12PV / -367 GA
14- Gilel (Nains)	0 PV / -559 GA

Scénarios joués :

Par ici la monnaie.

*Les deux factions se rencontrent dans un cimetière Il s'agissait sûrement d'une riche contrée et les gens ont dû être enterrés avec de véritables trésors*



## Situation.

**Décors de scénario :** 3 tombes sont représentées par une carte de Confrontation (chacune) Elles sont considérées comme ayant 5cm de haut (grande taille) & sont infranchissables  
L'une d'elles est placée au centre de la table, les 2 autres sont sur la ligne médiane à 10cm de chaque bord de table.

**Eléments mobiles :** Plusieurs compteurs (une couleur par joueur) sont nécessaires

**Règle spéciale :** Les combattants peuvent ajouter des Compteurs de leur propre couleur sur les tombes (mais pas en soustraire).

## Déploiement.

30cm ou moins du petit bord de table.

## Objectif.

Le joueur doit fouiller chaque tombe plus profondément que son adversaire.

## Conditions de victoire (3 PV).

1 PV pour chaque tombe sur laquelle vous avez plus de compteurs que votre adversaire.

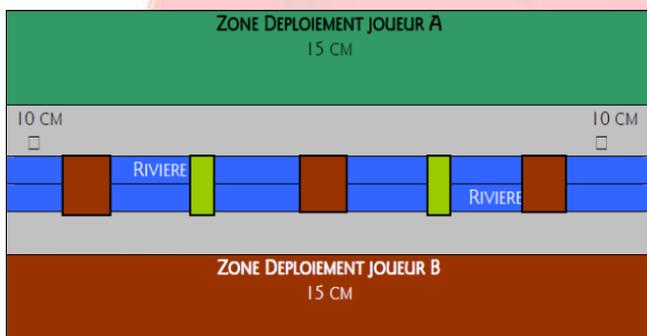
## Bonus (max = 100).

50PA pour avoir tué le Commandeur adverse

50PA pour le joueur avec le plus grand nombre de compteurs sur une seule tombe.

## Les trois ponts.

*Lorsque la bataille s'annonce, les points clés à la stratégie sont souvent l'objet d'escarmouches, si les collines sont de lieux d'importance capitale pour surplomber les champs de bataille, les bonus & et les points de passage sur celles-ci sont vitales pour ravitailler les lignes avancées.*



## Situation :

Décors de scénario : une rivière (8,6 cm de large) est placée sur la ligne médiane Elle est infranchissable.

3 ponts permettent de traverser Ils sont représentés par une paire de carte Confrontation accolées (chacun) L'un deux est placé au centre de la table, les deux autres sont placés à 10cm de chaque bord de table

2 gués permettent de traverser la rivière Ils sont représentés par une carte Confrontation (chacun) & considérés comme du terrain Encombré Ils sont situés entre les ponts, au centre l'espace vacant.

## Déploiement.

15cm ou moins du grand bord de table

Les Eclaireurs ne peuvent pas se déployer sur les ponts (pas d'autre restriction).

## Objectif.

Le joueur doit s'emparer du plus grand nombre possible de ponts.

## Conditions de victoire (3 PV).

1 PV pour chaque pont contrôlé (zone représentée par les cartes constituant le pont).

## Bonus (max = 100).

50PA pour chaque gué contrôlé (zone représentée par la carte constituant le gué).

## Exécution.

*L'oracle était formel : ce jeune guerrier si insignifiant dont il avait donné la description serait un chef de guerrier terrifiant qui mettrait en péril jusqu'à la survie des fils de Danu. Il devait mourir avant de rencontrer son destin ou le Rag'Narok serait le pire des enfers.*



**Situation :**

**Décors :** 8.

La figurine la moins chère de chaque armée doit être clairement identifiée dès le déploiement comme étant la « victime ». S'il y en a plusieurs, c'est au joueur qui les contrôlent de désigner la figurine qui sera la « victime » pour la partie. Une victime gagne la compétence « Juste ».

**Déploiement/**

Ligne de bataille.

**Objectif :** .

Le joueur doit éliminer la victime adverse tout en gardant la sienne vivante.

**Conditions de victoire (3 PV) :**

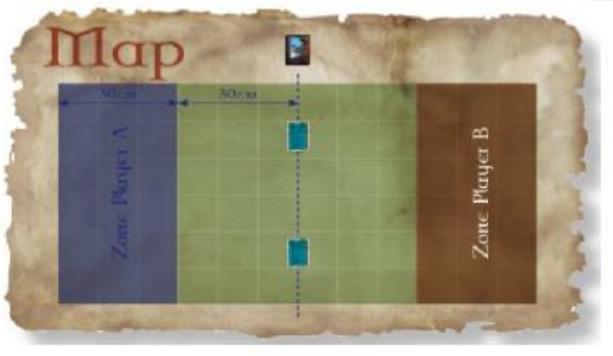
- 1 PV pour avoir éliminé la victime adverse.
- 1 PV pour le joueur dont la victime a survécu à la fin de la partie.
- 1 PV pour avoir éliminé la victime adverse avec sa propre victime.

**Bonus (max 100 PA) :**

100 PA pour utiliser la discipline de sa victime lors de la partie (tant que celle-ci n'est pas éliminé).

## Fontaines mystiques.

*En certains endroits où d'anciens artefacts ont été enterrés puis oubliés, l'eau recèle des aptitudes magiques & les donne à quiconque est assez fou pour s'aventurer assez près.*



### Situation.

**Décor de scénario :** Deux fontaines sont placées sur la ligne médiane, à 10cm du petit bord de table. Elles sont représentées par 1 carte de Confrontation (chacune), sont infranchissables & ne bloquent pas les lignes de vue.

**Règle spéciale :** Durant la phase d'entretien, tout combattant blessé en contact avec une fontaine peut tenter de se soigner en buvant son eau. Le joueur lance alors 1d6 :

- 1 : le niveau de Blessure du combattant est aggravé d'un cran (cela peut le tuer)
- 2 à 4 : rien ne se passe
- 5 & 6 : le niveau de Blessure du combattant est diminué d'un cran.

### Déploiement.

30cm ou moins du petit bord de table.

### Objectif.

Le joueur doit contrôler le maximum de fontaines & tuer le Commandeur adverse.

### Conditions de victoire (3 PV).

1 PV par fontaine contrôlée (contact)  
1 PV si le Commandeur adverse est mort, a fui hors de la table ou est en déroute à la fin de la partie **et** que votre propre Commandeur est vivant (& pas en déroute) à la fin de la partie.

### Bonus (max = 100).

20PA chaque fois qu'un combattant se soigne d'un cran de blessure en buvant à l'eau d'une fontaine.

# Peinture / Sculpture

Résultats du 6<sup>ème</sup> concours de peinture

1<sup>ère</sup> place : Spiff04 et son Kaël l'irascible



2<sup>ème</sup> place : Mirvillis et son Thallion



3<sup>ème</sup> place : Guillaume



4<sup>ème</sup> place : Sélène et son Khor sur Razorback



6<sup>ème</sup> place : Cyttorak et son Mid-Nor



5<sup>ème</sup> place : Fumble et son Charognard



Le niveau du concours est devenu très élevé.  
Pour le prochain concours le thème sera « Le mystique » et nous referons la distinction entre les débutants et les confirmés.  
Inscrivez-vous nombreux !

**Librevent**

# Conf'Fédé

## Les nouveaux profils

Je continue donc ce qui a été entamé lors de la newsletter précédente.

Cette fois, je vous propose donc de passer en revue ce qui a été adapté des différents Army book officiels parus pour Confrontation IV : l'âge du Rag'Narok : Griffons, Lions, Wolfen (dont la seconde incarnation d'Orhain, qui rejoint logiquement les Sessairs), Dirz & Achéron.

2 petites précisions pour vous faciliter la lecture de ce qui suit. Primo, afin de se conformer au futur design des nouvelles cartes, le Courage & la Discipline sont groupées sous la forme COU/DIS. En cas de Peur, un signe '-' est placé devant. Le Tir est lui supprimé des profils normaux, & placé en dernier quand il est présent.

Secundo, vu le pavé de news de ce numéro, les caractéristiques sont notées sur une seule ligne : MOU - INI - ATT/FOR - DEF/RES - COU/DIS.

### Cavalier de la rédemption.

17,5 - 3 - 5/7 - 5/14 - 6/8

Fanatisme, Bravoure, Destrier, Force en charge/11, Furie guerrière, Inébranlable.

Élite du Griffon. Grande taille.

72 PA



RACKHAM  
© 1996-2008

### Étendard de la rédemption.

### Étendard de la rédemption.

17,5 - 3 - 5/7 - 5/14 - 7/8

Fanatisme, Bravoure, Destrier, Étendard/15, Force en charge/11, Furie guerrière, Inébranlable.

Élite du Griffon. Grande taille.

79 PA



### Chasseur de démons.

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

TIR=3, pistolet : FOR6, 10/15/20.

Fanatisme, Tir instinctif.

Vétéran du Griffon. Taille moyenne.

15 PA



RACKHAM  
© 1996-2008

### Musicien prétorien.

10 - 3 - 5/8 - 5/11 - 6/8

Fanatisme, Brute épaisse, Coup de maître/2, Juste, Musicien/15. (Immunité/Peur)

Élite du Griffon. Taille moyenne.

*Pilier de l'Empire.*

53 PA



### Porte-étendard prétorien.

#### Porte-étendard prétorien.

10 - 3 - 5/8 - 5/11 - 6/8

Fanatisme, Brute épaisse, Coup de maître/2, Étendard/15, Juste.

(Immunité/Peur)

Élite du Griffon. Taille moyenne.

*Pilier de l'Empire.*

53 PA



### Tambour de la rédemption.

17,5 - 3 - 5/7 - 5/14 - 6/9

Fanatisme, Bravoure, Destrier, Force en charge/11, Furie guerrière, Inébranlable, Musicien/15.

Élite du Griffon. Grande taille.

79 PA



### Griffon.

20/30 - 6 - 8/12 - 6/14 - -9/6

Chance, Charge bestiale, Énorme, Force en charge/18, Immunité/Peur, Implacable/1, Inébranlable, Tueur né, Vol.

Titan du Griffon. Très grande taille.

*Balayage, Férocité du Griffon, Rugissement.*

500 PA

### Férocité du Griffon.

*Orientation: avant.*

Tout combattant attaqué par le Griffon doit utiliser 2 dés de défense pour contrer un dé d'attaque du Griffon.



### Melkion (II), le flamboyant.

10 - 6 - 5/7 - 6/12 - 7/10

POU=7

Lame du jugement.

Fanatisme, Esprit du Feu, Juste, Parade.

Maître du Feu, de la Lumière et d'un Élément au choix (Terre, Air ou Eau)/Hermétisme, Rédemption, Tellurique, Théurgie.

(Artefact/3, Enchaînement/1, Immunité/Peur, Maîtrise des arcanes)

Champion maître du Griffon. Taille moyenne.

160 PA



### Tarkhyn, commandeur templier.

10 - 6 - 6/9 - 6/10 - 8/8

POU=4

Fanatisme, Bravoure, Commandement/10, Furie guerrière, Guerrier-mage, Rigueur.

Adepte du Feu & de la Lumière/Hermétisme, Théurgie.

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

Champion adepte du Griffon. Taille moyenne.

*Maître du Temple.*

134 PA



### Thurbard (I), commandeur templier.

10 - 5 - 6/9 - 6/11 - 8/9

Fanatisme, Alliance/TNB, Autorité, Bravoure, Commandement/15, Dur à cuire, Furie guerrière, Stratège.

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

Champion élite du Griffon. Taille moyenne.

*Maître du Temple.*

129 PA



**Thurbard (II)**, commandeur templier, cavalier de la rédemption.

17,5 - 5 - 6/9 - 6/15 - 8/9

Fanatisme, Alliance/TNB, Autorité, Bravoure, Commandement/15, Destrier, Dur à cuire, Force en charge/13, Furie guerrière, Inébranlable, Stratège. (Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2)

Champion élite du Griffon. Grande taille.

*Maître du Temple.*

172 PA

**Sceau du patriarche (20) :**

Tout combattant ami, dans l'aura de commandement du porteur, qui lance un assaut bénéficie de MOU+5 (uniquement si cela lui permet d'engager un adversaire).

**Réservé à Thurbard.**



**Codex d'Arcavivus (15) :**

Cet artefact peut être activé pour lancer un miracle de Merin automatiquement (pas de jet de d6, pas de FT dépensée, censure possible en dépensant le nombre de FT+1 qu'il faudrait normalement pour lancer le miracle). Une seule utilisation par tour.

**Réservé aux fidèles de Merin.**

**Codex de Merin (6) :**

Le porteur gagne la compétence « Piété/3 », le fidèle acquiert 1FT supplémentaire à chaque phase d'Entretien.

**Réservé aux fidèles de Merin.**

**Croix du Griffon (7) :**

Le porteur gagne la compétence « Bravoure ».

Tous les combattants du Griffon amis à 10cm du porteur bénéficient de la compétence « Bravoure ».

**Réservé aux Griffons.**

**Fléau fatal (10) :**

Le porteur peut sacrifier 2 dés de combat pour sa première attaque, tous les combattants en contact subissent alors un jet de Blessures (FOR=6).

Cette attaque n'est pas cumulable avec un Coup de maître.

**Réservé à Kyrus.**

**Missive urgente (6) :**

Le porteur gagne la compétence « Implacable/2 ».

**Réservé à Kyrus.**

**Pistolet consacré (12) :**

Le porteur gagne TIR=3, Pistolet consacré : FOR6, 10/15/20 et les compétences « Arme sacrée/Tir », « Rechargement rapide/1 », « Tir d'assaut » et « Visée ».

**Réservé aux Champions du Griffon, interdit aux tireurs & aux mystiques purs.**

**Sceau impérial (12) :**

Le porteur gagne les compétences « Rigueur » et « Stratège ».

**Réservé aux Griffons.**

**Lionne rousse II à cheval.**

Peut acheter « FOR en charge/15 » pour +9PA.

Elle ne peut pas bénéficier sur une même attaque de sa FOR en charge et de son arme sacrée.

**Disciple d'Azël.**

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

Bravoure, Bretteur, Coup de maître/3, Enchaînement/1.

Spécial du Lion. Taille moyenne.

*Favorite d'Azël.*

34 PA

**Favorite d'Azël.**

Toute valkyrie à 10cm ou moins d'une disciple d'Azël bénéficie de la compétence « Enchaînement/1 ».

**Musicien garde royal.**

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

Arme sacrée/Combat, Armure sacrée, Dur à cuire, Fanatisme, Juste, Musicien/15.

(Immunité/Peur)

Élite du Lion. Taille moyenne.

49 PA

**Musicien joueur d'épée.**

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

Bravoure, Feinte, Musicien/10.

Vétéran du Lion. Taille moyenne.

*Escrimeurs du Lion.*

20 PA

**Escrimeurs du Lion.**

Tout joueur d'épée dans le rayon de commandement d'un musicien ou d'un porte-étendard joueur d'épée bénéficie de la compétence « Feinte ».

**Musicien paladin.**

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

Bravoure, Arme sacrée/Combat, Musicien/10.

Élite du Lion. Taille moyenne.

*Les paladins d'Alahan.*

26 PA



### Porte-étendard garde royal.

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

Arme sacrée/Combat, Armure sacrée, Dur à cuire, Étendard/15, Fanatisme, Juste.

(Immunité/Peur)

Élite du Lion. Taille moyenne.

49 PA

### Porte-étendard joueur d'épée.

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

Bravoure, Étendard/10, Feinte.

Vétéran du Lion. Taille moyenne.

*Escrimeurs du Lion.*

20 PA

### Porte-étendard paladin.

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

Bravoure, Arme sacrée/Combat, Étendard/10.

Élite du Lion. Taille moyenne.

*Les paladins d'Alahan.*

26 PA



### Kelgar de Valady, paladin, garde royal.

10 - 5 - 7/8 - 7/10 - 9/7

Arme sacrée/Combat, Armure sacrée, Commandement/15, Dur à cuire, Fanatisme, Implacable/1, Juste, Rigueur.

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

Champion élite du Lion. Taille moyenne.

*Les paladins d'Alahan.*

140 PA

### Harkan (24) :

Le porteur gagne la compétence « Aguerri ».

**Réservé à Kelgar.**



### Caelia d'Icquor.

10 - 6 - 6/6 - 6/6 - 6/6

TIR= 6, Arc d'Icquor : FOR4, 25/45/65.

POU=6

Guerrier-mage, Juste, Maître archer, Parade, Tireur d'élite.

Adeptes de la Lumière et du Feu/Hermétisme, Sorcellerie.

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

Champion adepte du Lion. Taille moyenne.

120 PA

### Don de Netzach (30) :

Le porteur peut choisir avant chaque tir de remplacer son arc normal par le Pouvoir du Dragon : FOR8, 25/45/65, Artillerie lourde perforante.

**Réservé à Caelia.**

### Flèches draconiques.

*Lumière=3 ; Voie : réservé à Caelia ; Puissance=0 ; Fréquence=1 ; Difficulté=10 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : 1 à 3 archers d'Alahan ; Durée : Jusqu'à la fin de la phase de mouvement.*

Les combattants ciblés remplacent leurs tirs normaux par un tir ayant le profil suivant :

FOR8, 20/40/60, artillerie légère perforante.

Aucun effet de jeu ne permet de faire tirer plus d'une fois un archer qui bénéficie de ce sort.

### Arme de Lumière (16) :

Le porteur gagne la compétence « Arme sacrée/Combat ».

Lors de chaque jet de Blessures infligé par le porteur en Corps à corps, la Résistance du combattant adverse est divisé par 2 (arrondi au supérieur), uniquement pour le jet de Blessures.

**Réservé aux Lions.**

### Arme sainte (9) :

Le porteur gagne ATT+1 et la compétence « Arme sacrée/Combat ».

**Réservé aux Lions.**

### Bénédictio du Parangon (12) :

Le porteur gagne les compétences « Armure sacrée » et « Dur à cuire ».

**Réservé aux Lions.**

### Bouclier ardent (22) :

Le porteur gagne la compétence « Insensible/3 ». Tous les combattants amis dans son aura de commandement bénéficient de la compétence « Insensible/5 ».

**Réservé à Agonn.**

### Cape céleste (10) :

Le porteur peut dépenser 2 gemmes de Lumière ou 2 FT pour faire relancer un jet de Blessures qu'il subit. Le jet ne peut être relancé qu'une fois, le nouveau résultat remplace le précédent.

**Réservé aux mystiques Lions.**

**Grimoire des Lahmars (10) :**

Le porteur gagne la compétence « Esprit de la Lumière ».

**Réservé à Méliador.**

**Grimoire hermétique (6) :**

Le porteur gagne +6 à sa Puissance magique. Ces 6 points doivent servir à acheter des sortilèges dans la voie de l'Hermétisme.

**Réservé aux mages Lions.**

**Talisman de Lumière (5) :**

Le porteur peut choisir 2 miracles de plus que le nombre maximal normalement autorisé. Ces 2 miracles doivent être choisis dans le culte des voies de la Lumière.

**Réservé aux fidèles Lions.**

**Sceau de Vérion.**

*Lumière=2 ; Voie : réservé à Méliador ; Puissance=0 ; Fréquence=2 ; Difficulté=10 ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : Personnel ; Durée : Jusqu'à la fin de la prochaine incantation.*

Aucun effet de jeu ne pourra contrer/absorber/annuler le prochain sort lancé par Méliador.

**Orhain (II).**

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

FOI=2/2/1

Furie guerrière, Alliance/Wolfen, Bravoure, Exalté, Fidèle de Danu/15.

(Artefact/2, Enchaînement/1, Piété/2)

Champion zélote Keltois. Taille moyenne.

69 PA

**Sceau de la Lune (10) :**

Les croyants Wolfen amis comptent dans l'aura de foi du porteur comme appartenant au même peuple que lui.

Le porteur a accès aux miracles du culte d'Yllia, mais il gagne FOI-1 s'il lance sur des combattants Keltois.

**Réservé à Orhain (II).**

**Deliox, gardien des sépultures.**

15 - 4 - 6/10 - 6/8 - -9/3

FOI=1/0/2

Tueur né, Aguerri, Bond, Contre-attaque, Fidèle d'Yllia/17,5, Fléau/Wolfen zombie, Immunité/Peur, Moine-guerrier.

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

Champion spécial Wolfen. Grande taille.

*Celui qui protège l'éternité.*

127 PA

**Coiffe macabre (11) :**

Le porteur gagne la compétence « Abominable ».

**Réservé à Deliox.**

**Karnyrax, chef de meute, vestale sacrée.**

17,5 - 6 - 5/8 - 6/6 - -7/4

FOI=0/0/2

Tueur né, Commandement/15, Contre-attaque, Féal/2, Fidèle d'Yllia/15, Fléau/Dirz, Moine-guerrier.

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

Champion spécial Wolfen. Grande taille.

*Ombre d'Yllia.*

83 PA

**Serethis, chasseur.**

17,5 - 5 - 5/8 - 4/6 - -6/3

TIR=3, Javelot Wolfen : FOR6, 15/25/35.

Tueur né, Esquive.

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

Champion régulier Wolfen. Grande taille.

58 PA

**Lance des brumes (23) :**

Le porteur gagne les compétences « Éclaireur » et « Force en charge/10 ».

Les chasseurs amis gagnent la compétence « Éclaireur ».

**Réservé à Serethis.**

**Y'Anrylh, prédateur.**

15 - 7 - 10/14 - 8/10 - -10 - 5

FOI=1/3/2

Tueur né, Brute épaisse, Coup de maître/2, Dur à cuire, Exalté, Fidèle d'Yllia/20, Piété/4.

(Artefact/3, Enchaînement/1)

Champion doyen Wolfen. Grande taille.

236 PA

**Bandelettes spectrales (47) :**

Le porteur gagne la compétence « Éthéré ».

**Réservé à Y'Anrylh.**

**Epaulière ensanglantée (9) :**

Le porteur gagne les compétences « Armure sacrée » et « Instinct de survie/6 ».

**Réservé à Y'Anrylh.**

**Tranchant de Y'Anrylh (15) :**

Le porteur peut sacrifier 2 dés de combat pour sa première attaque, tous les combattants en contact subissent alors un jet de Blessures (FOR=10). Non cumulable avec un Coup de maître.

**Réservé à Y'Anrylh.**

**Fétiche de la nouvelle Lune (15) :**

Le porteur peut censurer un miracle ou absorber un sort gratuitement (pas de gemmes/FT dépensées, réussite

automatique, les autres conditions demeurent inchangées).  
Une seule utilisation par tour.

**Réservé aux Wolfens. Interdit aux mystiques.**

**Fétiche sacré (5) :**

Le porteur gagne la compétence « Piété/3 ».

Le porteur gagne 1 FT supplémentaire à chaque phase Mystique.

**Réservé aux fidèles d'Yllia.**

**Runes ancestrales (10) :**

Le porteur gagne la compétence « Insensible/5 ».

Tous les Wolfens amis à 10cm du porteur bénéficient de la compétence « Insensible/5 ».

**Réservé aux Wolfens.**

**Hurllements :** Un Champion Wolfen ou un wörg peut prendre 2 hurllements à la place d'un unique artefact. Aucun autre combattant Wolfen ne peut acquérir de hurlement, même à l'aide de la compétence « Artefact/X ».

Un hurlement est à usage unique, il est donc perdu une fois qu'il a été utilisé et ne peut pas être utilisé de nouveau. Un même combattant ne peut pas acheter plusieurs fois le même hurlement.

**Réservé aux Wolfens.**

**La Lune rousse (4) :** à utiliser lorsqu'un combattant adverse annonce un sortilège ciblant le porteur, le sortilège est lancé (gemmes dépensées...) mais échoue automatiquement (même s'il réussissait automatiquement).

**Le chasseur est là (4) :** à utiliser lorsqu'un combattant adverse annonce un tir ciblant le porteur, le tir est effectué mais échoue automatiquement (même s'il réussissait automatiquement).

**Ose me défier ! (6) :** à utiliser lorsqu'un combattant adverse non-Champion est activé. S'il est à portée et qu'il n'est pas engagé dans un Corps à corps, il doit déclarer une charge contre le porteur. S'il n'est pas à portée et/ou s'il est engagé en Corps à corps, le hurlement n'a aucun effet (mais est tout de même considéré comme ayant été utilisé).

**Pleine Lune (3) :** à utiliser lorsqu'un combattant ami à 10cm (porteur compris) doit effectuer un teste de courage, ce dernier est automatiquement réussi.

**Ton heure viendra ! (6) :** à utiliser avant un jet de Tactique. La carte du porteur est mise en réserve à la place de la réserve normale.

**Tu es ma proie ! (5) :** le porteur désigne un combattant adverse à portée de charge, ce dernier doit effectuer immédiatement un test de courage contre la Peur du porteur. En cas d'échec, la cible est immédiatement en déroute.

**Tu n'iras pas loin ! (3) :** à utiliser lorsque le porteur tente un désengagement, le test est automatiquement réussi.

**Yllia ! (4) :** à utiliser lorsqu'un combattant adverse annonce un miracle ciblant le porteur, le miracle est lancé (FT dépensées...) mais échoue automatiquement (même s'il réussissait automatiquement).

**Les clones phéméra.**

**Les clones phéméra.**

*Capacité des pestes de chair.*

Après son mouvement, au tout début ou à la fin d'une phase de corps-à-Corps vous pouvez désigner une (ou plusieurs) peste de chair et la (les) sacrifier. Celle-ci se désintègre dans une puissante déflagration et ne peut revenir en jeu d'aucune manière.

Il existe 2 types de clones phéméra, vous devez choisir le type avant le début de la partie :

- Alpha : tous les combattants, amis ou ennemis, en contact socle à socle avec un phéméra alpha qui se désintègre subissent un jet de Blessures (FOR=6).
- Oméga : tous les combattants, amis ou ennemis, à 5cm ou moins d'un phéméra oméga qui se désintègre subissent un jet de Blessures (FOR=3).

**Acolyte.**

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

TIR=3, arbalète neurale : FOR6, 20/40/60.

Mutagène/1, Vivacité.

Spécial du Scorpion. Taille moyenne.

*Acolyte du Scorpion.*

38 PA

**Acolyte du Scorpion.**

Les hybrids à 10cm ou moins d'un (ou plusieurs) acolytes gagnent +1 à leur valeur de « Mutagène/X ». Ce bonus n'est pas cumulatif.



**Molosse.**

15/17,5 - 4 - 4/8 - 3/7 - -8/1

Mutagène/0, Charge bestiale, Furie guerrière, Vol. Créature du Scorpion. Grande taille.

65 PA



### **Néfarius prime.**

#### **Néfarius prime.**

17,5 - 4 - 6/11 - 5/10 - -9/-

Lames dorsales (2xFOR11).

Mutagène/2, Construct, Coup de maître/1, Implacable/1, Insensible/5.

(Immunité/Peur, Immunité/Toxique)

Créature du Scorpion. Grande taille.

130 PA



#### **Servant (1).**

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

TIR=3.

Mutagène/-1, Sapeur/5.

Spécial du Scorpion. Taille moyenne.

10 PA

#### **Servant (2).**

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

TIR=3.

Mutagène/-1, Artificier/1.

Spécial du Scorpion. Taille moyenne.

9 PA

#### **Servant (3).**

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

TIR=3.

Mutagène/-1, Mécanicien/4.

Spécial du Scorpion. Taille moyenne.

9 PA

#### **Cuve de clonage.**

RES=12 ; 8PS ; poids=6.

Inaltérable, Rempart/15.

Machine de guerre du Scorpion. Grande taille.

*Clonage.*

*Les cuves de clonage de Dirz.*

70PA

#### **Clonage.**

Un combattant de Dirz (non-personnage) tué à 20cm peut tenter d'être sauvé (voir les conditions plus bas). En cas de succès il est placé au contact de la cuve lors de la prochaine phase d'entretien. La cuve permet de faire revenir jusqu'à 3 combattants par tour.

Pour réussir le clonage, l'artilleur qui sert la cuve doit réussir un test de Discipline dont la difficulté dépend du type de combattant ciblé :

- Combattant de 15PA ou moins : difficulté 8, toujours possible.
- Combattant entre 16 et 30PA : difficulté 9, impossible si la Cuve tombe en-dessous de 2PS.
- Combattant entre 31 et 50PA : difficulté 10, impossible si la Cuve tombe en-dessous de 4PS.
- Combattant de 51PA ou plus : difficulté 11, impossible si la Cuve tombe en-dessous de 6PS.

La difficulté est réduite de 1 pour les combattants suivants : Hybrid, Clone jadharis, Neuromancien, Clone centurus, Peste de chair, Acolyte.

### Les cuves de clonage de Dirz.

#### Les cuves de clonage de Dirz.

Équipage=2 :

Servants : Neuromancien.

Suppléants : Acolyte.

Une cuve de clonage de Dirz requiert au moins deux artilleurs (servants et/ou suppléants) pour être utilisée correctement. Les modificateurs suivants sont cumulatifs :

Un artilleur excédentaire donne un bonus de DIS+1 aux tests de Clonage ; 3 (ou plus) artilleurs excédentaires donnent un bonus de DIS+2 aux tests de Clonage.

Les suppléants dont la Discipline n'est pas utilisée ce tour peuvent faire usage d'une arme de tir, ils bénéficient de la compétence « Tir instinctif ».

Si elle n'est manipulée que par un seul artilleur, la capacité de Clonage est réduite à un maximum de 2 combattants par tour.

Si la Discipline d'un suppléant est utilisé pour résoudre un test de Clonage, il gagne DIS-2 pour la durée du test.

### Scorpio/Arhteth.

RES=12 ; 5PS ; poids=5.

Inaltérable, Rempart/10, Tir supplémentaire/1.

FOR16, 25/50/75. Artillerie lourde perforante.

Machine de guerre du Scorpion. Taille moyenne.

Les Scorpio de Dirz.

60PA

### Scorpio/Isateph (AB créatures).

RES=12 ; 5PS ; poids=5.

Inaltérable, Rempart/10, Toxique/3 (toutes les figurines touchées subissent le jet de toxique).

FOR10, 20/40/60. Artillerie lourde de zone.

Machine de guerre du Scorpion. Taille moyenne.

Carreau Isateph.

Les Scorpio de Dirz.

50PA

### Carreau Isateph.

Un scorpio/Isateph ne peut pas tirer sur une cible située à 10cm ou moins de lui. Toutes les figurines touchées par un scorpio/Isateph subissent le jet de Toxique/X si elles sont blessées.

### Les Scorpio de Dirz.

Équipage=2 :

Servants : Servant de scorpio.

Suppléants : n'importe quel combattant avec TIR=3 (ou +) et DIS=3 (ou +).

Pour pouvoir déployer un ou plusieurs Servants de scorpio dans une armée, celle-ci doit compter au moins un scorpio dans ses rangs.

Un scorpio requiert au moins deux artilleurs (servants et/ou suppléants) pour être utilisé correctement. Les modificateurs suivants sont cumulatifs :

Si un scorpio n'est manipulé que par un seul artilleur, il gagne TIR-1 pour la durée du tir.

Si le Tir d'un suppléant est utilisé pour résoudre un tir de scorpio, il gagne TIR-1 pour la durée du tir.

La valeur de Tir de base utilisée pour résoudre le tir d'un scorpio ne peut jamais être supérieure à 5. Si celle de l'équipage est supérieure, elle est ramenée à 5. Les scorpions ne peuvent tirer qu'une fois par tour, le seul effet de jeu pouvant modifier cela étant l'usage de la compétence « Tir supplémentaire/X ».

### Athan Zakhil (I).

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

FOI=2/3/2

Mutagène/4, Aimé des dieux, Chance, Commandement/20, Fidèle d'Arh-Tolth/20, Iconoclaste, Piété/4, Régénération/5.

(Artefact/3, Enchaînement/1)

Champion doyen du Scorpion. Taille moyenne.

193 PA

### Athan Zakhil (II), dasyatis.

15 - 6 - 8/14 - 6/14 - -10/8

FOI=1/2/3

Mutagène/4, Acharné, Aimé des dieux, Commandement/20, Fidèle d'Arh-Tolth/20, Iconoclaste, Implacable/1, Moine-guerrier, Régénération/5, Tueur-né.

(Artefact/3, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2)

Champion doyen du Scorpion. Grande taille.

433 PA



### Kheris (II), vétéran alchimique.

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

Mutagène/0, Commandement/12,5, Instinct de survie/5.

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

Champion vétéran du Scorpion. Taille moyenne.

60 PA

### Bouclier de Shekara (15) :

Quand le porteur est tué net, il peut ressusciter dans un clone (Clone, Vétéran, Hallebardier, Arbalétrier, Musicien ou Porte-étendard) présent dans son aura de commandement.

Le clone est alors retiré du jeu (sans la moindre possibilité de retour) et le porteur revient en jeu à la place exacte du clone, en conservant le niveau de blessure du clone et les éventuels effets mystiques que le clone subissait.

**Résumé à Kheris.**



**Salias Yesod (II)**, biopsiste.

**Salias Yesod (II)**, biopsiste.

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

POU=5

Mutagène/2, Commandement/10, Éclaireur, Guerrier-mage, Immunité/Peur, Réorientation.

Adeptes des Ténèbres & de la Terre/Biopsie, Corruption.

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

Champion adepte du Scorpion. Taille moyenne.

*Rôdeur de Shamir.*

114 PA

#### **Epée carnassière (7) :**

Le porteur gagne une Épée-hache et la compétence « Fléau/Vivants ».

La grande majorité des combattants sont vivants, à l'exception des Immortels, Élémentaires, Constructes et Morts-vivants.

**Réservé à Salias Yesod.**



#### **Sykho Volesterus (II).**

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

FOI=0/2/1

Mutagène/1, Fidèle d'Arh-Tolth/15, Iconoclaste, Moine-guerrier, Négation.

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

Champion dévot du Scorpion. Taille moyenne. 51 PA

#### **Zilash (10) :**

Le porteur peut activer cet artefact pour lancer un de ses miracles automatiquement (pas de jet de d6, pas de FT dépensée, censure possible par un prêtre ennemi en dépensant le nombre de FT+1 qu'il faudrait normalement pour lancer le miracle) à chaque fois qu'il tue un combattant adverse en Corps à corps.

Cet artefact ne peut pas être cumulé avec un compagnon des tourments.

**Réservé à Sykho Volesterus.**



**I**

**I**

#### **Ysis (II).**

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

TIR=5, arbalète du désert : FOR6, 20/40/60.

Mutagène/2, Artificier/2, Assassin, Bravoure, Éclaireur, Toxique/3.

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

Champion spécial du Scorpion. Taille moyenne.

97 PA



#### **Arme alchimique (4) :**

Le porteur gagne une Épée-hache.

**Réservé aux Dirz.**

#### **Code parfait (20) :**

Le porteur gagne la compétence « Aguerri ».

**Réservé aux Dirz.**

#### **Pierre des étoiles (11) :**

Le porteur gagne la compétence « Insensible/4 ».

Tous les combattants amis à 10cm gagnent la compétence « Insensible/6 ».

**Réservé aux Dirz. Interdit aux mystiques.**

#### **Routine technologique (15) :**

Cet artefact peut être activé pour lancer un sort de Technomancie automatiquement (pas de jet de d6, pas de gemmes dépensées, absorption possible par un mage ennemi en dépensant le nombre de gemmes qu'il faudrait normalement pour lancer le sort, contre possible par un mage ennemi sur la difficulté normale du sort).

*Une seule utilisation par tour.*

**Réservé aux technomanciens de Dirz.**

#### **Traitement Assyris (8) :**

Le porteur gagne la compétence « Assassin ».

**Réservé à Sin Assyris.**

#### **Escorte.**

*Nouvelle capacité donnée à tous les guerriers Crânes, y compris les anciens champions.*

Un guerrier Crâne peut effectuer un unique jet de Régénération/X lors de son activation, à condition de donner la compétence « Ephémère/X » à un pantin morbide ou à un zombie (non-champion) à 5cm ou moins. La valeur de X de l'Ephémère est la même que celle de la Régénération.

#### **Crâne de Salauël, guerrier Crâne, zombie.**

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

FOI=1/0/1

Lame de carnage.

Mort-vivant, Artefact/1, Fidèle de Samaüel/15, Iconoclaste,

Moine-guerrier, Régénération/5, Toxique /0.  
 (Contre-Attaque, Immunité/Peur, Immunité/Toxique)  
 Dévot d'Achéron. Taille moyenne.  
*Escorte.*  
 51 PA



**Guerrier Crâne**, zombie.  
 10 - 3 - 4/8 - 3/8 - -7/-  
 Lame de carnage.  
 Mort-vivant, Artefact/1, Régénération/5, Toxique/0.  
 (Immunité/Peur, Immunité/Toxique)  
 Elite d'Achéron. Taille moyenne.  
*Escorte.*  
 43 PA



**Nécromant Crâne**, guerrier Crâne, zombie.  
 10 - 3 - 4/8 - 3/8 - -7/-  
 POU=2  
 Lame de carnage.  
 Mort-vivant, Artefact/1, Guerrier-mage, Régénération/5,  
 Toxique /0.  
 Initié des Ténèbres/Nécromancie.  
 (Contre-Attaque, Immunité/Peur, Immunité/Toxique)  
 Initié d'Achéron. Taille moyenne.  
*Escorte.*  
 49 PA



#### **Les paladins noirs.**

Nouveaux serments :

- Fléau des vivants. Le paladin noir acquiert la compétence « Toxique/2 » pour + 5PA.
- Fléau des morts. Le paladin noir acquiert la compétence « Régénération/5 » pour + 4PA.

**Paladin de Samaüel**, paladin noir.  
 10 - 3 - 5/8 - 5/9 - -6/4  
 FOI=0/1/1  
 Armure noire, Épée noire.  
 Contre-attaque, Enchaînement/1, Fidèle de Samaüel/15,  
 Iconoclaste, Inébranlable, Juste, Moine-guerrier.

(Contre-Attaque, Immunité/Peur)  
 Dévot d'Achéron. Taille moyenne.  
*Les paladins noirs.*  
 54 PA

**Paladin nécromant**, paladin noir.  
 10 - 3 - 5/8 - 5/9 - -6/4  
 POU=2  
 Armure noire, Épée noire.  
 Contre-attaque, Enchaînement/1, Guerrier-mage, Inébranlable,  
 Juste.  
 Initié des Ténèbres/Nécromancie.  
 (Contre-Attaque, Immunité/Peur).  
 Initié d'Achéron. Taille moyenne.  
*Les paladins noirs.*  
 52 PA

**Wamphyr**, goule.  
 10/17,5 - 3 - 3/6 - 3/6 - -6/0  
 Féroce, Vol.  
 Spécial d'Achéron. Taille moyenne.  
 25 PA



**Azaël (II)**, l'infidèle.  
 10 - 4 - 4/5 - 4/6 - -6/4  
 POU=4  
 Ennemi personnel/Agonn, Frère de sang/Melmoth, Guerrier-  
 mage, Maîtrise des arcanes.  
 Initié des Ténèbres et de la Terre/Nécromancie, Typhonisme.  
 (Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2)  
 Champion initié d'Achéron. Taille moyenne.  
 46 PA



**Cmyr, de Vanth.**  
 10 - 5 - 5/7 - 5/6 - 6/4  
 TIR=5, pistolet noir : FOR6, 10/15/20.  
 Arme noire.  
 Éclaireur, Immunité/Peur, Tireur d'élite.  
 (Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2,  
 Rechargement rapide, Tir d'assaut, Visée)  
 Champion spécial d'Achéron. Taille moyenne.  
 73 PA

**Incarnation masquée (5) :**  
 Le porteur peut recruter jusqu'à 100PA de combattants  
 faucheurs d'Alahan, à l'exception des Champions.  
**Résumé à Cmyr.**



### **Ejhin (II), de Vanth.**

10 - 5 - 5/5 - 6/6 - -9/7  
2/3/2

Aimé des Dieux, Chance, Fidèle de Saläüel/20, Iconoclaste, Immunité/Peur, Instinct de survie/5, Soins/5.  
(Artefact/3, Enchaînement/1, Piété/2)  
Champion doyen d'Achéron. Taille moyenne.  
163 PA

#### **Bénédictio du mal.**

0/0/0 ; *Culte* : réservé à Ejhin ; *Ferveur* = 1.

*Difficulté* = 8 ; *Portée* : Personnel ; *Aire d'effet* : Personnel ;  
*Durée* : Instantané.

Ce miracle peut être appelé au moment où Ejhin doit recevoir un jet de Blessures (avant le jet d'Instinct de survie). En cas de succès, le jet de Blessures n'affecte pas Ejhin mais un combattant ami à 20cm ou moins (aucune LdV n'est nécessaire). Ce miracle ne peut être lancé qu'une seule fois par tour, quel que soit l'effet de jeu.



### **Feyd Mantis.**

10 - 9 - 12/10 - 12/12 - -11/12  
FOI=2/3/2

Arme noire, Armure noire.

Aguerri, Ambidextre, Bretteur, Chance, Commandement/30, Conscience, Enchaînement/4, Exalté, Fidèle de Saläüel/30, Iconoclaste, Juste, Moine-guerrier, Piété/2, Stratège, Tueur né.

(Artefact/4, Coup de maître/0, Immunité/Peur)  
Champion avatar d'Achéron. Taille moyenne.  
600 PA

#### **Invocation de Belial.**

0/0/0 ; *Culte* : réservé à Feyd Mantis ; *Ferveur* = 10.

*Difficulté* = 15 ; *Portée* : 20cm ; *Aire d'effet* : Spécial ;  
*Durée* : Spécial.

Belial est invoqué à 20cm ou moins du fidèle. Tant qu'il est présent sur le champ de bataille, le fidèle perd son aura de foi, toute sa FT et ne peut plus regagner de FT. Ce miracle ne peut être appelé avec succès qu'une fois par partie. Ce miracle compte pour 3 miracles dans le total auquel le fidèle a normalement le droit. Ce miracle n'est autorisé que si les Alliés majeurs le sont.



### **Ganzhyr, d'Hestia.**

15 - 3 - 6/8 - 6/10 - -9/-  
POU=5

Arme noire.

Mort-vivant, Charge bestiale, Force en charge/11, Guerrier-mage.

Adeptes des Ténèbres et du Feu/Nécromancie, Shamanisme.  
(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Immunité/Peur, Immunité/Toxique)  
Champion adepte d'Achéron. Grande taille.  
111 PA

#### **Blason d'Hestia (6) :**

Le porteur gagne les compétences « Immunité/Hypérien » et « Insensible/5 ».

#### **Réservé à Ganzhyr.**

#### **Sceau d'Hadès (8) :**

Le porteur peut choisir ses sorts comme s'il était Magicien pur (puissance magique = POUx2).

Les sorts du porteur bénéficient de la compétence « Fléau/X », X étant la cible du sort.

#### **Réservé à Ganzhyr.**



### **Faux d'Hadès.**

*Feu* = 3 ; *Voie* : Réservé à Ganzhyr ; *Puissance* = 0 ;  
*Fréquence* = 1.

*Difficulté* = 9 ; *Portée* : 15cm ; *Aire d'effet* : Un combattant ami ;  
*Durée* : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne 2 dés de combat par adversaire au contact (au lieu d'un seul).

### **Rhêa, de Brisis.**

12,5 - 8 - 5/5 - 8/6 - -8/10  
POU=10

Aimé des Dieux, Cible/+3, Commandement/20, Immunité/Peur, Insensible/4, Instinct de survie/4.

Virtuose de l'Eau, des Ténèbres et de deux Eléments au choix (Air, Feu ou Terre)/Cabale, Circaeus, Nécromancie, Shamanisme, Typhonisme.

(Artefact/4, Enchaînement/1, Maîtrise des arcanes)  
Champion virtuose d'Achéron. Taille moyenne.  
400 PA

**Magistère (50) :**

Le porteur gagne la compétence « Esprit de tous les Éléments (sauf Lumière) ».

**Réservé à Rhéa.**

**Sceau d'Erébus (30) :**

Les sorts lancés par le porteur ne peuvent être ni contrés ni absorbés, même la compétence « Insensible/X » n'a aucun effet sur eux.

**Réservé à Rhéa.**

**Arme des abysses (9) :**

Le porteur gagne FOR+2 et la compétence « Arme sacrée/Combat ».

**Réservé à Achéron.**

**Arme maudite (12) :**

Le porteur gagne une Arme noire, la Résistance des combattants adverses est divisée par 2 lors d'un jet de Blessures infligé par le porteur (en Corps-à-corps uniquement).

**Réservé à Achéron.**

**Armure maudite (9) :**

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

**Réservé à Achéron.**

**Blason des obscurs (11) :**

Le porteur gagne les compétences « Dur à cuire », « Énorme

» et « Inébranlable ». Il devient de Très grande taille. La figurine doit être équipée d'un socle correspondant à sa nouvelle taille.

**Réservé à Achéron. Interdit aux mystiques.**

**Codex de Saläüel (5) :**

Le porteur peut choisir 2 miracles de plus que le nombre maximal normalement autorisé. Ces 2 miracles doivent être choisis dans le culte de Saläüel.

**Réservé aux fidèles d'Achéron.**

**Crâne d'obsidienne (10) :**

Au début d'une phase de jeu, le porteur peut sacrifier un combattant (non-Champion) mort-vivant ami à 10cm pour regagner 2 crans de Blessure.

**Réservé aux morts-vivants d'Achéron.**

**Croc des Ténèbres (3) :**

Le porteur gagne les compétences « Féroce » et « Immunité/Féroce ».

**Réservé à Chagall.**

**Diamant noir (10) :**

Le porteur peut dépenser jusqu'à 4 gemmes de Ténèbres avant le jet de Tactique si sa Discipline est utilisée pour le test. Il gagne DIS+2 pour chaque gemme dépensée, jusqu'à la fin du tour.

**Réservé aux magiciens d'Achéron dotés de la compétence « Mort-vivant ».**

**Liber Necromantia (5) :**

La Puissance magique du porteur est augmentée de +6 si tous ses sorts sont choisis dans la voie de la Nécromancie.

**Réservé aux Nécromanciens.**

**Liber Typhonis (15) :**

Le porteur peut lancer automatiquement un sort de Typhonisme qu'il possède (pas de jet de d6, pas de gemmes dépensées, absorption possible en dépensant le nombre de gemmes qu'il faudrait normalement pour lancer le sort, contre possible sur la difficulté normale du sort).

Une seule utilisation par tour.

**Réservé aux magiciens d'Achéron maîtrisant le Typhonisme.**

**SuperTaze**

# Histoire

## L'amour d'un fils.



Le jeune homme aux yeux millénaires essayait tant bien que mal de remettre un peu d'ordre dans son incroyable salle des curiosités au moment où une nouvelle lettre lui parvint. Il remercia son serviteur mortel et décacheta le pli sans plus attendre. Le courrier provenait de Cadwallon. Même s'il savait qui lui avait envoyé cette missive, il ne reconnut pas immédiatement l'écriture.

C'était le jeu, à chaque fois son correspondant s'amusait à imiter le style d'une personnalité d'Aarklash. Aujourd'hui, il avait emprunté l'écriture altière et ample du roi Gorgyn d'Alahan. Les boucles des majuscules n'étaient pas parfaites, mais la contrefaçon aurait été suffisante pour tromper un Pair du Lion...

Mon ami,

*Je vous écris au moment où mes compagnons et moi-même nous reposons au port du Kraken. Notre destination est encore une fois Cadwallon, aussi est-il probable que cette lettre portera le sceau de la première ambassade que j'y trouverai.*

*Notre nouvel employeur est plutôt inattendu : il s'agit de la Guilde des Voleurs. Bien que la prime soit alléchante, nous comptons négocier d'autres avantages. Nous ne connaissons pas la tâche que la Guilde souhaite nous confier, mais si elle ne peut l'accomplir elle-même, c'est qu'elle doit être des plus périlleuses. J'espère ne pas avoir encore une fois affaire aux Usuriers, vous savez aussi bien que moi que notre dernière rencontre fut aussi houleuse que brutale. Cadwallon éveille de nombreux souvenirs et quelques blessures en moi. Et je ne suis pas le seul de la Légion, mais laissez-moi vous raconter...*

*C'était il y a quelques années, alors que ma seule compagne sur la route du mercenariat était la délicieuse Malice. Nous étions à Cadwallon au service du Nain Enhovik, riche joaillier du Duc Den Azhir. Il avait un travail d'importance à réaliser pour le dirigeant de la cité et son fils, Borovik, avait été enlevé. Aucune demande de rançon n'était parvenue, le pauvre père était désespéré. Plus étangé encore, il lui semblait que sa propre demeure était régulièrement visitée : des objets étaient déplacés et des bruits de pas se faisaient parfois entendre la nuit, sans que sa garde personnelle ne trouve quoi que ce soit. Enhovik nous offrit une somme convenable pour retrouver son fils, avec un bon supplément si on arrivait à dénicher les rôdeurs qui hantaient sa maison. La première nuit passée sous son toit nous persuada de la véracité des dires du joaillier : aucun des pièges déployés ne fonctionna alors que les révéléurs d'empreintes marquaient bel et bien le passage d'au moins un individu. Au moins, ce n'était pas un fantôme...*

*Malice et moi n'avions pas l'expérience que nous avons aujourd'hui. L'évidence nous sauta aux yeux : le fils se dissimulait aux yeux de son père pour une raison ou pour une autre et revenait dans le foyer qu'il connaissait si bien pour y chercher quelque chose, sans doute de quoi manger. La garde autour de la chambre forte, située en plein milieu des réserves de nourriture, fut renforcée.*

*Mais rien ne nous avait préparé à ce qui se passa la seconde nuit, lorsque nous entendîmes hurler Enhovik. Quel sombre spectacle s'offrit à nous lorsque nous pénétrâmes dans sa chambre ! Notre employeur s'était bien gardé de nous dire que sa demeure fourmillait de passages secrets, mais nous ne fûmes qu'à moitié surpris d'apercevoir un passage entrouvert près de sa cheminée. En revanche, la petite bande armée qui en était sortie pour s'attaquer à Enhovik n'avait rien de voleurs ou d'enfants jouant à cache-cache. Le joaillier se défendait aussi bien qu'il le pouvait avec une arme d'apparat. En dépit de tous nos efforts pour lui venir en aide, les agresseurs l'emportèrent avec eux dans le passage.*

*La lumière des torches nous révéla l'étrange nature de nos adversaires, alors que nous examinions le cadavre du seul ennemi qui était tombé sous nos lames. A l'époque, l'existence des Possédés de Mid-Nor était inconnue de tous, sauf bien sûr des Nains de Tir-Nâ-Bor et des individus les plus puissants du continent. Alors que je restais perplexe devant cet être étrange, ni mort ni vivant, Malice me ramena aux basses lois de la réalité : avec notre employeur, c'était notre prime qui disparaissait ! Nous nous engouffrâmes dans le passage à la suite des gardes d'Enhovik.*

*Il apparut rapidement que les gardes ne connaissaient pas mieux que nous les passages secrets de la bâtisse. Les cris d'Enhovik semblaient venir de partout à la fois. Malice et moi tentâmes de dissuader les gardes de se séparer, mais en vain... quelques minutes plus tard, leurs cris d'agonie vinrent faire écho à ceux de terreur du joaillier. C'est d'ailleurs cette nuance sonore qui nous permit de retrouver Enhovik après quelques instants d'angoisse.*

*Le couloir qui traversait les fondations était éventré par un passage souterrain grossier qui semblait plonger vers les entrailles de la terre. De là où nous étions, nous pouvions sentir les relents fétides des égoûts de la Cité des Voleurs. Avec le recul, je me dis aujourd'hui que nous fûmes stupides de nous jeter ainsi tête baissée dans la gueule du loup...*

*Les assaillants nous attendaient une trentaine de mètres plus bas, à l'intérieur d'une vaste cavité naturelle qui devait leur servir de refuge. Après quelques coups de feu, de rapides passes d'armes et quelques poursuites à travers les galeries, il ne restait plus qu'une seule de ces créatures : celle-ci traînait le corps inanimé de Enhovik derrière elle et se déplaçait avec une vivacité surnaturelle. Mais aucun être vivant ne va plus vite qu'une balle de pistolet... Mon tir lui traversa les lombaires de part en part. La créature ne parut pas gênée par la blessure, mais s'immobilisa une dizaine de mètres plus loin. Elle se retourna et je vis son regard se poser sur un objet que l'impact avait sans doute détaché de sa ceinture. Elle revint sur ses pas pour le ramasser ; c'est l'instant que nous choisîmes pour charger !*

*La créature nous accueillit avec une férocité phénoménale et m'expédia contre la paroi d'un revers de la main. Malice, quant à elle, se jeta comme un fauve enragé sur le démon des profondeurs pourtant deux fois plus large qu'elle. Je repris vite possession de mes moyens. Malgré sa rage, Malice était malmenée par son adversaire : elle tira à son tour sur le monstre, à bout portant et en plein front, sans plus d'effet que la première fois. L'objet pour lequel la créature s'était arrêtée était devant moi, à portée de main : il s'agissait d'une poupée grossière et crasseuse. Une poupée-canope.*

*Lorsqu'elle vit que j'étais prêt à me saisir de son jouet atroce, la créature poussa un long hurlement de haine et renversa Malice comme un taureau furieux. Sans y réfléchir à deux fois, je me saisis de la poupée poisseuse et dégainais mon couteau.*

*La fureur du monstre s'apaisa d'un seul coup, comme si j'avais tenu sa vie entre mes mains. Ce n'est que bien plus tard que j'appris que c'était bel et bien le cas et, à ce jour, Borovik est le plus ancien et le plus puissant de tous les Nains de Mid-Nor à avoir été capturé " vivant ".*

*Aucun mot ne saurait décrire l'expression horrifiée du visage de Ehnovik lorsqu'il revint à lui et découvrit que son fils était à présent un Démon du Despote. Après nous avoir fourni de maigres explications, il nous régla et nous demanda de quitter sa demeure. Comme il ne pouvait se résoudre à tuer son propre fils, il le laissa à notre entière discrétion et nous pria de l'abattre à la première occasion.*

*Borovik quitta Cadwallon avec nous et ne nous a jamais quitté depuis. Il nous adressa la parole bien des mois plus tard, pour demander très poliment qu'on lui rende sa poupée.*

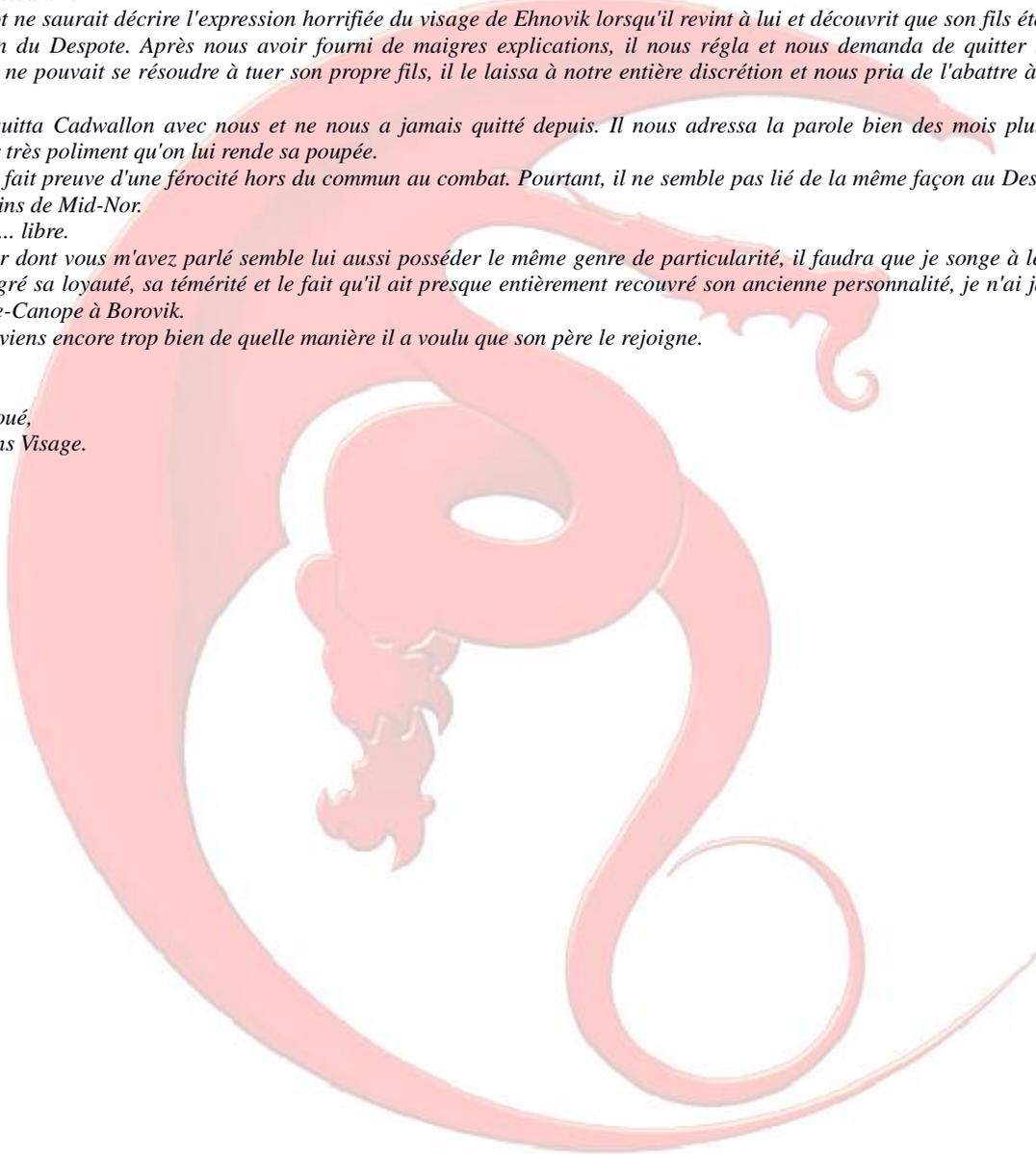
*Borovik a fait preuve d'une férocité hors du commun au combat. Pourtant, il ne semble pas lié de la même façon au Despote que les autres Nains de Mid-Nor.*

*Il est plus... libre.*

*Cet Azahir dont vous m'avez parlé semble lui aussi posséder le même genre de particularité, il faudra que je songe à le rencontrer. Mais malgré sa loyauté, sa témérité et le fait qu'il ait presque entièrement recouvré son ancienne personnalité, je n'ai jamais rendu sa Poupée-Canope à Borovik.*

*Je me souviens encore trop bien de quelle manière il a voulu que son père le rejoigne.*

*Votre dévoué,  
Vistan Sans Visage.*



# 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	Zélote	Doyen	Avatar
Fidèle	2	3	4	7
Moine Guerrier	1	2	3	6

## Récupération de mana

POU + 1d6	Initié	Adeptes	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.