ALKEMY

# Wolitse – l'Ifrit'Qaniss : le match !

**La Nation Aurlok et la République Khalimane ont chacune un renfort de choix : Wolitse Brise Nocturne de la tribu de la Fureur des Branches, un redoutable guerrier du clan du loup, et l'Ifrit'Qaniss Suleman, dévoué à la recherche du geste parfait et de la beauté de l'art du combat. Alors… Quel est le plus puissant des deux ? Le plus rapide ? Celui qui fera la différence sur la table de jeu ? Galleon vous propose un match au sommet entre ces 2 profils qui possède chacun 3 PA.**

**Blanc, jaune, rouge, longue vie à…**
Wolitse possède 1 point de vie supplémentaire en blanc, un petit bénéfice pas négligeable qui lui permettra de frapper encore en blanc même s'il prend 3 DOM. Cependant, l'Ifrit'Qaniss a tout de même 9 PV, le plaçant au-dessus des troupes khalimanes.

**Esprit es-tu là ?**
Avec 1 point de plus, l'Ifrit'Qaniss donnera un avantage aux khalimans pour l'initiative (généralement à 8) et sera plus difficilement la cible des formules ennemies. Wolitse est dans la moyenne des aurloks.

**Question de réflexe !**
Avec 5 en réflexe, Wolitse est au-dessus de la moyenne générale et il pourra se permettre de jouer des Cartes de Combat "brutale" tout en pouvant taper en premier, et avec l'enchaînement, ça fait mal ! L'Ifrit'Qaniss est un peu en retard et moins véloce que les troupes khalimanes.

**Ceux qu'on bat**
6 en combat, Wolitse est une redoutable machine à tuer. Même les Défenses 12 adverses ne lui feront pas peur. Pas en reste, l'Ifrit'Qaniss a tout de même 5 en Combat mais il est devancé par le loup !

**Déplacement et des placements**
L'Ifrit'Qaniss a beau être un Suleman puissant, il est avant tout un khaliman et il bénéfice des valeurs de mouvement de sa race. Entre une marche (1 PA) et une course (2 PA) pour un total de 17 pouces, il laissera Wolitse 3 pouces derrière lui, ce qui fait la différence sur certains scénarios.

**C'est bien dommage…**
Malgré un très puissant "6" en double-masse pour l'Ifrit'Qaniss, Wolitse possède la compétence "Enchaînement" avec une très belle table de DOM, lui permettant de pouvoir faire entre 7 à 10 DOM en 1 seul PA, de quoi tuer un ennemi en un seul coup !

**Cœur de tigre ou masque de loup ?**
Wolitse possède 4 caractéristiques au-dessus de l'Ifrit Qaniss, et on remarque sans peine que le loup est incroyablement doté pour le combat, là où son adversaire-tigre est plus fort sur l'esprit et le mouvement. Woliste prend le dessus, mais regardons les compétences de ces 2 bêtes…

*Le clan du Loup :*
*- Wolitse Brise Nocturne*
*- 3 guerriers-tonnerre*
*- 2 gardes-esprit*

*Furtivité, puissance et protection*

## Wolitse sort ses griffes !

**Enchaînement :** simple et puissant ! Quand une figurine possède cette compétence, elle s'applique lorsque vous réalisez votre jet de combat (après le jet de réflexe en opposition pour savoir qui frappe en premier). Si vous réussissez votre jet de combat (passer la défense adverse = valeur de combat + somme de 2 dés), vous pouvez refaire un jet de combat en lançant 2 dés tout de suite avant que votre adversaire ne tape. En somme, c'est presque comme si vous frappiez 2 fois, avec la particularité de décaler les DOM une colonne à gauche pour l'enchaînement seulement. Néanmoins, avec un combat de 6 et la table de Dommages de Wolitse, Il est fort probable de réaliser 9 DOM en 1 PA (en blanc).

**Furtivité :** la compétence est expliquée sur la carte verso de Wolitse. Il se déploie après toutes les figurines, il faut être proche de lui pour le charger, il a un couvert pour les tirs (faire au moins 8 avec 2 dés blancs pour une taille 2). Autant d'atouts pour compléter son rôle de machine à tuer.

**Leader du loup :** comme expliqué sur la carte, il donne "Furtivité" aux guerriers-tonnerre du loup tant qu'il est en vie. Sachant que vous pouvez recruter jusqu'à 3 loups qui sont eux-même redoutables au combat, c'est évidemment une association terrible ! 4 figurines déployées après les autres, moins faciles à charger et avec 50% de chance de ne pas être touchées aux tirs, cumulé avec leur force de frappe, vos adversaires n'ont qu'à bien se tenir !

Vous l'aurez compris, Wolitse Brise Nocturne est un personnage emblématique qui caractérise le clan du loup : puissance et force. Si vous le recrutez dans votre liste d'armée, ça ne sera pas pour le faire jouer le scénario ou le faire hurler dans un coin de la table, mais pour aller dévaster les lignes ennemies !

*L'Ifrit'Qaniss sera redoutable face au monumental colosse !*
*Perce-armure, dé bonus au combat !*

## L'Ifrit'Qaniss sur les traces des géants

**Sans peur :** il ne peut pas être effrayé par les figurines ennemies qui possèdent cette compétence. Il évite ainsi le dé de malus à tous ses jets (réflexe, combat, esprit…) lorsqu'il est en combat avec un rétiaire ou le colosse par exemple. Ca enlève une sacré épine du pied !

**Expert (Rapide, Normal) :** lire la carte verso de l'Ifrit'Qaniss. Il est ainsi plus facile de toucher l'adversaire, surtout des défenses 12. Et si vous tombez sur une brute qui a tendance à faire des "Brutales", jouez une "Normale", vous devriez taper en premier logiquement et lancer 4 dés pour le combat (1 dé de bonus pour la carte de combat + 1 dé de bonus pour "Expert Normal"). Ca fonctionne tout aussi bien en chargeant un adversaire en jouant une "Normale" ! A vous de déceler quelle va être la carte que va jouer votre adversaire pour vous donner un double avantage et vous protéger d'un dé bonus octroyé à votre ennemi par la même occasion. Le reflet du geste parfait et de l'art du combat !

**Chasseur d'Ifrit :** lire la carte verso. Ouch ! Les tailles 3 feraient mieux de passer leur chemin… L'Ifrit'Qaniss ignore le coriace du Colosse, de la Lame de la Garde Tigre, du Guerrier-Manitou Auroch Possédé ou tout autre taille 3, et il obtient 1 dé de bonus au jet de combat contre eux. Si vous faites une charge, jouez une carte de combat, cumulé à l'Expert, vous devriez lancer la plupart du temps 4 dés (c'est le maximum) pour le jet de combat. De quoi faire logiquement 5 ou 6 DOM en blanc et 4 DOM en jaune ou rouge… en ignorant le coriace !

L'Ifrit'Qaniss Suleman donnera tout son potentiel face à une taille 3, c'est la cible prioritaire si votre adversaire en a recruté un dans sa liste. Néanmoins, avec sa haute valeur de défense (12), ses 2 "Experts", ses valeurs de mouvement, il est redoutable même sans taille 3 en face !

*L'Ifrit'Qaniss, un renfort de choix pour la République Khalimane !*

*Peinture des figurines : Olivier Bredy (Wolitse et Ifrit'Qaniss converti, république khalimane) et Lucas Massa (le clan du loup et confrontation Avalons - Khalimans)*

## Quelle est la bête, le tigre ou le loup ?

Vous pourrez en discuter avec un joueur khaliman, il vous dira que l'Ifrit'Qaniss est meilleur, alors qu'un joueur Aurlok vous dira qu'il ne supplante pas Wolitse. Wolitse part avec un petit avantage, meilleurs caractéristiques et il donne un bénéfice aux guerriers-tonnerre loup. Néanmoins, l'Ifrit'Qaniss n'est pas en reste et c'est surtout deux approches de jeu différentes, le loup montrera toute sa puissance pendant que le tigre demandera un peu plus de finesse !

*L'équipe Galleon*

## La finale !

**Plus de 30 joueurs se sont qualifiés lors des tournois ou pendant les Chroniques de Mornéa. Ils vont se mesurer pour décrocher le titre de champion 2011-2012 lors de la finale qui va se dérouler début juillet.**

## Les adresses incontournables pour les alchimistes :

***Le forum Alkemy (news, tournois, concours…) : http://alkemy.webkido.com***
***La page facebook : www.facebook.com/alkemy.galleon***
***Les cartes de jeu en téléchargement (PDF), l'ensemble des règles (egenesis) : http://alkemynicoleblond.free.fr***
***Scénarios (PDF), création de vos listes : www.figurines-studio38.fr/alkemy/***