

Conf Fédés

CONFEDÉ

Les nouvelles de la Confédération du Dragon Rouge.
Règles, Magie, Nouveaux profils

PEINTURE - SCULPTURE

Résultats du 13ème concours de peinture
Tutoriels: Le bon matériel, le NMM rouillé

EVENEMENTS - TOURNOIS

Démonstrations, manifestations, tournois

BACKGROUND

Cadwallon - Acte 1 - Le Joyaux de Lanever
Tor Kal

AIDES DE JEU

Lexique, Jeux, Informations, Aide de jeu



PALADIN NOIR

J'ai découvert en 2003 l'univers des figurines avec la gamme de Rackham, donc on peut dire que c'est un amour de jeunesse.

Je m'éclate encore aujourd'hui à peindre essentiellement cette marque, le concours de peinture du forum confrontation était donc fait pour moi!

Pour ce thème des ténèbres, après quelques tâtonnements, j'ai choisi un paladin noir d'achéron car c'est une pièce menaçante, maléfique et imposante dans son attitude calme. Elle est en plus très fine et travaillée, notamment avec ces visages désespérés sur les boucliers.

J'ai voulu un schéma sombre: de l'or terni, du bleu gris, des marrons rouges, des lavis chair et sépia pour l'ombrage. Le tout sera réhaussé par un bleu roi poussé au blanc sur le regard et les visages sur l'armure.

Je voulais un truc aride, déchiqueté, sanglant.

Le soclage m'a toujours amusé, c'est créatif et ça met la figurine en situation. Cette roche aérienne, déchiquetée, descendante et sanglante symbolise bien une descente aux enfers, ce qui colle tout simplement au thème du concours.

MIRVILLIS

CONTACT & DIFFUSION

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.

IMPORTANT

Si vous avez envie d'organiser un tournoi dans votre région, n'hésitez pas à nous contacter pour qu'il soit rajouté dans cette liste. Des conseils d'organisation sont aussi prodigués par les membres du forum.

Retrouvez tous les Scénarios de tournoi:

<http://www.librevent.com/confrontation/listes-scenarios.php>

Recherche de joueurs dans votre région:

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 à indiquer le lieu où vous habitez afin de pouvoir mettre à jour le topic.

Pour trouver un club proche de chez vous:

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

N'hésitez pas à nous faire connaître d'autres lieux de rassemblement où votre passé peut être exercé.

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.

L'équipe de rédaction de la Newsletter

SOMMAIRE

EDITO

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

CONF'FEDE

- Mise à jour des règles.....04
- Refonte de la magie.....05
- Nouveaux profils.....13

PEINTURE - SCULPTURE

- Interview Martin Grandbarbe.....19
- Résultats du 11ème concours catégorie VETERAN.....23
- Résultats du 11ème concours catégorie REGULIER.....25
- Tutoriel: Commencer avec le bon matériel.....27
- Tutoriel: Le NMM rouillé.....28

EVENEMENTS - TOURNOIS

- Trolls et Légendes en Belgique31
- Week-end à Givors.....32
- Vill'A Jeux à Le Bouscat33
- Week-end Dog Of War à Lyon34
- Grand tournoi de Paris.....39

BACKGROUND

- Cadwallon: Chapitre 1 - Le Joyau de Lanever.....46
- Tor Kal48

LEXIQUE

.....50

JEUX

.....52

INFORMATIONS

Liens - Calendrier.....55

AIDES DE JEU

.....57



CONFEDERATION DU DRAGON ROUGE

Bonjour à toutes et tous,

Changement de personne pour rédiger l'édito cette fois ci. Non seulement vous allez devoir supporter mon interview qui inaugure une nouvelle rubrique et un article sur le matériel de peinture, mais vous allez aussi devoir me supporter pour cet édit.

Il faudra se plaindre auprès de SuperTaze. C'est de sa faute!

Donc dans cette super Newsletter, vous allez retrouver les mises à jour ainsi que de nouveaux profils, le résultat du dernier concours Online ayant pour sujet «les Ténèbres», un super tutoriel peinture de l'ami Gorock, les compte-rendus de diverses manifestations et un rapport de bataille. Mais vous trouverez aussi le résultat du tournoi qui a eu lieu à la Waaagh Taverne, du background et des supers jeux pour passer le temps.

Bonne lecture à tous et au passage, j'en profite pour dire que je suis vachement impressionné par le taf effectué sur la Newsletter, c'est vraiment top!

MARTIN G.



Coucou les gens.

Quelques inclusions de FAQ dans les règles ce bimestre. Plus de subtiles variations des règles elles-mêmes, avec en premier chef la baisse du plus grosbill possible dans une compo, une progressivité dans les dés de Toxique/Mutagène en fonction de la tranche incomplète et la suppression du second dé de DIS des commandeurs lors du jet de Tactique.

MISE A JOUR DES REGLES

XIX-B-57. Fléau/X (passive)

X indique un Champion, un type de combattants, un peuple, une compétence, un Rang, un certain statut, etc...

Exemples : Fléau/Achéron, Fléau/Fanatisme, Fléau/Élite et Fléau/Fidèle...

Un combattant doté de Fléau/Tireur bénéficie par exemple, de cette compétence contre tous les adversaires dotés d'un score de Tir.

Lorsqu'un combattant effectue un test de Blessures contre un adversaire ciblé par Fléau, les dégâts sont lus une ligne plus bas dans la Table des Blessures, Il n'est pas possible de descendre ainsi en dessous de la dernière ligne.

Si l'adversaire ciblé est Dur à cuire, les effets de ces deux compétences sur le jet de Blessures s'annulent.

Note : la compétence « Fléau/X » se cumule avec l'éventuel bonus d'un tir immobile.

Cette compétence peut tout à fait être possédée en doublon, à condition que les X mentionnés soient différents.

Attention : même si un combattant dispose de plusieurs Fléau/X visant un même combattant, les dégâts ne sont lus qu'une seule ligne plus bas.

III-A-3. Valeur stratégique maximale

La valeur stratégique (voir I-E-6, page 16) d'un combattant ne doit jamais dépasser **40 %** 50 % de la valeur maximale définie pour l'armée.

Exemple : Un joueur prépare son armée pour une bataille à 300PA La valeur stratégique d'aucun de ses combattants ne peut pas dépasser 120PA ±50PA.

Ch. 4. Phase stratégique

Chaque tour de jeu débute par la phase stratégique.

Au cours de celle-ci, les joueurs procèdent dans l'ordre aux actions suivantes :

- Résolution des effets de jeu se déroulant durant la phase Stratégique (sans autre précision).
- Détermination de l'ordre d'activation des combattants en jeu.
- Résolution des effets de jeu se déroulant durant la phase Stratégique et avant le jet de Tactique.
- Jet de Tactique.
- Résolution des effets de jeu se déroulant durant la phase Stratégique et après le jet de Tactique.

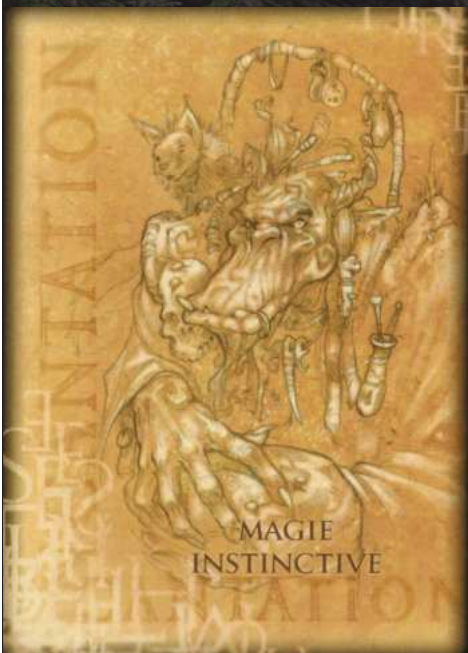
XIX-B-24. Commandement/X (passive)

Le rôle des commandants est décrit dans le chapitre du même nom (voir Ch.12, page 66).

En outre, lorsqu'un joueur effectue son jet de Tactique en utilisant la Discipline d'un commandant, il lance 1d6 supplémentaire.

Si un combattant est doté de cette compétence en doublon, seule la plus forte valeur de X est prise en compte.

Note : Les musiciens et les porte-étendards ne sont pas des commandants.



Les orques n'ayant pas accès aux domaines Primagiques & Élémentaires, nous avons décidé de doubler la taille de leur grimoire. Au lieu des 15 sorts d'une voie normale, la magie Instinctive en compte donc désormais 30, grâce à l'inclusion de certains sorts réservés (ceux des shamans animistes sur brontops) & d'une douzaine de sorts disparus depuis Confrontation 2 (mis à jour, tant du point de vue du gameplay que de l'équilibre, bien entendu).

MAGIE INSTINCTIVE

Si vous voulez suivre &/ou participer au travail, c'est là-bas que ça se passe : <http://confrontation.vraiforum.com/f84-Refonte-de-la-magie.htm>

Baiser de la terre

Voie : Instinctive

Neutre=2

Fréquence=2

Difficulté=7

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne MOU+5 ou MOU-5, au choix du lanceur.

Charge du rhino

Voie : Instinctive

Neutre=3+X (maximum X = 2)

Fréquence=1

Difficulté=6+2X

Portée : Personnel

Aire d'effet : Personnel

Durée : Instantané

Le lanceur peut lancer ce sortilège uniquement au début de son activation, à condition de ne pas être en contact avec un combattant ennemi. Le lanceur peut se réorienter librement, il effectue ensuite un mouvement en ligne droite de 25cm maximum et bénéficie des compétences « Brutal », « Immunité/Peur » et « Impact/3+X ».

Si le lanceur percute un combattant et le tue, il est obligé de poursuivre son mouvement (toujours en ligne droite).

Si le lanceur percute un combattant et ne le tue pas, il s'arrête net et est considéré comme ayant effectué une Charge (cela peut constituer une exception aux règles de cumul des actions).

Si le lanceur percute un élément de décor pendant ce mouvement, il s'arrête net et subit un Sonné.



Don de Bran-Ô-Kor

Voie : Instinctive

Neutre=2

Fréquence=1

Difficulté=2+POU de la cible

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un magicien ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne la compétence « Esprit de la magie Instinctive ».

Durant la phase d'Entretien, le lanceur peut sacrifier 1 gemme pour prolonger les effets de ce sortilège durant le tour suivant.

Don de l'arbre démon

Voie : Instinctive

Neutre=3

Fréquence=1

Difficulté=X (maximum = 7)

Portée : Personnel

Aire d'effet : 10cm

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Tous les combattants amis dans l'aire d'effet bénéficient de la compétence « Cri de guerre/X ».

Don de la louve

Voie : Instinctive

Neutre=X

Fréquence=1

Difficulté=4+X

Portée : 20cm

Aire d'effet : X combattants amis (maximum = 3)

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne la compétence « Bravoure ».

Don de la mangouste

Voie : Instinctive
Neutre=2
Fréquence=2
Difficulté=5
Portée : 20cm
Aire d'effet : Un combattant ami
Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne INI+2.

Don de préservation

Voie : Instinctive
Neutre=2
Fréquence=1
Difficulté=Aucune
Portée : Personnel
Aire d'effet : X
Durée : Jusqu'à la fin du tour

Tous les combattants amis dans l'aire d'effet bénéficient de la compétence « Instinct de survie/6 ».

L'aire d'effet du don est déterminée en fonction du résultat du test de Pouvoir.

- 2 ou moins : le sort est un échec.
- 3 à 5 : X=Personnel.
- 6 à 8 : X=5cm.
- 9 à 11 : X=10cm.
- 12 ou plus : X=15cm.

Don du brontops

Voie : Instinctive
Neutre=2
Fréquence=2
Difficulté=1+MOU de la cible/2,5
Portée : 20cm
Aire d'effet : Un combattant ami
Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne la compétence « Implacable/1 ».

Don du hibou

Voie : Instinctive
Neutre=2
Fréquence=2
Difficulté=5
Portée : 20cm
Aire d'effet : Un combattant ami
Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne la compétence « Conscience ».



Don du mirage

Voie : Instinctive
Neutre=3
Fréquence=1
Difficulté=Aucune
Portée : 20cm
Aire d'effet : Un combattant ami
Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible ne peut plus être ciblée par aucun effet de jeu (tir, sort, miracle, assaut...) à l'exception des passes d'armes lors d'un combat, à moins que le combattant qui la cible possède la compétence « Conscience » (et soit situé à 20cm ou moins) ou réussisse un test de Discipline (difficulté= résultat du test d'Incantation, à tester à chaque tentative).



Don du puma

Voie : Instinctive
Neutre=1
Fréquence=2
Difficulté=5+X
Portée : 20cm
Aire d'effet : Un combattant ami
Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne la compétence « Bond ».

- X=0 si la cible est de taille Petite ou Moyenne.
- X=1 si la cible est de Grande taille.
- X=2 si la cible est de Très grande taille.

Don du rhinocéros

Voie : Instinctive
Neutre=2
Fréquence=2
Difficulté= 2X (maximum : X = 5)
Portée : 20cm
Aire d'effet : Un combattant ami
Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne RES+X.

Don du sanglier

Voie : Instinctive
Neutre=2
Fréquence=2
Difficulté=1+MOU de la cible/2,5
Portée : 20cm
Aire d'effet : Un combattant ami
Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne la compétence « Charge bestiale ».

Don du scorpion

Voie : Instinctive
Neutre=2
Fréquence=2
Difficulté=ATT de la cible
Portée : 20cm
Aire d'effet : Un combattant ami
Durée : Jusqu'à la fin du tour

Ce sort se lance durant la phase Stratégique.

La cible gagne la compétence « Toxique/1 ».

Don du serpent

Voie : Instinctive
Neutre=2
Fréquence=2
Difficulté=2+DEF de la cible
Portée : 20cm
Aire d'effet : Un combattant ami
Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne la compétence « Contre-attaque ».

Don du tigre

Voie : Instinctive
Neutre=2
Fréquence=2
Difficulté=RES de la cible (maximum = 9)
Portée : 20cm
Aire d'effet : Un combattant ami
Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne la compétence « Furie guerrière ».

Don du vautour

Voie : Instinctive
Neutre=2
Fréquence=2
Difficulté=Aucune
Portée : 20cm
Aire d'effet : Un traqueur ami
Durée : Jusqu'à la fin du tour

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

- 2 ou moins. Aucun effet.
- 3 ou 4. La cible gagne TIR=3.
- 5 ou 6. La cible gagne TIR=3 et les portées 15/20/25.
- 7 ou 8. La cible gagne TIR=3, les portées 15/20/25 et la compétence « Harcèlement ».
- 9 ou plus. La cible gagne TIR=3, les portées 15/20/25 et les compétences « Harcèlement » et « Tir d'assaut ».

Eclat de silex

Voie : Instinctive
Neutre=1
Fréquence=2
Difficulté=Aucune
Portée : 20cm
Aire d'effet : Un combattant ennemi
Durée : Instantané

La cible peut tenter d'esquiver le sortilège, elle doit réussir un jet de Défense de difficulté égale au résultat final du jet d'Incantation. Sinon, elle subit un jet de Blessure (FOR=4).



Esprit des batailles

Voie : Instinctive
Neutre=2
Fréquence=2
Difficulté=ATT de la cible
Portée : 20cm
Aire d'effet : Un brontops ami
Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne INI-1, ATT-1, DEF-1 et la compétence « Tueur né ».

Esprit des tempêtes

Voie : Instinctive
Neutre=3
Fréquence=1
Difficulté=4+INI de la cible
Portée : 10cm
Aire d'effet : Un cognear ami
Durée : Instantané

La cible est immédiatement activée et doit effectuer une charge. Le lanceur ne peut être la cible de son propre sortilège que s'il l'incante avant toute autre action.

Si la charge de la cible atteint un (ou plusieurs) combattant ennemi, le combat est immédiatement résolu (sans attendre la phase de Combat). Si ce combat donne lieu à un mouvement de poursuite, l'éventuel combat qui en découle est résolu normalement, lors de la phase de Combat, mais les combattants atteints sont immédiatement considérés comme ayant été engagés.

Dans tous les cas, la cible se bat normalement lors de la phase de Combat, même si cela l'amène à résoudre un nouveau corps à corps contre le même combattant ennemi.

Esprit du buffle

Voie : Instinctive
Neutre=X
Fréquence=1
Difficulté=5+X
Portée : 20cm
Aire d'effet : X combattants amis (max= 3)
Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne la compétence « Immunité/Peur ».

Si la cible n'a pas encore été activée, elle devra effectuer une charge lors de son activation, sauf si un quelconque effet de jeu l'empêche de le faire.



Pressentiment

Voie : Instinctive
Neutre=3
Fréquence=1
Difficulté=9
Portée : 40cm
Aire d'effet : Le commandeur ennemi
Durée : Instantané

Regardez une carte (choisie face cachée) dans la séquence d'activation de votre adversaire puis reposez-la à la dernière ou à la première place de sa séquence d'activation.

Rejet

Voie : Instinctive
Neutre=2+Puissance de la cible
Fréquence=1
Difficulté=2+ATT de la cible
Portée : 5cm
Aire d'effet : Un combattant ennemi
Durée : Jusqu'à la fin du tour

Ce sortilège ne peut être lancé que sur un combattant au palier 0. La cible est soulevée jusqu'au palier 1 (un éventuel désengagement est automatique, même si la cible a subi un assaut lors de ce tour). Elle ne peut effectuer aucun autre déplacement ce tour. Aucun combattant ne peut se placer à l'endroit occupé par la cible au palier 0. A la fin du tour, la cible est déposée sans le moindre dommage au palier 0, à l'endroit qu'elle occupait au moment où le sortilège a été incanté.

Ruse du chacal

Voie : Instinctive
Neutre=3
Fréquence=1
Difficulté=8
Portée : 40cm

Aire d'effet : Le commandeur ennemi
Durée : Jusqu'à la fin du tour

Ce sort doit être lancé au début de la phase Stratégique, avant la constitution des séquences d'activation. Le joueur bénéficie d'une réserve supplémentaire pour la phase d'Activation.

Le lanceur gagne la compétence « Autorité ».

Sève mystique

Voie : Instinctive
Neutre=X
Fréquence=2
Difficulté=7
Portée : 10cm

Aire d'effet : Un combattant ami
Durée : Instantané

La cible est soignée d'un cran de blessure.

Si la cible en Blessure légère, X=1.

Si la cible en Blessure grave, X=2.

Si la cible en Blessure critique, X=3.



Songe fidèle

Voie : Instinctive
Neutre=1
Fréquence=1

Difficulté=3+POU du lanceur

Portée : Personnel

Aire d'effet : Personnel

Durée : Jusqu'à la fin de la partie

Le lanceur lance un dé de plus lors des tests de récupération de Mana et retient celui qui lui convient.

Si le lanceur est retiré du terrain alors que ce sort est actif, le plus proche magicien ami qui maîtrise la magie Instinctive acquiert gratuitement ce sortilège et peut le lancer pour bénéficier de ses effets.

Un seul magicien peut posséder ce sortilège dans l'armée.

Talon de pierre

Voie : Instinctive
Neutre=2+X
Fréquence=2

Difficulté=3+DEF de la cible

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne DEF=0.

X=1 si la cible est un Champion, X=0 sinon.

Spectre immortel

Voie : Instinctive
Neutre=1+2X
Fréquence=Unique
Difficulté=7+X

Portée : Contact

Aire d'effet : Un combattant ami non-Champion

Durée : Spécial

La cible gagne X marqueurs 'Spectre' et la compétence « Acharné ».

Une fois qu'elle a subi un 'Tué net', la cible bénéficie des compétences « Immunité/Pénalité de blessure » et « Immunité/Sonné ».

Contrairement à ce qui est indiqué dans la compétence « Acharné », la cible n'est pas retirée du jeu lors de la phase d'Entretien si elle possède au moins un marqueur 'Spectre'.

Lors de la phase d'Entretien, si elle a subi un 'Tué net' durant ce tour ou un tour précédent, la cible doit dépenser un de ses marqueurs 'Spectre'. Lorsqu'elle dépense son dernier marqueur 'Spectre', la cible est immédiatement retirée de la partie.

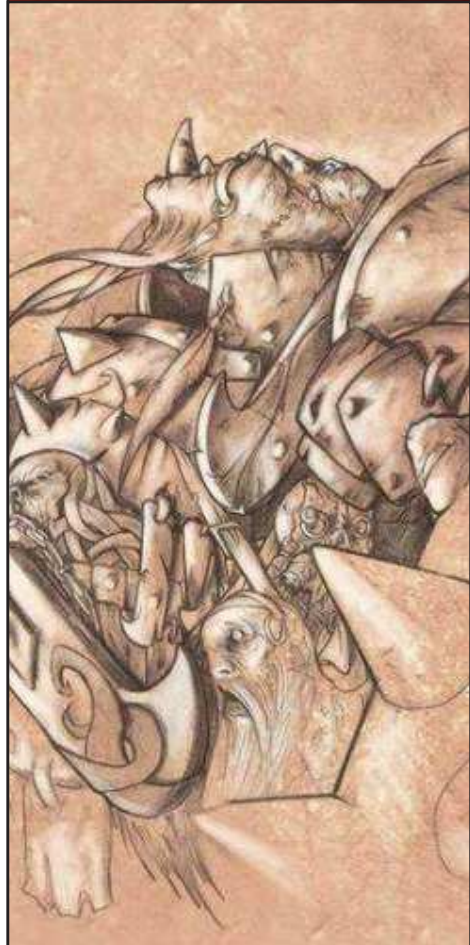
Vengeance impure

Voie : Instinctive
Neutre=3
Fréquence=1
Difficulté=7
Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Jusqu'à la fin de la partie

Chaque fois que la cible devra effectuer un jet lié à la compétence « Mutagène/Y » ou « Toxique/Y », après ce jet de dé un magicien ami (maîtrisant la magie Instinctive) à 20cm ou moins pourra dépenser X gemmes (minimum = 1 ; maximum = 3) pour que la cible subisse un jet de Blessure (FOR = X x POU du magicien) (la cible ne peut subir cet effet qu'une seule fois par tour).



Vortex de quartz

Voie : Instinctive
Neutre=2
Fréquence=1

Difficulté=X+2 (minimum : X = 2, maximum : X = 8)

Portée : Personnel

Aire d'effet : 5cm

Durée : Spécial

Ce sortilège doit être lancé avant toute autre action de la part du lanceur, le lanceur gagne MOU=0.

Tous les combattants dans l'aire d'effet subissent un jet de Blessures (FOR=X), à l'exception du lanceur.

Lors de la phase d'Entretien, le lanceur peut sacrifier 1 gemme Neutre pour prolonger les effets de ce sortilège pour le tour suivant.

Au début de la prochaine phase de Combat, chaque combattant dans l'aire d'effet subira un jet de Blessure (FOR=X), à l'exception du lanceur.

Ce sortilège prend automatiquement fin si le lanceur est déplacé, par quelque effet de jeu que ce soit.



Pour ramener la Nécromancie au standard des 15 sorts par voie, il a clairement fallu trancher le vif. On a triché sur les bords, en fusionnant tous les sorts relatifs aux anges morbides dans le nouveau Envol morbide, ainsi que tous les sorts relatifs aux Marcellarii (y compris ceux perdus à la fin de Conf'2) dans un unique sort.

Malgré cela, il y a encore 6 sorts qui ont été mis de côté. Ceux qui étaient multi-voies restent utilisables dans leurs autres voies, ceux qui étaient purement nécromantiques sont mis en attente de servir dans un autre grimoire.

- Aura blême.
- Diversion des ombres.
- Étreinte du crépuscule.
- Festin sacré.
- Marche funèbre.
- Masque du condamné.

NECROMANCIE

Si vous voulez suivre &/ou participer au travail, c'est là-bas que ça se passe : <http://confrontation.vraiforum.com/f84-Refonte-de-la-magie.htm>

Danse macabre

Voie : Nécromancie

Ténèbres=2

Fréquence=2

Difficulté=2X

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un morbide

Durée : Instantané

La cible est retirée du jeu. Tous les combattants en contact socle à socle avec la cible subissent un jet de Blessures (FOR=X).

Défi de la mort

Voie : Circæus, Nécromancie

Ténèbres=1

Fréquence=2

Difficulté=6

Portée : 40cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne Puissance=0.

Dévotion des morts

Voie : Nécromancie

Ténèbres=4

Fréquence=2

Difficulté=5

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami doté de la compétence « Mort-Vivant »

Durée : Jusqu'à la fin de la partie

La cible gagne la compétence « Dévotion/3 ».

Emprise du nécromant

Voie : Nécromancie

Neutre=2

Fréquence=2

Difficulté=1+FOR de la cible

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un centaure ami doté de la compétence « Mort-Vivant »

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne la compétence « Concentration/2 » (MOU, INI et DEF).

Envol morbide

Voie : Nécromancie

Ténèbres=2

Fréquence=1

Difficulté=X

Portée : 10cm

Aire d'effet : Spécial

Durée : Spécial

L'effet du sortilège est choisi avant le test d'Incantation.

• **Division (X=5)** : cet effet doit cibler un ange morbide au palier 0 et libre de tout contact ennemi. La cible est remplacée par 2 pantins morbides (1) qui sont placés en contact socle à socle et à portée. Chaque pantin morbide arrive en jeu avec le même niveau de Blessure que la cible. Les effets de jeu qui affectaient la cible sont automatiquement dissipés. Les pantins morbides sont considérés comme ayant été invoqués par le lanceur. Cet effet ne peut pas être lancé s'il entraîne le déplacement d'une autre figurine.

• **Réarrangement (X=4)** : cet effet doit cibler 2 pantins morbides en contact l'un avec l'autre et libres de tout contact ennemi. Les 2 pantins sont retirés du jeu et remplacés par un unique ange morbide, indemne. Les effets de jeu qui affectaient les cibles sont automatiquement dissipés. L'ange morbide est considéré comme ayant été invoqué par le lanceur.

• **Invocation (X=6)** : un ange morbide est invoqué.

Ange morbide.

7,5/17,5 - 0 - 2/3 - 0/3 - -6/-

Mort-vivant, Vol.

(Immunité/Peur, Immunité/Toxique).

Régulier d'Achéron. Taille moyenne.

10 PA

Pantin morbide (1).

7,5 - 0 - 2/3 - 0/2 - -5/-

Mort-vivant.

(Immunité/Peur, Immunité/Toxique).

Régulier d'Achéron. Taille moyenne.

5 PA



Force de m'au-delà

Voie : Circæus, Nécromancie

Ténèbres=2

Fréquence= Illimitée

Difficulté=5

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami doté de la compétence « Mort-vivant »

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible ne subit plus les malus de Blessures en Force (même ceux liés à l'état Sonné), qui deviennent des bonus.

Forge défunte

Voie : Cabale, Nécromancie

Ténèbres=1+X (maximum X = 2)

Fréquence=2

Difficulté=7

Portée : 20cm

Aire d'effet : Spécial

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Ce sortilège ne peut être incanté que sur des combattants amis disposant d'un équipement particulier. Si la cible possède plusieurs équipements, un seul d'entre eux doit être choisi.

- Sur un combattant possédant une « Armure noire », celui-ci gagne RES+1+2X.
- Sur un combattant possédant une « Arme noire », celui-ci gagne FOR+1+2X.
- Sur un combattant possédant une « Arme de tir noire », celle-ci gagne FORTIR+1+2X.

Les Champions amis peuvent acquérir des équipements « Noirs » pour un coût de +2PA chacun. Ce coût n'est que de +1PA si le champion est Asura de ou s'il est affilié à la maison de Sarlath.

Fureur d'Hécate

Voie : Nécromancie

Neutre=2

Fréquence=2

Difficulté=6

Portée : 20m

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne FOR+X, avec X=DEF. En contrepartie, elle est obligée de placer tous ses dés de combat en attaque et gagne DEF=0. Dans ce cas, les effets de jeu qui obligent la cible à placer des dés en défense sont inefficaces (désengagement raté, etc...).

Le lanceur peut sacrifier Y gemmes Neutres après l'incantation, la cible gagne la compétence « Implacable/Y » (maximum = 3).

Invocation de pantin morbide

Voie : Nécromancie

Ténèbres=2

Fréquence=2

Difficulté=6

Portée : 10cm

Aire d'effet : Spécial

Durée : Spécial

Un pantin morbide (1) est invoqué.

Pantin morbide (1).

7,5 - 0 - 2/3 - 0/2 - -5/-

Mort-vivant.

(Immunité/Peur, Immunité/Toxique).

Régulier d'Achéron. Taille moyenne.

5 PA



Manipulation

Voie : Nécromancie

Ténèbres=2

Fréquence=2

Difficulté=FOR de la cible

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un squelette ami

Durée : Spécial

Ce sortilège doit être lancé après un jet d'Attaque de la cible, qu'il soit réussi ou non. La cible gagne immédiatement un dé d'Attaque supplémentaire pour chaque combat auquel elle participe jusqu'à la fin du tour.

Un même combattant peut subir les effets de ce sortilège plusieurs fois par tour.

Marcellarii tentationis

Voie : Nécromancie, Typhonisme

Ténèbres=X

Fréquence=1

Difficulté=Y

Portée : Personnel

Aire d'effet : Personnel

Durée : Jusqu'à la fin de la partie

Le lanceur peut choisir chaque effet une seule fois durant la partie, mais tous les effets sont cumulables si le sortilège est lancé plusieurs fois.

Si l'incantation est un échec, le lanceur encaisse une Blessure grave.

Si le lanceur est affilié à la maison Lazarian, il bénéficie de POU+1 en lançant ce sortilège.

• **Chair de l'hydre** (X=1, Y=3+POU du lanceur) : la cible peut dépenser 1 gemme de Ténèbres avant chaque jet de Blessures qu'elle doit subir. 2d6 sont alors lancés. Si la somme de leurs résultats est supérieure ou égale à la FOR du jet de Blessures, celui-ci est annulé. Ce jet est résolu avant un éventuel test d'Instinct de survie et ne peut être réalisé qu'une fois par jet de Blessures.

• **Armure de Ténèbres** (X=2, Y=2+POU du lanceur) : la cible gagne DEF+1 et RES+1. Interdit si le lanceur est doté de la compétence « Mort-vivant ».

• **Mystique charnel** (X=3, Y=4+POU du lanceur) : la cible ne subit plus les malus de Blessures, qui deviennent des bonus. Le Pouvoir et la Foi ne sont pas concernés par cet effet. Interdit si le lanceur est doté de la compétence « Mort-vivant ».

• **Sang amer** (X=3, Y=3+POU du lanceur) : chaque fois que le lanceur subit un jet de Blessures, tous les combattants à son contact encaissent immédiatement un jet de Blessures (FOR=POU du lanceur, au moment de l'incantation du sang amer). Interdit si le lanceur est doté de la compétence « Mort-vivant ».

• **Atroce visage** (X=3, Y=1+PEUR du lanceur) : la cible gagne la compétence « Abominable ». Uniquement si le lanceur est doté de la compétence « Mort-vivant ».

• **Pulsion de mort** (X=3, Y=3+POU du lanceur) : la cible gagne MOU+5. Uniquement si le lanceur est doté de la compétence « Mort-vivant ».

• **Souveraineté du dominateur** (X=2, Y=2+POU du lanceur) : la cible gagne ATT+1 et FOR+1. Uniquement si le lanceur est doté de la compétence « Mort-vivant ».

Ombre de la mort

Voie : Nécromancie

Ténèbres=3

Fréquence=1

Difficulté=3+POU du lanceur

Portée : 20cm

Aire d'effet : Spécial

Durée : Instantané

Ce sortilège est lancé sur un point du champ de bataille (aucune Ligne de vue n'est nécessaire), et affecte uniquement le palier d'altitude sur lequel il est lancé. Le gabarit de dispersion est disposé sur le point ciblé. Lancez 1d6 pour chaque combattant couvert, même partiellement, par le gabarit. Sur un résultat de '4', '5' ou '6', la victime encaisse un jet de Blessures (FOR=POU du lanceur).

Une fois les jets de Blessures résolus, le lanceur peut sacrifier 2 gemmes de Ténèbres pour reproduire l'attaque. Le gabarit dévie alors de sa position actuelle comme un projectile d'Artillerie à effet de zone.

L'attaque se reproduit tant que le lanceur dépense des gemmes de Ténèbres mais cesse si le gabarit sort totalement du terrain. Le sortilège peut toucher plusieurs fois les mêmes combattants au cours de déviations successives.



Putréfaction

Voie : Nécromancie

Ténèbres=2

Fréquence=2

Difficulté=1+RES de la cible/2

Portée : 30cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Jusqu'à la fin de la partie

La cible gagne RES-1.

Lors de chaque phase d'Entretien, le lanceur peut dépenser 1 unique gemme de Ténèbres pour que la cible gagne RES-1, à condition d'être à portée et d'avoir une Ligne de vue sur la cible.

Si la RES de la cible tombe à 0, celle-ci est immédiatement retirée du jeu et comptée comme perte.

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

Répît des morts

Voie : Nécromancie

Neutre=1

Fréquence=2

Difficulté=7

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami doté de la compétence « Mort-Vivant »

Durée : Instantané

Lancez 1d6.

- '1' : la cible subit un Sonné.
- '2' ou '3' : aucun effet.
- '4', '5' ou '6' : la cible est soignée d'un cran de Blessures.

Vague de mort

Voie : Nécromancie

Ténèbres=2

Fréquence=1

Difficulté=3+POU du lanceur

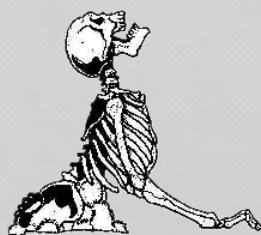
Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Instantané

Le lanceur choisit X combattants amis dotés de la compétence « Mort-vivant » situés à 10cm ou moins (aucune ligne de vue n'est nécessaire), ils subissent une blessure Légère.

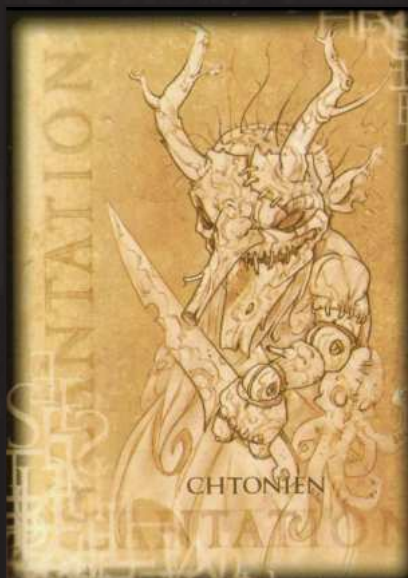
La cible subit un jet de Blessures (FOR=POU+X).



PROCHAINEMENT

Avec 17 sorts actuellement à son actif, le grimoire Chtonien est en totale refonte et nombreux sorts sont actuellement en discussion pour équilibrer cette voie magique.

Aucun doute que dans les dédales de souterrains, les Dieux infernaux des profondeurs accueilleront avec bienveillance ce jaillissement de sortilèges toujours plus puissants...



Venez participer aux discussions sur les sortilèges et sans doute refaire sortir de terres des incantations oubliées à travers les âges...



NOUVEAU PROFIL

Bonjour les gens.

Beaucoup de discussions ont été lancées ces dernières semaines, mais rares sont celles qui ont accouché d'un profil achevé.

Si vous voulez suivre &/ou participer au travail, c'est là-bas que ça se passe :

<http://confrontation.vraiforum.com/t70-Creation-de-profil.html>

BALOR LE DEMI SANG

" TES COUPS NE FONT QUE DECUPLER MA FUREUR."

BALOR LE DEMI SANG MINOTAURE



Krindrà (14 PA)

Le porteur devient un Formor, gagne une arme Formor et les compétences « Immunité/Peur », « Possédé » et « Régénération/5 ».

Réservé à Balor.

Affilié : horde de Murgan.

Limité : Kel-An-Tiraidh.

Interdit : Autre Monde, clan du Corbeau, gardiens du Scàth, loups d'Avaggdu, réfugiés de Drac.

Mierce miniatures.

Ckaarakk, Tarvax Untain (FMR-BLR-0401).

Fournisseur : http://www.mierce-miniatures.com/index.php?act=pro&pre=mrm_dkl_fmr_blr_wld_401_000

Forum : <http://confrontation.vraiforum.com/t2258-DRU-Champion-mino.htm>

Forum : <http://confrontation.vraiforum.com/t2283-Balor-le-demi-sang-minotaure.htm>

Les circonstances entourant les origines de Balor sont obscures. Sa taille, exceptionnelle même pour un Minotaure, son sang, d'un noir aussi obscur que celui d'une gemme de ténèbres, sont des preuves indéniables qu'une parcelle de sang Formor coule dans ses veines. Rejeté par ses semblables, Balor passa des décennies à parcourir Aarklash en tous sens, souvent en tant que mercenaire, parfois perdu à moitié fou, parfois vivant isolé de tous, parfois laissant libre court à sa fureur sur les champs de bataille. Déchiré entre son essence ténébreuse et son attachement à Danu, mère de sa race, la majeure partie de sa vie ne fut qu'une succession de massacres et de crises de fureur, ponctués d'errements hébétés où la terrible réalité de sa condition refaisait surface.

Maintes fois, Balor tenta de mettre fin à ses jours. Que ce soit au cours d'une bataille ou en s'abandonnant aux flots déchainés d'un fleuve en crue. A chaque fois, il reprenait conscience, quelques jours plus tard, indemne. Sa filiation démoniaque lui permettant de guérir des blessures même les plus graves.

Les choses changèrent lorsqu'il croisa la route de Tyramon. A cette époque, les Sessairs venaient de reprendre Dun-Scaith. Asamon, le champion Formor de la Horde, venait d'être abattu par un jeune cavalier Sessair. La Horde, en déroute, privée d'un Formor suffisamment puissant pour tenir tête aux velléités de pouvoir de Ranghor, Tyramon perçut en Balor la solution à tous ses problèmes. Il passa ainsi une année à pousser le Minotaure à embrasser pleinement les ténèbres. Aux charmes et enchantements se mêlèrent la voix profonde du puissant, lui susurrant de renier cette Déesse et son peuple qui l'ont rejeté. Et de noyer dans leur sang la vie de douleur et de solitude qu'ils l'ont poussé à mener. Un an passa. Balor, le demi-sang était né. Il défia tout prétendant au titre de champion de la Horde. Pour honorer sa victoire, les Dévoreurs lui façonnèrent une armure comme seuls leurs forgerons en sont capables. Pour reconnaître son appartenance à leur race, les Formors lui firent don d'une terrible hache chargée de leur sombre magie.

Ainsi équipé, Balor pouvait dévaster le continent : qui serait assez fou pour se mettre en travers du chemin du nouveau champion de la Horde de Dun-Scaith ?



BALOR, le demi-sang
Minotaure

12,5
3
6 · 14
4 · 14
8 · 2

Acharné, Charge bestiale, Furie guerrière, Régénération/6.
(Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2)

107 Champion créature. Grande taille.

MARANNON - MAITRE D'ARMES

" LES DÉPOUILLES DES FAIBLES JONCHENT MES PAS."

MARANNON MAITRE D'ARMES

10

5

6-10

4-8

7

3

70

Compétences: Brutal, Charge bestiale, Farouche/10, Implacable/1, Enchaînement/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Artefact/2, Champion spécial keltos du clan des Drunes, Taille moyenne.

10

5

6-10

4-8

7-3

70

Brutal, Charge bestiale, Farouche/10, Implacable/1.
(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Immunité/Peur)

Champion spécial. Taille moyenne.

Brise-vies (12)

Ce coup spécial remplace une attaque normale du porteur. Le joueur effectue un test d'Attaque contre chaque adversaire au contact du porteur. L'utilisation de cet artefact ne peut pas être combinée avec un Coup de maître.

Une seule utilisation par combat.

Réservé à Marannon.

Reflet tragique (6).

Le porteur gagne la compétence « Immunité/Sonné ».

Le porteur gagne un marqueur 'Trophée' chaque fois qu'il tue un combattant ennemi au corps-à-corps. Si le porteur possède :

1 marqueur 'Trophée', il gagne la compétence « Endurance ».

2 marqueurs 'Trophée', il gagne la compétence « Possédé ».

3 marqueurs 'Trophée', il gagne la compétence « Immunité/Pénalité de blessures ».

Réservé à Marannon.

Affilié : Fléau rouge, Mal cornu, Mont Silence, Rag'Narok.

Limité : horde de Dun-Scaith, Gwyrd-An-Caern, Ombreuse.

Interdit : Sorcières.

MiercMierc miniatures.

Hedroc of Carn Maen, Battle-Drune on Foot (YSN-KYS-1101).

Fournisseur: http://www.mierc-miniatures.com/index.php?act=pro&pre=mrm_dkl_ysn_kys_wcf_101_000

Forum: <http://confrontation.vraiforum.com/t1350-DRU-La-l-gende-vivante-ap-proche-mes-fr-res.htm>

Forum: <http://confrontation.vraiforum.com/t2422-DRU-Marann-n-ma-tre-d-armes.htm>

Le champion Drune se dressait, seul, entouré des cadavres de ses victimes. La rotation perpétuelle de son terrible fléau rendait son image indistincte. Les trois conscrits survivants hésitaient, tirillés entre leur discipline de fer et l'incarnation de mort qui se tenait face à eux. Leur sergent avait été l'une des premières victimes du Drune solitaire. Il avait eu le crâne fracassé avant de s'apercevoir de sa présence... Le carnage avait été d'une rare intensité, désorientant les Griffons pourtant si disciplinés.

Les trois survivants se jetaient des regards affolés. Dans les contrées du Nord, désertier revenait à se suicider. Ils n'avaient pas le choix. D'un accord tacite, ils se jetèrent comme un seul homme sur le guerrier. Le Drune fit un pas en avant, et lança son bras dans un mouvement ample de droite à gauche. Le fléau fila. Le premier Griffon fut sectionné en deux au niveau de l'abdomen par le passage de la chaîne, ses maillons affûtés déchirant la pansière de son armure comme du papier. Le second reçu la tête de l'arme en plein visage, et s'écroula la face réduite en une bouillie sanguinolente.

Le Griffon survivant avait atteint son adversaire ! Il profita de l'ouverture que lui avaient offert ses camarades et arma son bras. Il frappa de toutes ses forces ! Mais se heurta à la poigne de fer du terrible guerrier. Le Drune s'était saisi de son poignet... Incrédule, face au heaume lisse de son adversaire, l'akkylianien hésita. Du coin de l'œil un reflet attira son attention. Il comprit trop tard... Le couteau de chasse s'enfonça lentement dans ses chairs. La lame avait pénétrée par un interstice de son armure au niveau de l'aisselle. Le conscrit se débattit, frappa le keltos de son bouclier, sans résultat. Celui-ci resserra sa prise, bloquant le bras gauche du soldat en l'air. Le coutelas continua lentement son chemin jusqu'à transpercer le cœur du malheur sans qu'il ne puisse rien y faire. Le Drune rejeta le corps sans vie. Il ramassa son fléau et reprit sa route en direction des Bois Noirs, sans un regard en arrière.

OKULAI - L'OEIL DE QUYTAIRAN

OKULAI



Orbe des milles reflets (20)

Le porteur gagne la compétence « Conscience ».

Le camp du porteur bénéficie d'une réserve supplémentaire, uniquement lors du déploiement et du premier tour.

Réservé à Okulai.

Alvuyn (12)

Cet artefact peut contenir jusqu'à 5 gemmes d'Eau et en contient 3 au début de la partie. A chaque fois que le porteur récupère du Mana, il peut décider d'en stocker tout ou partie dans cet artefact. Les gemmes contenues dans cet artefact peuvent être utilisées normalement par le porteur. Elles peuvent aussi être utilisées pendant l'activation du porteur pour déclencher l'effet suivant en dépensant 3+X gemmes d'eau (minimum X=0, seules les gemmes de l'artefact peuvent être utilisées) :

Tous les combattants ennemis dans un rayon de 5Xcm autour du porteur (au contact si X=0) reçoivent immédiatement un marqueur 'Sommeil'.

Tant qu'un combattant porte un marqueur 'Sommeil', il reçoit un nouveau marqueur 'Sommeil' à chaque fois qu'il subit un Sonné.

Pour chaque marqueur 'Sommeil' porté par un combattant, ce dernier gagne INI-1, ATT-1, FOR-1, DEF-1, TIR-1, POU-1, FOI-1 et la compétence « Immunité/Sonné ».

Tous les marqueurs 'Sommeil' sont défaussés lors de la phase d'Entretien.

Réservé à Okulai.

Symphonie des égarés

Voie : réservé à Okulai

Eau=1

Fréquence=Unique

Difficulté=8

Portée : 50cm

Aire d'effet : Le Commandeur ennemi

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Ce sort doit être lancé durant la phase Stratégique.

A chaque fois que le joueur qui contrôle la cible commence un tour de parole, le lanceur peut dépenser 1 gemme d'Eau pour regarder la carte du dessus de la pile adverse.

Il peut immédiatement après avoir vu la carte, choisir de dépenser X gemmes Neutres (minimum = 1) pour obliger l'adversaire à utiliser un refus, à mettre la carte en réserve ou à activer X cartes parmi celles que le joueur adverse peut légalement activer : le tour de parole du joueur adverse prend fin immédiatement après.

Si le lanceur ne dépense pas de gemme Neutres, le tour de parole adverse se déroule normalement.

Warhammer (Games Workshop).

Wood Elves - Wild Riders.

Fournisseur: <http://www.games-workshop.com/fr-FR/Wild-Riders>

Forum: <http://confrontation.vraiforum.com/t2255-DAI-Champion-vengeur-GM.htm>

Forum: <http://confrontation.vraiforum.com/t2390-%5BDAI%5D-Okula%C3%AF%2C-l%E2%80%99C5%93il-de-Quithayran-.htm>

NOUVEAU PROFIL

" Tu fermes les yeux avant de quitter notre sanctuaire..."



premier milicien pour atteindre le nexus.»

Les yeux fermés et aussi calme que déterminé, le guerrier-mage avait l'esprit plongé dans l'orbe qui lui permettait d'observer à distance la troupe cadwée approchant la structure magique. Le mage cartomancien qu'elle escortait ne devait en aucun cas y accéder : les secrets de la forêt doivent rester tels, quelles que soient les intentions de ceux qui les convoient.

- « Sentinelles, prenez position dans la muraille de ronces que j'ai dressée autour du nexus et ne vous faites pas voir. Archers, restez à trente pas au sud du nexus et tirez sur leur magicien dès que le premier étranger posera le pied sur le nexus. Sentinelles, chargez alors immédiatement autant de miliciens que possible. Vengeurs, nous contournerons leur troupe et la prendrons à revers dès que nos amis auront fait leur part du travail. »

A peine s'était-il tu que tous les Daikinées s'exécutaient en silence, mais alors que les cavaliers faye devinaient à travers le couvert la lointaine troupe cadwée, un pas anormalement lourd alertait l'oreille du plus jeune des vengeurs, qui chuchotait alors à son commandant :

- « Maître ... est-ce bien un ogre que j'entends parmi eux ? »

- « C'est surtout une créature que j'ai bien fait de ne pas vous révéler tout à l'heure, mais peu importe, je l'immobiliserai à temps, du moins, à condition qu'aucun d'entre vous ne compromette mon plan par des considérations qui dépassent sa fonction. »

- « Et le cartomancien, ne risque-t-il pas de contrecarrer vos projets ? Laisant le monstre libre de nous massacrer ? »

- « Le cartomancien, c'est justement toi qui devra le charger à mon signal, nous autres nous occuperons du reste. Maintenant silence et concentre-toi. »

Quelques instants plus tard, le plan magistralement exécuté laissait autour du nexus dix cadavres de miliciens dont un ogre, mais le cartomancien avait disparu.

- « Jeune, je dois te féliciter. »

- « Mais... »

- « Oui, tu as laissé fuir leur mage, et tu as bien fait. Qu'il emporte avec lui le récit de sa déroute, la forêt n'en sera que plus tranquille. »

Le jeune cavalier faye cachait mal son soulagement car il savait pertinemment que le mage n'aurait jamais du survivre à sa charge. La pensée du puissant ogre à quelques pas de lui l'avait suffisamment perturbé pour que le mage s'en sorte et il en avait profondément honte, néanmoins, sa curiosité était la plus forte et il ne résista pas à demander à Okulaï comment il avait pu terrasser l'ogre en si peu de temps. Avant qu'il ait commencé sa question, l'œil de Quithayran lui répondit :

- « Je ne l'ai pas tué : il dort ! »



PROCHAINEMENT

Le Clan du Corbeau a toujours été discret. Nul ne se serait jamais intéressé à lui s'il ne s'était illustré en quittant soudainement son territoire pour s'enfoncer vers le Sud, traversant tout le pays barhan pour aller combattre dans la passe de Kaïber.

Dans le prochain numéro, venez suivre les aventures de Morrigan, l'illustre chef du Clan Corbeau, issu du peuple Sessair.



INTERVIEW

Une nouvelle rubrique fait son apparition dans la Newsletter. la rédaction propose un interview d'un ancien acteur de Rackham. Les membres du forums ont donc eu une tribune libre afin de poser toutes les questions qui pouvaient piquer leur curiosité.

La victime expiatoire de ce premier opus est le légendaire Martin Grandbarbe, grand peintre du studio R., qui a accepté de se prêter au jeu pour essayer les plâtres pour le plus grand plaisir des lecteurs.



Peinture de Martin G.

MARTIN GRANDBARBE



Le bureau du maître

Question: Nom, prénom, pseudo, âge, photo, poste (& dates) chez R.?

Martin Grandbarbe: Grandbarbe Martin, BangDoll, 32 ans, peintre figuriniste chez Rackham entre 2002 et presque 2008.

Q: Ton premier contact avec Aarklash ?

Martin G: Par un de mes plus vieux pote qui était piqué de curiosité envers Confrontation (blister avec mousse rouge) et il nous a refilé le virus, après on ne faisait que jouer à Conf tout les weekend si possible!

Q: Ton meilleur souvenir de ton travail chez R. ?

Martin G: Pffff trop dur à dire tellement il y en a! Allez on va dire avoir vu un tableau de Paul Bonner (celui avec les Wolfens) en vrai ça fait vraiment quelque chose.

Q: Que fais-tu depuis que tu as quitté R. ?

Martin G: J'ai tenté de survivre comme je le pouvais en faisant d'abord de la manutention chez Asmodée puis j'ai fait vendeur 2 ans dans une boutique de jeux à Paris et maintenant je suis peintre figuriniste freelance.

Q: Quels sont tes futurs projets ?

Martin G: J'espère pouvoir peindre le plus longtemps possible en tant que pro bien que être freelance soit parfois difficile et bien sûr mon rêve est de pouvoir ré-intégrer un studio.



Q: Le marché de la peinture sur figurine, peut-on en vivre ou est ce la galère ?

Martin G: C'est possible mais c'est très très dur et il faut jamais se décourager, après c'est comme tout tant qu'on bosse et qu'on est sérieux il n'y a pas de raison. Il faut bosser comme un taré et jamais s'arrêter, j'ai beau bosser majoritairement pour des pros, je ne cache pas que par moment c'est dur car parfois irrégulier. De toute façon c'est une passion donc c'est de la folie !

Q: Les technologies 3D progressent assez vite avec des logiciels de sculpture toujours plus performants et des systèmes d'impression toujours plus fins et bon marché. Quel impact sur ton métier penses-tu qu'auront ces technologies à moyen terme ?

Martin G: C'est sûr que ça va changer des choses, je crois d'ailleurs que certains trucs impriment en couleur. C'est une technologie intéressante mais je sais pas encore si ça va totalement remplacer l'artisanat qui tourne avec la figurine. Si la 3D est utilisée pour aller plus vite alors c'est foutu mais si au contraire elle est utilisée pour avoir un beau résultat alors c'est top. Pour le moment je n'arrive pas à imaginer une figurine peinte avec l'impres-

-sion qui soit aussi fine et texturée que faite à la main mais bon la technologie va plus vite que nous, on verra ce que le futur nous réserve (dur ta question) !

Q: Selon toi, dans le domaine très particulier de la figurine, la sculpture et la peinture sont elles des techniques indissociables, voire complémentaires, afin de parvenir à leur maîtrise? Ou sont-ce deux talents bien distincts ?

Martin G: Sans hésiter je te dirais que c'est complémentaire ! Car un sculpteur qui connaît les contraintes de la peinture à cette échelle saura le retranscrire dans sa sculpture pour que ce soit le plus agréable possible à peindre.

Q: Est-ce que tu arrives encore à peindre pour toi même ? Si oui, sur quoi travailles-tu en ce moment ?

Martin G: Malheureusement très peu mais bon c'est logique le travail avant tout. Je suis un gros fondu de l'univers de 40k donc quand je peux je bosse sur mes armées (qui en sont encore à un stade primaire). Je prends plus de plaisir à peindre de la fig de jeux car je passe beaucoup de temps dans mon boulot à faire des figurines très soignées donc ça me détend vraiment même si des fois j'arrive à peindre un ou deux trucs chiadés pour faire ma vitrine !

Q: Tu es un excellent peintre, c'est un fait. Mais quel événement ou bien quelle personne t'a suffisamment inspiré pour te lancer dans la peinture, d'autant plus à un niveau professionnel?

Martin G: Merci j'essaye encore de l'être! Plus jeune c'est le guide de peinture rouge Eavy Metal de Mike McVey qui m'a donné envie de faire de belle figs et c'est encore le cas aujourd'hui. Les figurines présentées sont saturées de couleurs et c'est hyper difficile à faire, j'ai toujours une énorme admiration pour cette époque bénie. Pour le pas pro c'est évidemment Rackham même si ça c'est pas fait comme ça mais à force d'acharnement et de harcèlement auprès du staff peinture de l'époque pour savoir ce que je pouvais faire pour m'améliorer (lors des salons). Un jour ils m'ont dit qu'ils étaient intéressés par ce que je faisais, j'étais en transe !



Q: Comment es-tu devenu professionnel et quelle a été ton parcours?

Martin G: Du coup ça rejoins ce que je décris plus haut, Rackham a été une révélation et un jour dans un salon en regardant la vitrine c'était la révélation je me suis dit : «Pourquoi pas moi ?». Après j'ai peint comme un malade et tu as la suite dans la question précédente ! Après j'ai bossé 5,5 ans chez R puis j'ai peint pour Helldorado d'Asmodée, Legacy Miniatures, Anastyr pour Dust Studio, Smart Max Miniatures, Simonminiatures, Mierce, Conan pour Monolith et bientôt pour THIRDMAN STUDIO qui est fait par des anciens collègues de Rackham de la toute première époque !



Q: Que conseilles-tu pour devenir professionnel ?

Martin G: Il faut jamais lâcher, tout donner, savoir se remettre en question en permanence pour évoluer dans le bon sens car rien n'est jamais acquis et aussi faut avoir un grain !



Peinture de Martin G.



Guide de peinture Eavy Metal



Peinture de Mike McVey

INTERVIEW



Pillgrim le Borgne

“

Les nains ont une saveur particulière pour moi et celui-ci est top, je m'étais bien marré à le faire à l'époque

”



Illustration d'E. GUITON

Q: Martin, si tu devais choisir une unique pièce que tu as peinte chez R: laquelle et pourquoi ?

Martin G: Sans hésiter la première que j'ai peinte chez Rackham dès mon arrivé. C'était Pillgrim, je devais le refaire et j'étais stressé à mort car cette fig était déterminante pour la suite. Donc pas la plus belle mais le plus importante en quelque sorte, j'adore les Nains de Rackham et ils m'ont portés chance car c'est aussi grâce à eux que je suis rentré au studio !

Q: As-tu des informations sur le destin des figurines studio de R ?

Martin G: Il me semble que tu en as la plupart chez Cyanide car ils sont détenteur des droits Rackham (je les avais vu lors d'une visite du studio) et je crois que certains chanceux en ont rachetés pour leur collection. Mais bordel c'est triste, tout ce travail réduit à néant ! Je rêve de pouvoir remettre la main sur quelques figs un jour. J'ai aussi 2 figs studio Cadwallon que j'avais peintes à la maison !

Q: As-tu conscience que le travail que vous avez abattu au sein de l'équipe de peinture R. de l'époque a instauré un nouveau standard en terme de peinture (technique, finesse, MNM etc...) ? Bien évidemment à contre courant de GW.

Martin G: Je dirais sans prétention que oui ça a clairement eu un impact énorme, surtout qu'à part GW il n'y avait rien d'autre à l'époque. L'esthétisme de manière général comme les designs, sculptures et peintures ont fait la renommée du studio et aujourd'hui toute les marques sont des héritières du mouvement qu'a généré Rackham et ce à un standard encore plus élevé. J'ai l'impression d'être déjà un Dinosaur !

Q: Si tu étais une figurine de Confrontation, laquelle serais-tu ?

Martin G: Pillgrim le borgne, des nains de Tir-Nâ-Bor.

Peinture préférée de Martin.G



Q: Chez Rackham, comment se passait la conception/création et le suivi des sculptures/ peintures ? Y avait-il un check constant du DA et des illustrateurs sur l'avancée des sculptures, un dialogue entre ces équipes/personnes, ou alors juste une personne qui faisait les retours avec les sculpteurs et peintres ?»

Martin G: Tout partait des idées loufoques des concepteurs comme Edouard Guiton, on le laissait faire ses trucs après les sculpteurs s'amusaient ainsi que les règleux qui cherchait comment intégrer ce nouveau concept dans Aarklash puis venait la peinture et en général on demandait aux règleux si il y avait un truc particulier à faire ressortir ou si on était frees-tyle ! Clairement le DA était toujours derrière le process, du début à la fin.

Q: Te souviens tu de la première figurine que tu as peint ? L'as-tu encore en ta possession ?

Martin G: Oh que oui un superbe Space Marines du jeux Space Crusade sous-couché à la main avec une peinture à peine diluée et avec une moitié verte et l'autre rouge! Non je ne l'ai plus en ma possession!

Q: Au début les figurines Rackham utilisaient le TMP pour le rendu du métal. Comment et pourquoi le choix de passer au MNM a t'il été pris, devenant par la suite un standard de qualité pour nombre d'autres compagnies ?

Martin G: Oui c'est un heureux hasard en cherchant quelque chose qui passe mieux à la photo car le TMP posait des problèmes lors des séances photos. L'idée du MNM s'est donc imposée à la suite d'une recherche et passait beaucoup mieux en photo, de plus ça a donné à la firme une de ses marques de fabrique.

Q: Les peintures des figs Rackham sont souvent très proches des illustrations, laquelle influençait l'autre en priorité ? Si c'est l'illustration, quelle est selon toi la principale difficulté lors du passage de la 2D à la 3D ?

Martin G: C'est clairement les illustrations qui influencent au départ les peintres, ayant à portée le travail de Paolo Parente et de Paul Bonner ça a permis d'analyser le comment du pourquoi, il est même arrivé l'inverse aussi. Les illustrations sont la sources mais les illustrateurs se sont aussi inspirés de notre travail pour leur mise en couleur ce qui est plutôt flatteur, le meilleur exemple par rapport à mon expérience chez Rackham est celui de John Howe qui s'est directement inspiré de mon travail sur les Cynwäls pour le retranscrire sur son illustration (trop fier) !

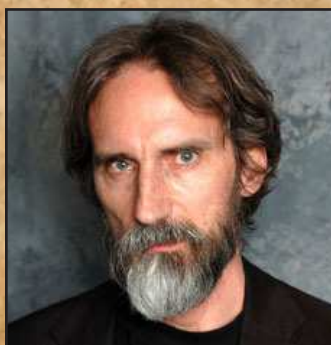
En fait la véritable difficulté est de s'adapter à son sujet car en 2D et 3D les règles sont totalement différentes. Il faut créer les volumes en 2D et donc faire des jeux de lumières, d'ombrages et d'optiques pour obtenir un résultat convaincant tandis qu'une figurine a déjà les volumes de présent. Donc étant donné qu'on avait chacun notre spécialité entre chaque département, c'était surtout une interprétation de l'un ou de l'autre car on avait confiance en nos capacités.



Sculpture Stephane S. peinte par Martin G.



Paolo Parente



John Howe



Elfe et Dragon - John H



Asadar Cynwall

CONCOURS



Le treizième concours de peinture s'est terminé le 3 Mai 2015. Le thème de ce concours évoquait l'ambiance ténébreuse d'Aarklash.

C'est à dire, un lieu plongé dans les ténèbres, dans une obscurité profonde ou un gouffre ténébreux. Obscur, mal connu, mystérieux ou secret. Une figurine aux intentions malveillantes

LIBREVENT



LES TENEBRES

CATEGORIE VETERAN



TERE PLACE - MIRVILLIS - LE PALADIN NOIR



2EME PLACE - SPIFF04
LE CLONE DASYATIS



3EME PLACE - CLAIRETTE
LA GORGONE



4EME PLACE - GUNNM
LE GUERRIER SKORIZE

CATEGORIE REGULIER



1ERE PLACE - OURS - LE FOSSOYEUR
DE SALUEL



2EME PLACE - LIBREVENT - EJHIN
DE VANTH



3EME PLACE - SELENE - LA SUCCUBE



4EME PLACE - STYLNOX - ONYXII
LE RODEUR



5EME PLACE - TOMTOM - ARKEON SANATH



6EME PLACE - JU - LE GARDIEN
DES SEPULTURES



7EME PLACE - L HERMITE - DAMRAHL

TUTO

Voici une série de tutoriels pour bien choisir son matériel et des méthodes simples pour débiter sa peinture proposée par l'excellent Martin G.

Ce premier volet explique le bon choix du matériel indispensable pour tout peintre motivé.



Lampe 88 LED



Différentes tailles de pinceaux



Porte foret

1-Trucs utiles pour commencer

Pendant le stage de peinture qui a eu lieu à Lyon, il m'est venu l'idée de faire une liste pour bien débiter avec le bon matos de peinture ainsi qu'une liste des couleurs utilisés au studio avec en prime les recettes pour obtenir tel ou tel truc. Je ferai des tutos au fur et à mesure car ça va être un peu long sinon.

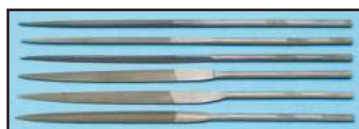
Commençons par la lampe. Il faut pour aider à mieux peindre une lampe à Néon avec une lumière blanche, car ça ne chauffe pas trop et la lumière blanche ne perturbe pas trop la perception des couleurs, contrairement à la jaune. Il doit exister d'autres modèles comme les lampes de joaillier mais c'est encore plus cher, par contre c'est le top.

Par expérience je déconseille vivement d'utiliser une loupe, ce n'est pas nécessaire à cette échelle, on perd plus de temps et en plus on voit encore plus d'imperfection. Seule une main sûre et bon pinceau suffisent pour faire des choses en finesse. La loupe faut éviter ça sert absolument à rien à part perdre encore plus de temps.

Pour les Pinceaux, là pas de secrets. Un bon pinceau est vraiment essentiel pour bien bosser. Le top aujourd'hui se sont les Winsor&Newton série 7 poils longs. Je les commandais avant sur le site du Géant des Beaux Arts mais ayant eu plusieurs problèmes à cause des livraisons avec GLS je suis passé ailleurs. J'ai une préférence pour le n°2 avec lequel je fait quasiment tout et le 00 pour faire des détails fins ou du surlignage.

C'est un peu plus onéreux mais au moins le service est impeccable et faite attention car il existe poils longs et courts, privilégiez les longs. Oui ça fait une somme pour des pinceaux mais bien entretenus ils tiennent très longtemps. Aujourd'hui il faut éviter Raphael car la fabrication est moins bonne et le prix reste le même donc faites gaffe !

Le Porte foret est un outil fort utile pour contre percer sa figurine avec soit des tiges en laiton, soit des trombones. Il est important d'utiliser différents diamètres pour que le perçage soit optimum, car quand on contre perce on enlève de la matière et donc on fragilise la pièce et toujours tourner dans le même sens aussi pour éviter de faire une force contraire qui pourrait casser le foret.



Pour compléter la préparation il faut utiliser des petites limes très fines, du papier de verre type Tamiya très très fin pour bien poncer les surfaces et ne pas hésiter à combler les interstices avec une pate quelconque type green-stuff, brown-stuff ou milliput.

BANDOLL

TUTO

Et nous voilà avec un un petit tutoriel entièrement composé par Go-rock sur une figurine EDEN. Bien que d'un jeu différent, ce tutoriel offre sans peine la possibilité de comprendre simplement les étapes qui permettent d'obtenir un joli rendu NMM rouillé.

Salut les gens,

A défaut d'avancer comme je le voudrai sur ma figurine pour le concours de peinture organisé par le Forum, je fais des tuto de peinture pour Eden.

La figurine utilisée pour ce tutoriel n'est autre que le **BLUE RIKISHI** du jeu **EDEN**.

A la demande d'Admin, je vous mets à disposition le tutoriel ici. En espérant que ça vous serve sur vos propres figurines Conf (ou Eden, car il est bien aussi ce jeu).

Pour information, j'utilise de la peinture Vallejo mais les noms des couleurs sont convertis avec leurs équivalents Prince August. Au fait, j'avoue que c'est juste super lourd pour écrire un tuto bilingue pour ceux qui ont déjà fait!

BLUE RIKISHI



Figurine terminée

Etape 1



Toute première étape. Sur une sous-couche blanche, j'applique les couleurs de base (avec un gros pinceau, là c'est un No4).

- Métal (Rikishi): Bleu Gris Foncé
- Métal (socle): Gris Sombre
- Cuir: Marron Cuir Foncé
- Pagne: Jaune Kaki
- Ceinture et bords du socle: Noir

Ensuite, je donne un gros coup de lavis Agrax Earthshade (Citadel). Le résultat est plutôt crade, mais ça ajoute vraiment de la profondeur aux couleurs.



Etape 2

Etape n°3:

A la troisième étape, je reprends mes couleurs de base une par une, mais uniquement sur les parties exposées à la lumière.

Etape n°4:

Cette étape terminée, je passe à la quatrième et j'éclaircis le cuir avec un mélange (plus ou moins 50/50) de Marron Cuir Foncé et de Chair Bronzée.



Etape 3



Etape 4

TUTO

Etape 5



Etape 6



Etape n°5:

A la cinquième étape, je renforce encore les lumières avec du Chair Bronzée pur. J'insiste particulièrement sur les zones fortement exposées à la lumière (les épaules, le dessus du bide,...).

Etape n°6:

Cette étape terminée, je reprends les ombres avec des jus contrôlés de Stegaddon Scale Green (Citadel).



Etape 7

Etape n°7:

On entame alors les premiers éclaircis sur le métal avec un mix très transparent de Bleu Gris Foncé et de Beige pour cette septième étape.

Etape n°8:

On enchaîne sur une nouvelle étape avec du beige pur (toujours très transparent!).



Etape 8

Etape n°9:

Je retravaille les ombres avec des jus de Terre Mat...

Etape n°10:

...puis de Marron-Rouge...



Etape 9



Etape n°11:

...et enfin un jus de Orange.

Etape n°12:

Je reprend chaque arête du métal avec de l'Ivoire (super long, mais le résultat est vraiment spectaculaire!)



Etape 11



Etape 12

TUTO

Etape n°13:

Pour le pagné, j'ai même pas essayé de faire des photos!

Je passe très rapidement d'une couleur à l'autre, renforçant une lumière par-ci, écrasant une ombre par-là.

J'utilise principalement du Dryad Bark et du Terre Mat pour les ombres et du Ushabti Bone et de l'Ivoire pour les lumières. En même temps, j'éclaircis la ceinture en ajoutant petit à petit du Chair Bronzée au Noir.

Etape 13



Etape n°14:

Tout pareil que sur le métal du Rikishi, j'éclaircis le métal avec du Gris Sombre, du Gris Basalte, du Gris Pâle et de l'Ivoire. Les tâches de rouille me servent aussi à séparer les éléments les uns des autres.

Etape 14



Etape n°15:

Les lumières vertes sont basées en Vert, puis éclaircies en lui ajoutant progressivement du Vert Fluo, du Jaune Citron et enfin du Blanc.

Etape finale:

Après avoir ajouté quelques touches de blanc sur le métal et repeint le bord du socle avec du Thamar Black P3 (parce qu'il est un peu brillant!), la figurine est terminée.

GOROCK

Etape 15



GOROCK

EVENEMENT

Du 3 au 5 avril 2015 s'est tenu le festival belge Trolls & Légendes. Seul festival à regrouper tous les aspects de la Fantasy, de la littérature au jeu en passant par la musique, la bande dessinée, l'illustration et le cinéma, Trolls & Légendes fêtait en 2015 son dixième anniversaire et proposait à cette occasion un programme exceptionnel dans des espaces redéployés.



Trolls & Légendes

LE FESTIVAL DE TOUTES LES FANTASY !
MONS (BELGIQUE)

Je me suis rendu avec le plus grand plaisir à Mons, en Belgique, pour participer à mon premier Trolls & Légendes. A la demande de mes amis bleges, j'ai donc passé le WE à faire des démos de Condf'Fédé.

Après quelques tests locaux au magasin Trollune de Lyon, j'ai donc pu mettre en œuvre les règles simplifiées d'initiation sur un WE complet, & le moins qu'on puisse dire c'est que ça a fonctionné du tonnerre.

Comme toujours, & ceux qui font de temps à autre des démos de Conf' le savent bien, le simple fait de marquer CONFRONTATION sur une table de figs, ça fait venir du monde & ça fait remonter de la nostalgie chez les anciens. Alors certes, tout le monde ne replonge pas, mais au moins la table ne désemplit pas de papoteurs divers & elle est souvent pleine de joueurs. Avec 19 parties durant le WE, dont plusieurs en multijoueurs, je peux vous dire que je n'ai pas vu le temps passer.

Il m'a malheureusement manqué le temps & la présence d'esprit d'imprimer une version papier de notre magnifique Newsletter, sans quoi j'aurais probablement recruté un maximum de nouveaux joueurs. Mais le fait est là, le public n'attend que nous pour replonger. :)

Pour l'une des prochaines NL, je vous mettrai au propre cette version d'initiation qui a été discutée sur le forum, que tout le monde puisse en profiter à loisir.

Au passage, & pour sortir un peu du seul cadre de Confrontation, je félicite nos amis belges pour cette magnifique convention. Costumes, jeux, auteurs, sans même parler des concerts (j'ai fait quelques jaloux(es) en expliquant au retour m'être trouvé par hasard & sans savoir qui serait sur scène en plein concert de Corvus Corax, comme ça, tranquille), c'était parfait. En plus, il n'y a vraiment qu'en Belgique que la bière coûte le même prix que le café, comme en plus je ne bois pas de café...

SUPERTAZE



EVENEMENT



Un Week-end Conf Givordins de plus s'est tenu les 11 et 12 Avril 2015. Au programme, peinture de figurines avec des dégradés d'une finesse à faire pâlir d'envie BangDoll, des parties de Conf avec une maîtrise stratégique et tactique que même le Dr Hareng se sentirait dépassé et le tout s'est fini avec la visite du salon du jeu de Givors. Tout le monde était bien motivé ce weekend encore.

WEEKEND A GIVORS



Et voilà, le week-end s'est terminé avec encore beaucoup de boulot d'abattu et de bons souvenirs. Comme pour chaque session, on avait encore du beau monde autour de la table. Gunnm, Naud, Ours, Parlorage et Librevent. Merci à tous !

Donc le programme, a été peinture, peinture, ..., Encore de la peinture, ..., Toujours de la peinture! En fait on a peint nos participations au concours de peinture (sauf Naud).

Samedi soir, partie sympa d'un jeu présenté par Naud : Scherlock Holmes. Et Dimanche après-midi, on a organisé une partie multi-joueurs bien sympa à 4. Par contre, on avait fait pleins de photos de la partie pour faire un compte-rendu. Et la carte mémoire de l'appareil photo a merdé, on a tout perdu... Quelques photos ont pu cependant être sauvée pour vous faire partager l'évènement.

LIBREVENT



Week-end bien sympa avec un bon rythme de peinture, tous motivés à tester les techniques vu au dernier stage! La partie de cet après-midi a mis en scène du très lourd dans un combat, je vous laisse juger les photos.

Les autres armées ont comploté contre les Sessairs ! Aucun survivant, aucun point ...

GUNNM



A retenir les émissaires bien couillus des sessairs de Gunnm, qui finalement auraient peut-être dû l'être un peu moins, la compo bien sale de Gaëtan, les jets de dés bien pourris de ces nabots, systématiquement dans les jambes! (des mecs pas bien grands quoi !). Mais aussi les coups de maître de Kahinir tout de même, encastrant un prétorien dans le sol ou encore la large victoire bien méritée d'Admin avec ses Daikinee...

OURS



VILLA JEUX 2015



A la suite de la démonstration au sein de l'association Ricochet, on a obtenu un billet pour présenter Confrontation au format Confédé lors du festival annuel VILL'A JEUX se déroulant sur la commune de Le Bouscat les 18 et 19 avril 2015.

Et voilà, un petit après-midi ensoleillé passé au festival Vill'A Jeux avec l'excellent Stylnox. A la suite de notre précédente intervention, l'association Ricochet nous a proposé de participer à leur 13ème édition.

Au programme des nombreux visiteurs présents: des centaines de jeux en accès libre sur plus de 600m² et des animations pour tous les âges dans le parc extérieur (jeux de société, géants, jeux vidéo, de construction, pour la petite enfance, Bubble foot, yo-yo, théâtre impro,...). Vill'A Jeux s'adressant aux passionnés comme aux simples curieux, aux joueurs ou aux familles pour un embarquement dans un voyage culturel, ludique et intergénérationnel; notre place était tout indiquée afin de partager l'univers d'Aarklash au plus grand nombre.



Quelques démos ont été proposées aux visiteurs s'attardant sur le stand grâce aux nombreuses références peintes présentes et quelques bonnes surprises au passage. Des anciens joueurs étonnés que le jeu soit toujours actif. Un gros retour très positif sur les sculptures détaillées des figurines qui a toujours fait la renommée de la marque. Et puis il y a eu quelques visiteurs voulant tenter d'autres parties en club pour peut être vraiment se lancer. On en tire un bilan donc très positif pour une courte après-midi au final! Notre présence sera même reconduite l'année prochaine! Cette fois-ci, on prévoit quelque chose de plus imposant..

CORSAIR



WEEKEND CONF PARAPENTE

Encore un week-end lyonnais tenu les 16 et 17 mai 2015 mêlant séance de peinture, des parties endiablées et un petit vol en parapente pour terminer l'instant de la plus belle manière. C'est notre camarade Naud qui a accueilli l'évènement cette fois-ci pour notre plus grande joie.



Pour ma part, la séance peinture de samedi m'a permis de «terminer» un canasson. C'est chose faite, il me reste plus qu'à peindre les 10 autres de la même manière ! Merci bien aux autres pour leurs conseils ! Mais résumons un peu. Samedi soir, on a fait un petit déplacement à Trollune. J'ai été faible, j'ai craqué pour Zombicide Saison 3... Dimanche, on a lancé une partie de Dogs Of War à 5. Brillante victoire de Ours. Personnellement, j'ai été table-rasé au 3ème tour. Snif ! La vengeance sera terrible !!! Pour récompenser les joueurs encore motivés, on s'est livré à une session de Parapente le soir. Il a fallu être patient mais finalement j'ai pu faire voler Gunnm, Ours et Naud dans de bonnes conditions. Cool, car c'était pas gagné au niveau de la météo ! J'ai bien essayé d'en larguer 1 ou 2 en vol mais ils se sont accrochés !

LIBREVENT



EVENEMENT



RAPPORT DE BATAILLE

Première partie de cette campagne Dow of War que je vais vous présenter dans un petit compte rendu de bataille.

Naud et ses Lions : Un garde royal, le capitaine, une licorne, une valkyrie, un fauconnier, un archer.

Gunmm et ses Cynwalls : Un asadar capitaine, une chasseuse d'azur, deux vétérans selsyms, et...un akamial !

Gaëtan et ses Griffons : Un prétorien capitaine, un autre prétorien et un cavalier thallion.

Librevent et ses Druces : Kallgyr, un pillard cornu capitaine. Lynwyn, lanyfh sergent, Zehv, archer drune et tireur d'élite, Romanh, un karnagh rouge, sentinelle.

Ours et ses Nains de Tir-Na-Bor : 3 Khors (capitaine, lieutenant et spadassin), 1 tromblon-nier (tireur d'élite), 2 bougres sur razorback (traqueurs)

«Zol-Khan a toujours été considéré comme un original, malgré son statut de capitaine Khor. Il y a longtemps, il a adopté Tor-Khan, un jeune orphelin, l'a élevé comme son propre fils et l'a finalement intégré dans sa compagnie de guerriers Khors. Leur compagnie a récemment été prise à partie dans une violente embuscade de nains de Mid-Nor, où Zol-Khan a perdu la vie. Bien peu de nains ont survécu à cette attaque, et la bataille ne fut pas un total massacre grâce à Tor-Khan qui rallia vaillamment ses compagnons. En revanche il n'a pas pu empêcher les nains damnés de s'enfuir en emportant des dépouilles fraîches, et nomment celle de Zol-Khan... A leur retour, les supputations sur la santé mentale de Zol-Khan et sa capacité à assumer le commandement d'une compagnie de Khors prestigieuse n'ont pas tardé à se répandre comme une trainée de poudre. S'en fut trop pour Tor-Khan, qui décida de quitter Tir-Na-Bor, tant pour restaurer l'honneur de son père adoptif que pour prouver sa propre valeur, elle aussi remise en question. Bal-Tan et Ulfrik, deux Khors de sa compagnie, ont deviné son projet et ont spontanément proposé de l'accompagner. Bal-Tan était le compagnon d'entraînement de Tor-Khan et est véritablement devenu un frère d'armes pour ce dernier ; quand à Ulfrik, il était leur maître d'armes et bras droit de Zol-Khan. Tor-Khan n'eut aucun mal à convaincre Scalf, un marginal mais ingénieux nain, de les accompagner dans cette aventure avec son tromblon trafiqué. Il a également embarqué ses cousins les frères Crômm et Krass, deux nains chérissant tout autant leurs gigantesques masses que leurs sangliers, suffisamment cinglés pour tout quitter et les accompagner. Depuis lors, la compagnie naine parcourt Aarklash à la recherche des nains de Mid-Nor ayant emporté Zol-Khan. Ils acceptent de temps à autres des missions de mercenaire contre des ressources, mais préfèrent des informations. Tor-Khan espère, autant qu'il le redoute, le jour où il retrouvera la dépouille de Zol-Khan...»

MISSION UNE : LE TOMBEAU DU NECROMANCIEN

Un riche commanditaire de Cadwallon, qui préfère garder son anonymat, a eu vent de l'emplacement de la tombe d'un antique nécromancien, qui a selon la légende été inhumé avec un coffret, qui au vu de la prime proposée doit avoir...quelques étranges propriétés. Une fois arrivés à l'endroit indiqué, plusieurs mauvaises surprises. Il y a plusieurs tombes semblables, et l'air imprègne de magie noire, ce qui n'augure rien de bon. Et ce foutu ambassadeur, ce sale rat, a du recruter plusieurs compagnies pour cette mission importante ! Il n'y a pas moins de 5 troupes présentes, et aucune d'entre elles ne montre l'intention de faire demi-tour. Ainsi soit-il !

Compte-rendu :

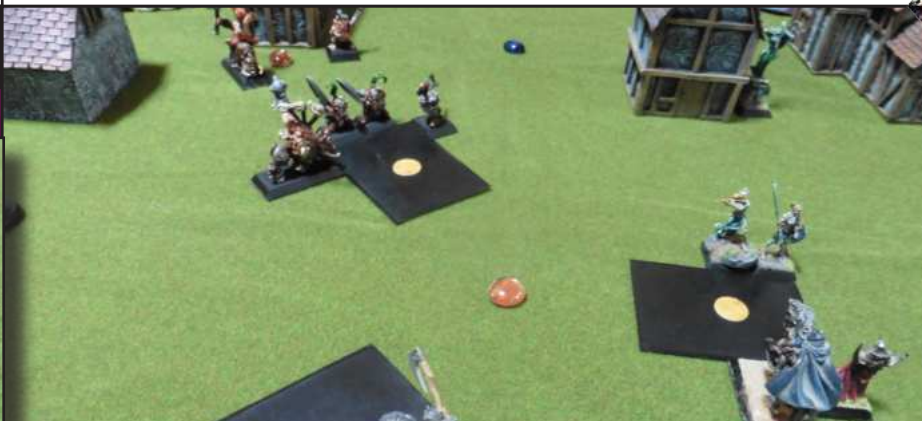
La table comprend trois tombeaux au centre, dont un seul contient le fameux coffret. Chaque tombeau a une RES de 6 et 6 pts de structure, et un pantin morbide apparaît par tour sur chaque tombe non-ouverte. Lorsqu'un combattant ouvre une mauvaise tombe, il est immédiatement chargé par une goule. Lorsqu'un combattant ouvre la bonne tombe, il ramasse le coffret mais est immédiatement chargé par un paladin noir ! Ouvrir une tombe apporte un point de victoire, et posséder le coffret à la fin du tour 6 apporte 2 points de victoire.

Déploiement :

Chaque groupe commence à se déployer à une distance respectable de ses rivaux, mais suffisamment proche des tombeaux. Naud est le plus agressif, et déploie une Valkyrie juste derrière l'archer drune, et son archer bien proche de mes nains...



EVENEMENT



Tour 1 :

Trois pantins morbides sont apparus. Librevent, Gaëtan, Gunmm et moi-même fonçons sur la tombe la plus proche. L'archer drune se retourne promptement et colle une blessure critique à la Valkyrie audacieuse, qui file sans demander son reste demander la protection de sa licorne. Le garde royal fonce sur le pantin morbide, tout comme un des gardes prétoriens.

J'épargne l'archère d'alahan et envoie un bougre sur razorback assurer la destruction de la tombe, et j'en laisse un en retrait pour gérer l'adversité, au cas où. Mon tromblonnier envoie un pruneau monumental dans son pantin morbide, qui explose avec force éclats d'os. Gunmm laisse son asadar en embuscade et allume un des prétoriens avec sa chasseuse d'azur, qui prendra une blessure légère. Son akamial avance, tente un tir, et rate. L'archère de Naud tire, sans pitié, sur un de mes bougres et sonne le début des hostilités, sans blessure à la clé.

Gaëtan et Gunmm se disputent une seule et même tombe, Gunmm tape le premier mais n'est pas en mesure de détruire la tombe avec ses deux vétérans. Le garde prétorien de Gaëtan finit donc le travail, et se fait charger par une goule. Mes guerriers Khors éclatent également la pierre tombale, et l'un deux se fait charger par une goule. C'est donc le pillard cornu de Librevent qui ramasse le coffret, et se fait donc attaquer par un paladin noir, fort énervé. Ce sera donc ce pillard cornu qui focalisera l'attention de l'ensemble des belligérants.

Tour 2 :

Mes bougres sur razorback fondent sur l'archère d'alahan, pour venger l'affront. Les khors se concentrent sur la goule pour l'éliminer rapidement.

La licorne entre dans la danse et charge le karnagh rouge, qui est tué net par l'impact. La valkyrie tente d'engager finalement l'archer, après avoir été soignée par la licorne, mais échoue à un pas, décidément ! En revanche, le fauconnier, avec un joli tir, met l'archer drune en légère.



EVENEMENT



Gaëtan avance avec son cavalier thallion et met le pillard cornu en blessure légère avec un joli tir, avant de repartir se mettre à l'abri. Gunmm envoie ses vétérans selsyms sur les gardes prétoriens, et l'asadar sort de sa cachette et décide d'avancer vers la zone de combat.

Le garde royal de Naud fonce sur le pillard cornu porteur du coffret.

Le tromblonnier tire dans la mêlée entre le palafin noir et le pillard, et lui met une autre blessure légère. La chasseuse d'azur réussit son tir sur la mêlée entre la goule et le garde prétorien. L'akamial avance, tente un tir, et rate.

Les combats sont une véritable boucherie. Les goules sont découpées, l'archère d'alahan aussi. Les selsyms se font réduire en bouille par les coups de maître dévastateurs de l'élite griffon. En revanche, le pillard cornu arrive à survivre au combat, à la fois contre le paladin noir et le garde royal, pour l'instant... Les nains se regroupent et avancent à leur rythme vers la zone de combats.



Tour 3 :

Le garde royal charge le pillard, et la valkyrie est tuée par l'archer drune. Les bougres sur razorback chargent l'archer drune isolé et en blessure grave.

Gunmm passe en mode énervé, fait boire sa potion de force à son asadar et l'envoie tuer du prétorien ! La licorne charge le cavalier thallion.

Les nains courent toujours vers les combats, le tromblonnier et la chasseuse d'azur réussissent leurs tirs, sans grande conséquence. L'akamial, lui, avance, tente un tir, et rate. La phase de combat est là encore sans pitié. Le garde royal tue le pillard cornu, extirpe le coffret du cadavre encore chaud et s'enfuit vers le bord de la table. Le paladin noir le poursuit. Krass et Crômm, les bougres sur razorback, ne font qu'une bouchée de l'archer drune et se préparent pour leur prochain assaut. L'asadar sous vitamine, envoie ad Merin le premier prétorien, poursuit sur le suivant, et l'élimine tout aussi facilement ! Peut-être que leur précieux coup de maître était une technique connue de l'asadar, car il a aisément contré leur assaut.

A ce stade, Librevet est table-rasé, et il ne reste à Gaëtan qu'un cavalier thallion aux prises avec une licorne. Naud a encore un faconnier, sa licorne et son garde royal qui court avec son coffret. Quand à Gunmm, il a perdu ses deux selsyms et tout le monde regarde son asadar diffèrent après ce tour... Mes nains sont maintenant prêts à en découdre pour la victoire, et par la grâce d'Odnir, ils sont tous indemnes !



EVENEMENT



Tour 4 :

Le garde royal s'éloigne le plus vite possible des guerriers Khors flambant neufs qui sont à ses trousses. Un guerrier khor immobilise le paladin noir, les autres sont encore trop loin et s'approchent autant que possible du garde royal. Un des bougres sur razorback rejoint la mêlée entre la licorne et le thallion, tandis que l'autre se prend une blessure du fauconnier traînant dans le coin. La chasseuse d'azur et le tromblonnier s'échangent leurs tirs. L'asadar charge le garde royal. L'akamial avance, tente un tir, et rate.

Pendant les combats, la chance cesse de sourire si effrontément aux Nains : le bougre sur razorback est tué net par une attaque de la licorne, tandis qu'un guerrier Khor affronte le paladin noir : 6-6 pour ce dernier. Le paladin poursuit sur un de ces confrères, qui le venge aussitôt. Le problème des morts-vivants est réglé pour cette partie. Il se passe peu de choses sur le reste des combats, l'asadar semble s'être remis de sa potion de force et n'arrive pas à tuer le garde royal.

Tour 5 :

Les guerriers Khors arrivent finalement à attraper le garde royal ! Le fauconnier quitte délibérément la table et laisse le bougre du razorback sans adversaire, qui se rabat sur la licorne. L'akamial avance, tente un tir, et rate.

Le combat crucial a enfin lieu : les nains et l'asadar se disputent la mort du garde royal, qui lui se défend vaillamment. Ce sont finalement les nains qui ont raison de l'humain, donc l'un lui dérobe le coffret et commence à s'enfuir. Le bougre sur razorback se fait punir par la licorne et meurt rapidement.

Tour 6 :

Jet décisif : je décroche la discipline, ce qui me permet de courageusement mettre le porteur du coffret hors d'atteinte de l'asadar et des tirs. Celui-ci se rabat donc sur le cavalier thallion, pour s'entraîner à l'étripage de griffons. La licorne se désengage et fonce sur le porteur du coffret, dans un combat de la dernière chance, sans toutefois réussir à terrasser le valeureux nain. L'akamial avance, tente un tir, et rate.

Ainsi se termine cette première mission, avec une victoire éclatante des Nains, pour l'Aegis !

OURS

EN BREVE - AILLEURS EN FRANCE

le samedi 25 avril 2015, il y a eu aussi un tournoi confrontation format DABOK 3.0/3.5 modifié, dans les Vosges au Moulin des Moines à Châtenois (88) à 50min de Nancy ou Epinal et 1h30 de Metz.

Au programme, 4 rondes au format 200/+200/400/600 en 1h30 chacune.

Le tournoi c'est bien passé avec 8 joueurs présents. Les scénarios se sont bien déroulés dans l'ensemble, seul petit hic sur le petit chaperon rouge, où le premier point de scénario dépend juste de la chance. On a joué Prières, une version modifiée de Dolmens, Chaperon rouge, Epidémie et Brûler les tous.

Au final c'est Zeph qui remporte le tournoi avec 26 points, deux compo gobeline baba et deux compo cynwall syd en 400 et malkyr en 600...

VLADABOK



TOURNOI

Un tournoi attendu par tous depuis 1 an s'est déroulé dans la capitale parisienne les 23 et 24 mai 2015. 16 joueurs se sont affrontés pour le titre de champion de France.

Les affrontements se sont déroulés dans la magnifique Waaagh Tavern, toute proche de Montparnasse dans un format Conf'fédé en 400 PA sans alliés ni affiliations et en 6 rondes, sans de machine de guerre ou de profil rang 3 ou +, ni de puissance 3 ou + et 40% maximum pour un même combattant, 2 cartes maximum d'un même type de profil.

Les joueurs se sont rencontrés sur les scénarios entièrement révisés pour l'occasion: Brûlez les tous, La fontaine de jouvence, Dolmens, Les prisonniers, Exécution et Le marassin sacré.



BAGHLA

- Galhyan + mascarade de Galhyan + arme et armure hélianthe + fléau céleste + cycle éternel + forge des héliastes + invocation de la lumière + mot de puissance + source de lumière
- 3 chasseurs d'azur
- 2 échahims
- 1 Pulsar
- 2 émissaires de lumière + châtiment de lumière + invocation d'étincelant + mot de puissance + ténacité de la lumière

THE RED EYE

- Sasia Samaris (II) + rune de volonté mineure + routine technologique + chaînes élémentaires + reconstitution génétique + contrôle de la matière + chaos intérieur + arc de mana + invocation de sombres
- 2 furies pourpres
- 2 arbalétriers (1)
- 6 pestes de chair (1)
- 1 guerrier skorise

LUIDGI

- Melkion (I) le flamboyant + arcane I : le magicien + symbole de pouvoir + pyrotechnie + collère du guerrier + invocation du feu + source de lumière + mur de lumière + glaive chimérique
- 1 Familier du feu
- 2 gardes prétoires
- 2 fusiliers vétérans
- 2 émissaires de lumière + invocation d'étincelant + ténacité de la Chimère + châtiment de lumière + mot de puissance
- 2 lanciers
- 2 artificiers

GRAND TOURNOI DE PARIS



RESULTATS



STYLNNOX

- Ophyr le gardien + Fragment de lune + spectre de sacrifice nocturne + voile de brume + esprit de la meute + entraves aquatiques + mur d'eau + tourbillon de précision + cycle éternel
- 2 rôdeurs
- 2 arbalétriers (2)
- 3 chasseurs (2)
- 3 animæ sylvestres

SAMKO

- S'Ithiss + vouge sanglante
- 2 archers
- 1 gardien
- 2 apostats des ténèbres (2)
- 4 esclaves (épée)

CLASSEMENT GENERAL

- 1- BaGhla - Cynwall - 40/+755
- 2- The RedEye - Dirz - 38/+788
- 3-Luidgi - Griffon - 35/+275
- 4-Sylnnox - Wolfen - 33/+1166
- 5-Samko - Ophidien - 32/+352
- 6-Primarque666 - Ophidien - 31/+746
- 7-Général Kalimero - Alahan 30/+863
- 8-SuperTaze - Sessair - 28/+489
- 9-Antiokus - Drune - 28/+191
- 10- Saurdak - Tinarbor - 28/-799
- 11-Kyro - Drune - 27/+494
- 12-Corsair35 - Cynwall - 25/+622
- 13-Akei - Sessair - 22/+349
- 14 Pelayo - Wolfen - 22/-255
- 15 Dragosth - Ophidien - 16/-146
- 16 LeRenard - Sessair - 8/-1599



GENERAL KALIMERO

- Arakan (II) + épée de lumière
- Sardar (I) + ange gardien + force de la vertu + lueur apaisante + aura de lumière
- 2 paladins (II)
- Barde sur destrier + chant de blessure + double illusoire
- 3 gardes d'Alahan (pic de guerre)
- Chevalier errant
- 2 archers
- 3 lanciers

SUPER TAZE

- Manraidh + couronne du stratège + griffe du titan
- Musicien keltois
- Porte-étendard keltois
- 2 druides (1) + rage du guerrier + pyrotechnie
- Minotaure des plaines
- 2 archers centaure
- 3 fiannas
- 3 guerriers (hache)

ANTIOKUS

- Damrahl + arcane I : le magicien + rune de volonté mineure + guerrier d'Alphax + eaux troubles + cycle éternel + téléportation mineure + mur d'eau + boule de feu
- 2 archers
- 2 pillards cornu (1)
- 2 séides formor (2)
- 3 guerriers (marteau)

SAURDAK

- Kûlzarak + Arcane II : La Papesse + Ange tellurique + Arc de mana + Concentré de fracas + Fer de l'esprit de Guerrier d'Alphax + Soins mineurs
- Familier de la terre
- 2 arbalétriers
- Automate sang-noir
- 2 bougres avec hache
- 2 bougres sur razorback
- 2 météores de L'Aegis (1) + régulateur de pression
- Thermo-prêtre sur razorback

KYRO

- Damrahl + boule de feu + entraves aquatiques + guerrier d'Alphax + marche forcée + soins mineurs + téléportation mineur
- 2 archers
- 3 guerrières lanyth
- 1 Pillard cornu (1)
- 2 séides (2)
- 3 homme-chiens
- 1 Sans-visage

CORSAIR35

- Galhyan + mascarade de Galhyan + arme et armure hélianthe + source de lumière + invocation de la lumière + forge des héliastes + mot de puissance + fléau céleste + cycle éternel
- 2 émissaires de la lumière + ténacité de la chimère + mot de puissance + châtiment de lumière + invocation d'étincelant
- 3 chasseurs d'azur
- 2 pulsars

AKEI

- Bragh an Scáthar + rune de volonté mineure + rune de soin mineur
- Hogarth le colosse + arc dragon
- Musicien keltois
- Porte-étendard keltois
- 3 archers keltois
- Druide keltois + tourbillon de précision + cuirasse de terre
- 3 guerriers keltois (1)
- 2 guerriers de Danu (2)
- Minotaure keltois + géa Dur à cuire

PELAYO

- Lykaï, l'affranchi + mousquet du loup
- 2 sentinelles
- 2 rôdeurs
- 3 animæ sylvestres
- 3 guerriers croc

DRAGOSTH

- S'érum
- S'Ygma + orbe de désintégration + cycle éternel + drain de vie + invocation des ténèbres + voile de brume + soumission
- 2 archers
- 1 Aspic
- 1 Apostat d'Ariançe

LE RENARD

- Manraidh
- 3 archers keltois
- Barbare (4)
- Druide (2) + cuirasse de terre + éruption chtonienne + amants de la terre
- Guerrier de Danu (2)
- Fils d'Ogmios
- Minotaure des plaines
- Shaman + don élémentaire + offrande sanglante
- 2 vétérans (hache)

«... Au déploiement, je vois vite qu'il va déployer sa tortue griffonne... Les pestes font exploser les pièges, elles sont à peine blessées et franchement on s'en fout... Je tue son artificier incendiaire avec mon dasyatis grâce à un mouvement rapide et brutal... Il joue bien, bref, ce ne sera pas une partie de plaisir... Ne pas avoir le compa dans l'œil quand il y a un dasya ou un chevalier d'Alahan dans le coin, ça peut entraîner quelques moments désagréables... Je ne connais pas bien les ophidiens, je sais que ça pique, mais qu'ils souffrent quand même de gros soucis en scénarii... Le dasyatis, aidé d'une furie et de la puissance de Sasias va meuler ses serpents restants et finira par empêcher les prières ophidiennes d'atteindre leurs dieux décatis... Primarque joue très bien, sa compo peut me causer de grosses difficultés... mon skorize au prise avec quatre de ses figurines va faire un vrai festival avant de dépasser affaiblissant grandement sa compo... Je suis premier du tournoi ! la pression monte ! Un match nul serait m'irait très bien vu mon avance au classement sur Stylnox... Avec les sorts d'Ophyr dès le tour3, je ne peux plus ni tirer, ni charger, ni lancer de sorts offensifs... Mon dasya n'aura pas fait un centimètre de la partie derrière un gros rocher... La finale ! Pour remporter le tournoi, il me faut une victoire nette. Le reste de la partie est une longue reculade des dirz pour protéger leur butin... un de ses echayms vient charger une des pestes dans un angle impossible en fond de table. Elle explose donc et ma victoire 1-0 ne me permet pas de passer devant Baghla. Je finis donc deuxième avec 5 victoires sur 6 et en ayant battu deux fois le vainqueur: c'est bien mais assez frustrant !

THE RED EYE

COMPTE RENDU DE BAGHLA

«... la partie est achevée depuis la seconde activation d'Ophyr... j'ai découvert qu'il me faisait voler gratos... la déculottée a été totale... Dès le départ, il prend pied dans la rivière sans oser trop y aller... son Manraidh se fait défoncer par un tir d'archer centaure sous pyrotechnie & une charge de mino sous rage du guerrier... Mes thons vont le désosser lentement, fig par fig, dans des combats où je maintiens partout la supériorité numérique locale... De façon assez étrange, mon adversaire annonce avant même le premier jet de dé ne pas vouloir jouer le scénario, car des Drones ne prient pas... il expose Damaralh au tour 1, celui-ci se fait volatiliser par les archers centaures... ce qui me permet de désosser sa compo comme on désosse un homard... ce qui se passe au Black Dog reste au Black Dog... La partie va basculer sur le fait qu'il prend la discipline durant toute la partie, alors que les statistiques sont plutôt en ma faveur... Dite missa est, il pourra balayer le reste de mes pièces sans le moindre souci... Je prends d'assaut sa ligne d'esclaves dès le premier tour avec une série de combats qui s'enchaînent parfaitement... un jet de tactique foireux le trouve totalement exposé & il se fait truchider salement par un archer Ophidien qui le one-shote... son archer en profite pour one-shoter le mino & arracher une belle victoire... Son erreur de mettre ses 2 sentinelles côte à côte me permet de les charger avec Manraidh en première activation... rien ne va se passer comme prévu... ratant encore une fois toutes ses contre-attaques & prenant une critique sur une dernière attaque non parée... les archers centaures sous pyrotechnie sont parfaits pour aller saisir des pièces de soutien isolés en tir d'assaut... ma ligne qui a piétiné la sienne peut remonter vers les sentinelles qui tentent d'arracher le tout pour le tout pendant que des péons en critique ramènent sagement les marçassins vers la sécurité de ma zone de déploiement.

SUPER TAZE

C'est la première fois que je rencontre ce peuple visiblement asexué... Je protège hyper mal ma propre maison en opposant 3 hommes chiens à son cirque... Son mage à défoncer toutes mes forces de frappe et je me suis retrouvé avec Damaralh seul face au monde... Akei met son Mino dessus je pense que c'était pas la chose à faire... Prier près d'un dolmen ! No way, au cul le scénar je jouerai cette game pour le fun!... Ses archers m'ont fait chier jusqu'à ce qu'ils se prennent une blessure chacun... Son aspic a voulu me la faire à l'envers en faisant le tour mais a fini par tomber sur un Seide, bin il a pas aimé... j'ai pas fait un jet au dessus de 3... Ultime Ronde contre des elfes bizarre encore une fois... mes hommes chiens (les pro du vol à la tire)... Il récupérera évidemment le bien après m'avoir ruiné la bouche... Je gagne et termine dans les profondeurs du classement...

KYRO

Voilà mon CR de ce week-end:

Samedi:

Ronde 1: contre Kyro et ses Drones sur Brûlez les tous.

Adversaire très fun.

Je sépare mon armée en deux groupes, le trio de mage pour défendre ma maison et le trio mouvement 20 cm pour attaquer la sienne (le pulsar possède la torche). Je poste les chasseurs d'azur au milieu pour aider suivant les besoins. Mon attaque de la maison se conclut avec succès dès le premier tour, il défend avec 3 hommes chiens 2 archers. Un de ses hommes chien est trop avancé et se fait charger par le pulsar et un échahim. La poursuite du pulsar permettra de tuer un autre homme-chien et un archer drune avant de mettre le feu à la maison. Il ne reste plus qu'un seul homme-chien en combat avec un échahim, le PV est à moi. Le second échahim par prêter main-forte à un chasseur d'azur chargé par une guerrière lanyfh. le centre fût un beau massacre. Damaralh plus ou moins seul au centre tue avec boule de feu le pulsar puis l'échahim ayant attaquée la maison. Je conteste le point avec un chasseur survivant. Au niveau de ma défense, les invocations n'ont pas trop tenu. Mais après avoir affaibli un peu les 2 séides et le pillard cornu. Le séide porteur met feu à la maison. Galhyan se met en colère et avec un combo forge des héliastes et mot de puissance, fait un massacre et éteint le feu pendant la phase d'entretien. On s'arrête à la fin du temps, je ne crois pas que l'on a joué 6 tours. À la fin il lui reste Damaralh, le pillard cornu en critique au CaC avec Galhyan version hulk, un sans visage qui a réussi un beau massacre et un homme-chien qui n'arrive pas à éteindre le feu sur sa maison. Pour ma part il me reste un chasseur en quête de Damaralh, Galhyan, un ou deux émissaires de la lumière. Score de fin, un 2 0 dans la douleur avec un goal average catastrophique.



Ronde 2: Red Eye avec ses Dirz sur fontaine de jouvence

Les compositions et le jeu d'Olivier me posent toujours de gros problèmes, je commence la partie avec peu de confiance. Je tente de percer un flanc sur le premier tour, mais ... j'occulte totalement la portée de menace du dasyatis. Il me contre-charge et me détruit pulsar + 1 échahim dès le premier tour. Pendant ce temps l'autre échahim meurt en essayant de défendre un chasseur aux prises avec un skoryze.

Le second tour commence, je n'ai rien tué et j'ai perdu ma force de frappe. Je relis le scénario voir comment je peux tirer le meilleur de cette partie déjà perdue.

Il y a un PV pour celui qui a tué le plus de porteur de fiole, il en a déjà pris avec ses pestes et moi j'en ai pas une seule. Donc le plan devient tuer une peste et faire le plus de goal possible.

Je tue la peste et arrive à prendre une centaine de point à mon adversaire avant de me faire table raser. Certes c'est une défaite 1-2 mais j'ai scoré autant que possible avec mon erreur sur le premier tour.



Ronde 3: Pelayo avec ses Wolfen sur Les dolmens.

Encore un mec super sympa, c'est cool de rencontrer des gens!

Il a plus de tir que moi et je n'ai pas de mur pour le contrer. Par contre la résilience qu'apportent les émissaires par ténacité de la chimère et la compétence soin, est un atout non négligeable s'il ne touche pas ses tirs.

Ma stratégie est donc de poser mon jeu en fond de court là où les wolfens tirent très mal et voir ce qui se passe, le scénario n'est pas très nerveux, il est possible de commencer à le jouer au tour 4 ou 5 tant que tu as pu prioriser tous les tours sur ton dolmen.

Lui tente de l'agression avec ses animae à l'arrière de ma zone de déploiement, des pièges répartis au centre et des leurres sur les cotés pour faire passer d'un côté ses Crocs et de l'autre ses rôdeurs, pendant ce temps les 3 gros tireurs doivent faire le travail de sape.

Mon adversaire ne pense pas à la capacité des échahims à engager les animaes en vol au préalable repéré par Galhyan, un pulsar et un élémentaire. Je les gère en 2 tours, et me sens plus libre pour avancer.

Le déploiement à laisser une sentinelle totalement à découvert. Je la punis avec mes chasseurs d'azur, ce qui me garantit moins de chances de me prendre une «poutre» à travers la tête. Par contre l'avancer de mes chasseurs se fait contrer par les guerriers crocs qui s'avancent flanc, je perds mes chasseurs. La contre-attaque via les blasts des émissaires me permettra de finir de gérer la menace au tour 3.

Le tour 3 c'est le tour où les rôdeurs ont fini leur contournement pour arriver dans le dos de mes lanceurs de sorts. Un chargera un échahim, le tir d'assaut ne fera qu'une légère et le cac est à mon avantage. L'autre met en critique un de mes émissaires. Le soin me permet de résorber les dommages pris. La menace ne durera qu'un tour.

Il me reste 3 tours pour prendre d'assaut son dolmen et ses 2 tireurs qui ont peu ou pas touché de cible jusque-là. La zone centrale a eu le droit à son déminage à l'étincelant. Je tue les tireurs et prends le contrôle du dolmen.

Je finis le Samedi sur un 3 0, et je suis un peu réconforté après ma défaite.

«...LA SOIREE DU SAMEDI NE FERA EN AUCUN CAS L'OBJET D'UN QUELCONQUE CR...»





Dimanche :

Ronde 4: Antiokus et ses drunes sur les prisonniers.

Sa composition est offensive et la mienne défensive, vu le scénario il me faut prendre le plus de recul possible et neutraliser un maximum de ses forces avant les vrais combats.

Premier tour, je réussis à bien blesser ses 2 archers avec mes chasseurs. Sans tir en face, je peux poser mon jeu pour attendre le CaC. Damrahl se commence à mettre ses gros bras en éclaireurs. Deuxième tour, Damrahl continue son travail mais mes invocations révèlent 3 des 4 éclaireurs. Il avance un peu trop son séide sur un des flancs, celui-ci est couvert par un pillard cornu mais le pulsar foncera pour tuer l'un et blesser l'autre.

Troisième tour, L'élémentaire de lumière se joint au combat entre le pillard et le pulsar mais Damrahl se découvre pour remettre les choses à égalité en tuant l'être de lumière avec un cycle éternel. Un étincelant bloque le deuxième séide mais le second pillard cornu atteint mes deux émissaires qui lui bloquent le passage vers son prisonnier. Mon premier échahim vient prêter main-forte aux émissaires pendant que l'autre voit un boulevard s'ouvrir vers mon prisonniers à libérer. Le pulsar finit le pillard au CaC, poursuit sur Damrahl et meurt. Quatrième tour, Damrahl à découvert se fait tuer par les chasseurs d'azur. Le séide s'est libéré de l'étincelant et va aider le pillard en quête de l'objectif. Galhyan s'énervait tout rouge (ou vert) et viens punir le séide (ça en fait 3 dans le tournoi, on peut le nommer tueur de séides non?). Le pillard meurt aussi, mon échahim est aux prises avec les quelques défenseurs drunes. La fin est proche.

Je gagne 3 0, une super bonne partie merci m. Antiokus.



«... Je suis très étonné par sa compo sans magie mais, connaissant bien les ophidiens, je ne me laisse pas duper par leur capacité de nuisance... Ses archers loupent leurs tirs là où mes chasseurs passent un archer et un apostat en grave... Qu'est ce qu'un gardien ? Le profil absolu s'il en faut... Se faire affronter les 2 armées avec le plus de magiciens. Une torture mentale... Et là, j'assiste à du grand Melkion en mode Avatar qui invoque tout ce qu'il peut avec une maîtrise incroyable. je ne doute pas pouvoir la contrer un peu. Raté! 18 dés de lances et pas un seul 5 ou 6... Si je savais au moins taper ailleurs que dans les pieds... des seuils d'attaques digne d'une légende vivante et pulvérise mes pulsars comme des brindilles... Mon adversaire semble inexpérimenté et fait de nombreuses erreurs de placement dès son déploiement. Mais il a face à lui un gars dont la poisse lui colle à la peau comme un vieux tatouage... Moralement, j'y suis plus... Galhyan en mode super sayen va couper en 2 son boss et poursuivre sur le minotaure... Il faut dire que le cuir de leurs bottes était rudement solide! Un table rase avec QUE des blessures dans le 1!... s'il déploie ses éclaireurs dans la bande de 10cm, je lui ruine la tête... Le tir passe avec 6 et 6 puis tue 5-6. OK ! Ça commence bien... S'en suit une voltige entre les paliers 1 et 2 en jouant sur la distance de charge de l'adversaire... Ma victime, qui est un pulsar, est à RES17 à chaque tour... Un adversaire rigoureux là où je n'ai plus la gniak du tout... Génial ! Je fais des trous dans leurs bottes... Et là, surprise! Les cochons se barrent à chaque coup porté à l'adversaire. WTF!... Le gong retenti et je suis à plat!...

CORSNAIR

Ronde 5: Saurdak et ses TNB sur exécution

Ma victime est un pulsar, la sienne son thermo-prêtre, c'est du solide!

Il décide de jouer le 1/1 en déployant sa victime en fond de table et en y ajoutant son mage pour la booster. Le reste de son armée progresse vite vers moi. Je tente d'affaiblir les météores au tir pour diminuer leur efficacité mais en vain...

Il tombe sur mon pulsar, Galhyan Banner est là pour régler le problème à coup d'arme hélianthe.

Son armée tombe et il ne lui reste que deux figurines au fond de la table.

Viens une course contre les tours pour tuer sa victime. Les tirs ne sont pas assez efficaces mais au sixième tour je suis en position pour charger le thermo avec mon pulsar. Après une séance de boost obscène de la part de Galhyan, le pulsar par comme une balle sur le thermo. Celui-ci réceptionne la balle avec bon coup de maître qui me met en critique. Il me reste des attaques, lui non. Je tue le thermo sur la dernière blessure infligée.

J'étais proche du 0/3 mais je gagne 3/0, ouf que d'émotions!

Pendant ce temps Red Eye se fait totalement gérer par Stylnox et je passe clairement devant. 38 points pour moi 32 pour les Dirz. Saurdak décide que pour la dernière ronde ceux qui jouent pour la tête du classement pourront rejouer des adversaires déjà rencontrés. Du coup je rencontre de nouveau Olivier.



Ronde 6 : Red Eye et ses Dirz sur marccassin sacré.

J'ai déjà perdu contre lui sur le tournoi mais je n'ai pas vraiment besoin de gagner le scénario pour gagner le tournoi.

Je prends donc peu de risques, il dérobe 2 marccassins très rapidement. Des tirs force 11 des chasseurs blessent fortement le dasyatis. Il ne peut pas être offensif et se retranche petit à petit dans sa moitié de table en me grattant toutes figurines mal placées.

Ses pestes se retranchent dans un coin de table, 2 sombres font barrage à mes tirs. Un échahim passe au-dessus de ses sombres pour charger une de ses pestes sur le dernier tour, il est obligé de faire exploser la peste pour que je ne prenne pas le PV. Résultat un marccassin en balade, celui lâché par la peste est sorti de la table et le dernier possédé par les Dirz. 1-0 pour Red Eye, ce n'est pas suffisant pour qu'il me passe devant et je gagne donc le tournoi malgré mes deux défaites contre lui. Je m'en sens un peu désolé.



Conclusion sur ma composition:

Galhyan est vraiment trop polyvalent, c'est un bon soutien, un bon combattant, un bon blasteur. Certes les émissaires le boostent, mais il existe d'autres moyens. Les émissaires de la lumière ne sont vraiment pas à leur bon prix. Elle donne l'assurance de réussir tous ses sorts ou presque, elle donne de la résilience à la composition. Ce serait de bonnes figurines même si on leur rajoute 10 PA de plus et amoindrit leur capacité. Sans elles je ne suis pas sûr que j'aurais pu aussi bien scorer à toutes mes parties.

Les échahims sont super! Très bon profil tactique et bon combattants, je pense que leur coût est bon mais il est difficile de ne pas en mettre pour une compo de tournoi. Le pulsar est un bon complément des échahim donnant un peu plus de punch, il a quand même ses limites au CaC mais les possibilités de boost via la magie en fait un très bon choix.

Les chasseurs d'azur, figurines constantes (trop?) elle donne satisfaction à toutes les parties. Elle touche très souvent au but et quand tu ajoutes la forge héliaste, ça fait des étincelles!





CADWALLON

Acte 1 - Le joyau de Lanever

Une écrasante majorité de voyageurs et d'aventuriers n'imaginent Cadwallon qu'à travers les surnoms qui lui ont été donnés : la Cité des Voleurs, la Ville Franche... Beaucoup ont en tête les incroyables rumeurs qui transpirent de ses murs. Est-il vrai que personne n'a pu établir de plan de la cité ? Quelle étrange Magie protège Cadwallon des Ténèbres ? Qui aurait le courage de vérifier si la Guilde des Orfèvres a bien passé un pacte avec une bande de Solitaires Wolfen ? Cadwallon inspire le rêve, le mépris, la convoitise, mais ne laisse personne indifférent.

On raconte que Cadwallon fut érigée au cours de l'âge d'or des Elfes Cynwälls. L'avant-poste des Dragons se dressait fièrement au milieu de la forêt de Lanever, protégeant le territoire de Laroq et démontrant la supériorité architecturale des Elfes.

La cité se transformait petit à petit en carrefour commercial et en lieu d'échanges culturels lorsque de mystérieux événements survinrent. Des familles entières disparurent corps et âme en une nuit, sans que l'on sache exactement pourquoi. Certains des plus anciens dignitaires de la cité furent aperçus simultanément en plusieurs endroits. Le plus inquiétant vint du climat lui-même : un incroyable blizzard surnaturel se déclencha sur Cadwallon et ses alentours au plus fort d'un printemps, couvrant les toits et les rues d'une neige jaunâtre et luisante. On évoqua une possible vengeance des Daikinees envers leurs frères rebelles, mais bien vite le rationnel céda le pas aux plus folles rumeurs. La cité était damnée !

Certains érudits avancent que les événements qui vidèrent Cadwallon de sa population n'étaient qu'un prétexte au lent déclin de la nation Cynwälls. Mais c'est une autre histoire...



Bien des décennies plus tard, trois individus aux origines surprenantes se risquèrent à explorer la ville réputée maudite et envahie par la végétation, à la recherche de trésors et de gloire. Ces trois aventuriers se nommaient Mizti-Ghar, Comte déchu de No-Dan-Kar, Nunkir, un géant des plaines d'Avagddu, et enfin Vanius, Faucheur forcé à la désertion après avoir tué son officier supérieur en duel après une sombre histoire de paris clandestins. Leurs découvertes dépassèrent leurs espérances. Les trois compères mirent à jour de véritables artefacts des Cynwälls en explorant les souterrains de la ville fantôme au péril de leur vie. Malheureusement, la plupart demandaient trop de moyens matériels pour être remontés à la surface.

Qui plus est, d'autres mains avides convoitaient la cité oubliée...

Les Nécromanciens cherchaient depuis longtemps une place forte stratégique solide et discrète pour leurs opérations en dehors de la Baronnie d'Achéron. Cadwallon, oubliée dans la forêt de Lanever et dotée de souterrains dignes des cryptes de la Maison Tanit, était la cité idéale pour mener à bien leurs ambitions.

Les Obscurs détachèrent trois Nécromanciens pour asservir les entités spirituelles qui hantaient la cité, percer le secret de sa malédiction et établir une tête de pont avec Achéron par le biais d'un Portail de Ténèbres.



Erciles De Vanth, Vejovith De Sarlath et Sophet Drahas furent désignés pour mener cette mission d'importance à bien.

Vanius et ses comparses savaient qu'ils ne pourraient jamais mettre la main sur les richesses de la cité si ils laissaient les Nécromanciens ouvrir un Portail vers le Monde Mort. Ils leur fallait mettre un plan au point, et vite !

Alors Mitzi-Ghar, Nunkir et Vanius revinrent vers la civilisation, les poches remplies d'or et la bouche pleine de récits sur une cité des Dragons perdue au milieu de la forêt, se gardant bien de préciser que trois Liches d'une rare puissance veillaient sur le Joyau de Lanever. La nouvelle se répandit comme une traînée de poudre et des bandes se formèrent pour aller piller Cadwallon.

Evidemment, aucune ne revint. Quelques malandrins audacieux tentèrent de capturer les trois aventuriers pour leur soutirer des informations, mais en vain : ils avaient investi leur fortune à l'entretien d'une troupe de gardes du corps armés jusqu'aux dents. Eux seuls avaient visité la cité perdue des Elfes et en étaient revenus.

Alors Vanius réunit autour de lui tous les aventuriers qu'il pu contacter et leur proposa un marché : en échange de leur collaboration, il leur indiquerait le chemin vers la fortune. Et tous se partageraient l'énorme butin...

Beaucoup refusèrent, persuadés de pouvoir vaincre la « malédiction » de Cadwallon par leurs propres moyens. Ceux-là rencontrèrent bien souvent leur destin entre les griffes des Nécromanciens.

D'autres disparurent mystérieusement, victimes du mal qui hantait Cadwallon. Mais quelques-uns acceptèrent, soit parce qu'ils n'avaient pas les moyens de monter leur propre expédition, soit parce qu'ils flairaient que Vanius ne leur disait pas toute la vérité.

Ainsi naquirent les Chiens de Guerre...

SAURDAK



TOR KAL



Tor-Kal leva vivement son épée pour bloquer la lame du guerrier ströhm. Le goblin lui lança un regard haineux alors que dans un claquement sec son arme venait frapper celle du nain. Le khor fit alors prestement pivoter son épée pour faire dévier la guisarme de son adversaire vers le sol. Surpris par la manœuvre, le guerrier ströhm fut déséquilibré et hésita une seconde. Cela lui fut fatal.

Tor-Kal dégagea son épée et sa lame faucha l'air. Le corps du fanatique tomba au sol tandis que sa tête roulait vers un rocher quelques mètres plus loin.. Le fracas de la bataille résonnait tout autour du guerrier khor : cris de guerre et d'agonie, crissement des lames contre les boucliers ou les armures... La troupe naine était tombée dans une embuscade tendue par les gobelins et la grande bravoure des guerriers de Tir-Nâ- Bor ne suffisait pas face à la masse de leurs ennemis. Déjà Tor-Kal apercevait de nouveaux renforts gobelins à l'entrée du gouffre. Le seigneur de guerre Trar'kas apparut soudain à son côté.

- Ils sont trop nombreux, la victoire nous échappe Tor'Kal. Le guerrier khor resta silencieux
- Tu sais pourquoi nous sommes allés si loin dans le territoire des gobelins, tu sais que notre quête est plus importante que tout !:

Tor'Kal, toujours silencieux, hocha la tête.

- Prends avec toi quelques bons nains et sauve Thraor l'Alchimiste !

Trar'kas s'avança à nouveau dans la bataille, il hésita pourtant un instant et se tourna une dernière fois vers Tor'Kal.

- Pour Tir-Nâ-Bor! hurla-t-il comme un défi, le sourire aux lèvres.

- Pour Tir-Nâ-Bor! lui répondit le guerrier khor.

Trar'kas disparut dans la tumulte tandis que Tor'Kal évaluait rapidement la situation. Les deux entrées du gouffre étaient bloquées par les gobelins mais le guerrier khor avait remarqué de nombreuses grottes le long des parois rocheuses, toutes des cachettes potentielles où il serait possible d'attendre la fin du combat et le départ des gobelins.

Tor'Kal regarda autour de lui et aperçut un bougre armé d'une hache face à un immense troll de guerre. Le nain protégeait l'un de ses compagnons, tombé à terre, des attaques du monstre mais il ne pourrait pas tenir longtemps. Le sang du guerrier khor ne fit qu'un tour et il s'élança.

- Trak-torg Tir-Nâ-Bor !

Alors que le troll levait sa masse d'arme pour anéantir son adversaire, l'épée khor de Tor'Kal lui traversa la poitrine. Un filet de sang coula de la gueule du monstre puis il s'effondra aux pieds du bougre. Ce dernier se précipita immédiatement aux côtés de son compagnon qui le repoussa brutalement.

- Ce n'est qu'une égratignure, Borlas! Ne me chouchoute pas comme si j'étais mourant !

Il se leva péniblement tandis que Tor'Kal s'approchait.

- J'ai besoin de nains coriaces pour une mission de confiance!

Le nain blessé soutint son regard.

- Je suis Tlark et voici mon frère Borlas. Tu nous as sauvé la vie, nous te suivrons dit-il d'une voix dure.

Tor'Kal sourit, les deux bougres semblaient être des nains têtus et tenaces, exactement ce qu'il lui fallait. Il lui fallait maintenant trouver l'alchimiste. Il avait vu Thraor près d'un gros rocher, il était alors accompagné de deux guerriers khors qui étaient chargés de sa protection.

Accompagné des deux bougres, Tor'Kal finit par trouver l'Alchimiste. Ses deux gardes du corps gisaient au sol mais à leurs côtés on pouvait compter des dizaines de cadavres gobelins. Thraor faisait face à un monstrueux mutant goblin.

La créature était dotée d'une dentition impressionnante et agitait de nombreux bras, tous armés de dagues et autres objets peu pacifiques. L'Alchimiste n'était pas pour autant paniqué et il se contentait de regarder le monstre baver.

Le mutant fit un pas vers Thraor qui lui lança aussitôt une sorte de flasque au visage. La potion se répandit sur le goblin qui fut immédiatement changé en pierre.

Tor-Kal en profita pour se précipiter vers Thraor.

- Je suis Tor-Kal, guerrier khor. Trar'kas m'a chargé de vous mener en lieu sûr.

Thraor le dévisagea un court instant.

- Je te suis, Tor-Kal, finit-il par murmurer.

Immédiatement les deux bougres l'encadrèrent, Borlas et sa hache, Tlark et son marteau de guerre. Menée par le guerrier khor, la petite troupe commença à s'éloigner du centre de l'affrontement. Soudain un cri domina les bruits de la bataille.

- Tal-tor kirak trak Argg-Am-Ork! Jusqu'au jour du destin, de l'Argg-Am-Ork !

Les rangs clairsemés des nains se préparaient à une ultime résistance. Tout autour d'eux se pressaient la masse des guerriers gobelins. Le silence s'imposa pendant quelques instants alors que les ennemis héréditaires se lançaient des regards chargés de haine puis soudain une clameur s'éleva de l'armée gobeline et les gobelins s'élancèrent à l'assaut.

Tor-Kal poussa Thraor dans l'obscurité rassurante d'une grotte et bientôt la tumulte ne fut plus qu'une rumeur

Après avoir longtemps marché dans l'obscurité, la petite troupe s'arrêta pour reprendre son souffle.

Tor-Kal n'avait pas imaginé que la grotte où ils avaient trouvé refuge puisse mener aussi loin. Ils avaient découvert un véritable dédale de tunnels et le guerrier khor, s'il se félicitait d'avoir ainsi échappé aux gobelins, commençaient tout de même à se demander s'ils n'allaient pas définitivement se perdre.

Malgré le manque de lumière, la vision des nains s'était rapidement habituée à l'obscurité. Pour tout autre être d'Aarklash cela aurait été le noir le plus complet mais pour Tor-Kal et ses compagnons il ne s'agissait que de pénombre.

Tlark et Borlas s'étaient assis contre un rocher. Borlas appliquait un baume de guérison sur la plaie du bras de son frère. Les deux bougres semblaient épuisés. Thraor par contre n'avait pas dit un mot depuis qu'il avait pénétré dans la grotte et il était occupé à scruter les parois du tunnel. Tor-Kal s'approcha de l'Alchimiste.

- Ne voulez-vous pas vous reposer, Alchimiste?

Le vieux nain tourna un regard vide vers le guerrier khor, il semblait avoir fait une découverte fascinante.

- Nous y sommes, murmura-t-il.

- De quoi parlez-vous, demanda Tor-Kal.

Borlas et Tlark, impressionnés par l'air étrange de l'alchimiste s'étaient rapprochés.

Thraor désigna un symbole gravé sur la paroi devant laquelle il se tenait, une boucle entourant un triangle. Borlas tendit la main et effleura la gravure.

- Non! hurla Thraor mais il était trop tard.

Le sol se déroba sous les pieds des nains qui disparurent dans un trou béant.

Lorsque Tor-Kal reprit connaissance, ils se trouvaient tous dans une grotte immense. Le guerrier khor se souvenait d'une longue glissade et des cris d'angoisse de ses compagnons puis d'un grand choc alors qu'il tombait au sol. Thraor reprenait peu à peu connaissance mais Tlark et Borlas étaient déjà debout. Les deux bougres contemplaient le centre de la grotte. Sa voûte était situé à une hauteur respectable mais il y avait un trou de forme rectangulaire, au centre, qui laissait passer la lumière du jour.

Juste en dessous, baigné par les rayons du soleil, se trouvait un autel. Borlas entreprit de relever Thraor qui grogna de douleur. Cependant, le vieux nain cessa immédiatement lorsqu'il aperçut l'autel. Lentement, la petite troupe s'en approcha. L'autel avait été sculpté dans une pierre noir que les nains de Tir-N à-Bor, pourtant grands connaisseurs, ne connaissaient pas. Sur l'autel il n'y avait rien d'autre qu'une sorte de vieux grimoire.

Tor-Kal sentit un frisson le parcourir lorsque son regard se posa sur l'ouvrage. C'était impossible! Comment tout cela pouvait-il être possible ?

Avec précaution Thraor s'approcha de l'autel. Il se retourna vers ses compagnons.

- Voici le but de notre quête, mes amis. Le Haut Grimoire !

Les nains s'échangèrent des regards inquiets et chargés de questions.

- Ne comprenez-vous pas? demanda le vieux nain. C'est lui qui nous a attiré, il voulait que nous le trouvions.

Tous sentaient qu'une puissance extraordinaire entourait le grimoire et aucun d'entre eux ne pouvait imaginer une autre explication. Tor-Kal s'avança vers l'autel et fit mine de s'emparer de l'ouvrage.

- Non! cria Thraor. Il ne doit pas être déplacé!

Devant l'air étonné du guerrier khor il reprit.

- Le Haut Grimoire est sacré, Tor-Kal. Les dieux l'ont mis à la disposition de tous les peuples d'Aarklash, même des Gobelins! Nous ne pouvons pas nous l'approprier...

Tlark cracha son mépris.

- Tkalr tris gobokarst kalar! dit-il. La haine des gobelins est notre à jamais!

Thraor se tourna à nouveau vers le Haut Grimoire et l'ouvrit à la première page. La lumière se fit alors plus éclatante tout autour de l'Alchimiste tandis qu'il lisait quelques mots à haute voix.

SAURDAK



LEXIQUE



Le monde d'Aarklash

Hallebarde Barbelée :

Hallebarde des Hallebardiers de Mid Nor.

Hallebardiers :

Force de frappe des troupes régulières de Mid Nor.

Ils ouvrent des brèches sanglantes dans les rangs adverses sans se soucier de leur protection. Ce corps rapiécé et à demi décomposé n'est de toute façon pas le leur.

Basant leur puissance sur la force brute et le nombre, ils ont échangé l'épée et le bouclier des guerriers contre une hallebarde

Hécate :

Démon du feu abyssal, chasseresse des Abysses.

Hermétisme (L) :

Nom donné à la magie d'Alahan.

Hir-Karn :

Dit l'Enragé. Champion Khor. Détestant se battre dans sa jeunesse, il fut amené lors d'une attaque gobeline à laisser libre cours à sa brutalité suite à un mauvais coup à la tête. Il garde de ce jour son surnom et une vilaine cicatrice au visage.

Hogarth le Colosse :

Hogarth est un aventurier, un homme qui est parti d'une antique relique, la , une arme capable d'ébranler les montagnes. Il acquit son surnom de colosse, le jour où après s'être enfoncé dans les forêts Cynwälls, il sauva des griffes de deux tigres aux dents de sabre une jeune elfe.

Homoncuje :

Etre minuscule cloné à partir de cellules humaines, se comportant comme un familier.

Idabaoth :

Sihir de Feu, gardien de son Elément au coeur du Pic de la Poussière, affronté par Irix et Kassar.

À la recherche Premier-né, Irix la Furie, aidée d'Ophyr le Gardien affronta différents obstacles avant de concevoir son sceptre de Consonance. Cet artefact a été construit à partir de Glace éternelle et du feu d'Idabaoth le Sihir. Son sceptre symbolise désormais le chemin entre Yllia (la lune) et les étoiles.

L'affrontement entre la Furie et l'élémentaire se déroula au bord du pic de la Poussière, un volcan prêt à entrer en éruption. Utilisant au maximum la magie de l'eau, Irix coupa l'être élémentaire de son feu nourricier. Aveuglé par sa propre vapeur, Idabaoth fût terrassé par Irix seule, Ophyr observant le combat. Le Sihir vaincu offrit à la Furie le symbole du feu qui orne désormais le spectre de la shaman.

En triomphant de ces épreuves, Irix est devenue adepte de l'eau et du feu.

« Le feu règne sans partage. »

Imparfaits :

Nom donné par les Syhars aux clones présentant des défauts. Utilisés pour des tests divers, des entraînements, etc. Ils sont censés être recyclés par la suite.

Imprimerie :

Elle existe en terre akkylannienne, mais est plutôt réservée à l'élite de la nation (riches marchands, représentants de l'Eglise, dignitaires, etc). Toutefois il est assez facile de trouver des ouvrages religieux simplifiés et destinés au plus grand nombre. De tels ouvrages ne sont pas donnés, mais restent abordables.

Incubation :

Une des phases de la création d'un clone Alchimiste, pendant laquelle il arrive que certains clones puissent subir des dégénérescences.



Inquisiteurs

Dignitaire griffon appartenant à la caste des Guerrier-mages. Les Inquisiteurs de l'empire d'Akkylanie tirent leurs pouvoirs de leur ferveur religieuse sans commune mesure. Ils détiennent l'unique vérité qui soit : la sagesse et la foi nécessaire à tout homme qui souhaite laver ses fautes. Juges et bourreaux, ils ont la charge de faire respecter l'enseignement prodigué par les dignitaires impériaux afin que les brebis égarées retrouvent le juste chemin de l'Empereur. Ils doivent surveiller la foi en Merin, sanctionner les déviants et les scientifiques malveillants. Comme l'a écrit Kelgar le Pieux : « on en devient pas Inquisiteur, on naît Inquisiteur ... ». Les Inquisiteurs forment une caste puissante, ils sont les yeux et la voie de l'Empereur. Nul ne peut dire combien il en existe et nul ne connaît leur vrai visage car ils ne reçoivent d'ordres que du plus petit nombre : les Légats impériaux.

Les Inquisiteurs ne sont pas soumis au port d'un uniforme lorsqu'ils exercent leurs fonctions. Ils ne doivent pas pouvoir être reconnus comme tels, c'est tout ; un Inquisiteur « régulier » peut très bien accomplir son devoir d'investigation incognito, au milieu d'une foule, discrètement et à visage découvert. En revanche sur un champs de bataille, en assemblée ou lorsqu'ils rendent la justice, ils doivent respecter certains protocoles. Ils doivent être reconnus pour ce qu'ils sont.

Inquisition d'Akkylanie

Ordre constitué des Prédicateurs, des Légats et des Inquisiteurs. Son objectif est d'éradiquer le mal, assurer le culte du dieu unique et veiller à la protection des sujets de l'empereur Octave IX.

rix

La Sybille, shaman Wolfen, disciple d'Ophyr. Son destin prévoit d'emblée qu'elle se retrouve un jour Solitaire, sa meute décimée, et investie par Yllia de la mission de retrouver Ailovoyox, le Premier Né.



Isateph (jes) (scorpions)

Troupes dont le secret de production n'est plus enseigné désormais aux technomanciens.

Jambières Mécaniques

Les Sentinelles de Mid Nor en sont équipées leur permettant un déplacement accru.

Jeu de Prismes Cristallins

Artefact jalousement gardé par Méliador le Céleste, le Jeu de Prismes Cristallin permet de lancer des sorts sans utiliser la puissance magique de l'invocateur.

Jeune Cornu

Titre porté par le meilleur chasseur de la tribu, qui prendra la place du Grand Cornu à la mort de ce dernier. Chaque année, à l'occasion de la Grande Chasse, le titre de Jeune Cornu est remis en jeu. Les prétendants se mesurent les uns aux autres dans des épreuves de force, d'adresse et de courage. Le vainqueur peut alors défier le Jeune Cornu en titre au cours d'un combat rituel dans l'espoir de prendre sa place.

Joueurs d'Épées du Lion

Vétérans ayant affronté de dangereux périls aux quatre coins d'Aarklash. Le corps d'armée qu'ils forment n'est pas aussi prestigieux que celui des Valkyries ou aussi efficaces que celui des Gardes Royaux, mais il a su gagner l'estime du peuple d'Alahan par le sang versé et les faits d'armes. Les Joueurs d'Épée ne s'encombrent pas de techniques de combat exotiques ou de préférences stratégiques : ils respectent l'habileté et le courage qui ouvrent les portes de la victoire.

SAURDAK

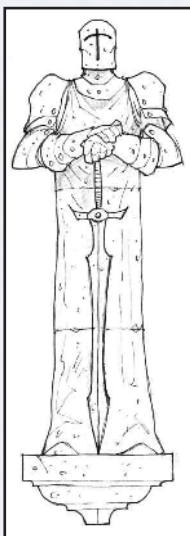


JEUX

Encore plus de jeux dans ce nouveau numéro de la Newsletter. Quoi de mieux pour faire une pause entre 2 séchages de lavis sur vos figurines préférées.

Le principe est simple, le premier qui donne la réponse exacte à tous les jeux proposés remporte le titre tant convoité de «Croisé verbeux».

Le vainqueur du dernier défi est Samko pour la seconde fois. Allez-y, volez lui son titre!



Solution Newsletter 08

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A	A	S	H	I	G	A	R	U		C
B	V	O		S	W		A	H	S	A
C	A	I	N	O	A		N		E	R
D	N	E	E		H	O	T		T	B
E	G		K		Y		A		H	O
F	O	P	H	Y	R		K	A	I	N
G	R		A			C	H	I	N	E
H	O	G	R	E	S			G		
I	K	O				K	E	L	E	N
J		B	A	N	S	H	E	E		I

MOTS CROISES

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A										
B										
C										
D										
E										
F										
G										
H										
I										
J										

A	Elle essaie de voler sur un balai	
B	Etre anglais	Conjugaison d'avoir
C	Cavalerie des Ténèbres	
D	Chance	Pas à moi
E	Clef	Personnage de la loge de Hod
F	Hors combat	
G	Passé d'avoir	
H	Femelle dévoreur	
I	Pas out	Edité en peu d'exemplaires
J	Contrebandier	
1	Possède un boulon sacré et une masse folle	
2	C'est chaud	
3	Célèbre centaure	Voix de son peuple
4	Gemme	Jeu de réflexion
5	Enleva	Haut breton
6	Légende Wolfen	Bête
7	La fianna en est une	
8	Comtempleur du destin	Zéro
9	Sur Aarklash on l'appellerait plutôt taverne	Vient d'ailleurs
10	Travaux dirigés	Peut être Amok

MOTS MÊLES

L G B W X P U O O E G N E Z O R E K R U
 E P O O C D V A E N F Z Q W U O K Q N B
 P R G N X T Ç H T O Z Z A H V B A F I Y
 U W A G D U E W V B D M N N D H R V E O
 R E Y S T H C H V R M A M I S S O P N R
 B Q A R V X Y N H A Y J R L T U B M E H
 Q J B N H M E P A C E F V O L R L S Q T
 H C A J B X K M T P R O E I A I O F M Y
 F P B E T I M U K E O R O R B M G S U N
 Q Y B J W M K G G R R L P B O I X R S R
 J U H S U R P I B D M M E R K Z O C I M
 I N C F X N D E E M S U M O T O R O X X
 E L M N Z Z C U Y O G K F Q N P H I I Y
 F Z O C Z B T I B X H E R U S I I O K J
 E I K I U E Z A O O T C N I A Z U K A Y
 U S T N R Q K H O T L S Z Y P U U M Q R
 Y W Z I V U W X K H O O S U U Z O P Ç D
 W E U I Z W A Z A B I B M N H O Z O T N
 N M C A N C E R O B U H S Q P J Z L K Ç
 K H B V K K R I L L X G O R E T H Ç L A

Solution Newsletter 08

N Y K X B Y Ç A X R I H V V D Q P I X F
 J H I S A P H Y R Z P A J Z C P V R L N
 X R C P H D N A M B I W C D T Y X A J I
 I A Z T K O P N J Ç V T Ç V U J A Y S Ç
 W G K A S S A R V V S Y R I A K R G P T
 U S M R T Z W Y E P Y U U S Y R Y A V F
 Z A F L R U E L L I E V E L N H N Ç B U
 O H V G C V M H W Ç V E V O Y Y R A J K
 E J E B T V V R I R D A F Z N O A U M X
 Q B G F O A H A B J R B E R I B K V I K
 J F A M N E K U L H C Y G D E I G E O X
 F Q N H R Y T N A H S A X O Y L L I K W
 H D I N L G U R Ç Ç S C T G P Y R W O Ç
 D Z S K T X K A C P O I K E N C Q X D K
 E F A Z L I X D L R A K H S A B J Ç R Y
 L G K O Z D U M J F N N H T G G D S C Ç
 I Y A T Z S Y R O H P A K F E D S E K L
 O H R C R C G Ç C C C O E E M R F S R C
 X P A L S R D X M R Y H P O R M E L E S
 K A E L I S S G C N M G I I G E T S L J

Seigneur de NoDanKar

AZZOTH	GORETH	OZOHN
BAZUKA	HOOSUUZO	SHUB
BECBUNZEN	JUHSURP	SULFUR
BRIOLIN	KEROZEN	SURIMI
CANCEROB	KOBALT	SUMOTORO
CARBONE	KRILL	WAZABI
CYANHUR	KUMITE	WONG
DEUTERIUM	BABAYAGOB	XHERUS
DHYPTER	MICOZ	YAKUZA
GIDZZIT	NAPOLEONIUM	YUEFEI
GOLBORAK	NYTHRO	

QUI EST QUI

10 Figurines se sont dissimulées dans l'image ci-dessous. Arrivez-vous à toutes les reconnaître?





CALENDRIER

Tournoi Peinture-Poutrage à Lyon les 27 et 28 juin 2015:

<http://confrontation.vraiforum.com/t2218-Tournoi-Peinture-Poutrage-lors-d-un-prochain-week-end-Givordin.htm>

Tournoi Conf 3.5 de Metz le 28 juin 2015:

<http://confrontation.vraiforum.com/t2308-Tournoi-a-Metz-57-le-28-juin-2015.htm>

Challenge «diorama - conversions - table de jeu - scénario» de juin 2015 :

<http://confrontation.vraiforum.com/t2026-1er-Challenge-du-forum-Confrontation.htm>

Tournoi d'été du club LA GUILD à Bordeaux des 18-19 juillet 2015:

En cours de préparation

Tournoi de l'Octogône des 2, 3 et 4 octobre 2015:

<http://confrontation.vraiforum.com/t2426-Octogones-2015-2-3-et-4-Octobre.htm>

4ème Tournoi scénarisé de Bordeaux des 24 et 25 octobre 2015:

<http://confrontation.vraiforum.com/t2408-4-EME-GRAND-TOURNOI-DE-BORDEAUX.htm>



INFORMATIONS



Le forum Confrontation

Il a été créé afin de tenter de reformer une communauté de joueurs 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 COMPLEMENTAIRES



<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.cd176.com/-Confrontation-.html>

Un site très complet sur toutes les figurines Rackham.



<http://www.rackscan.can.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://croiseechemeres.blogspot.fr/>

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

AIDE DE JEU

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

Lancement de 2d6. Le dés donc la valeur est la plus petite représente la localisation. Le plus grand dé, le bonus en force avec FOR+(Pénalité FOR)-RES+1d6.
-On considère les doubles comme des blessures exceptionnel (voir arme et armure sacré).
-Les doubles 6 sont des tués net.

Pénalités	Initiative	Attaque	Défense	Tir	Jet de blessure	Pouvoir
Charge en piqué	+2	+2	0		+2	0
Chargé *	-1	-1	-1	-1	0	0
Sonné **	-1	-1	-1	-1	-1	-1
Légère	-1	-1	-1	-1	-1	-1
Grave	-2	-2	-2	-2	-2	-2
Critique	-3	-3	-3	-3	-3	-3

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



Dispersion effet de zone	
Jet du 1er dé: Direction sur le gabarit	
Jet du 2ème dé: Distance donnée ci-dessous	
1	Le point d'impact est décalé de 4cm
2	Le point d'impact est décalé de 6cm
3	Le point d'impact est décalé de 8cm
4	Le point d'impact est décalé de 10cm
5	Le point d'impact est décalé de 12cm
6	Le point d'impact est décalé de 14cm

Difficultés des tests de tir	
Portée courte	4
Portée moyenne	7
Portée longue	10
Tir d'assaut	7

Modificateurs de difficulté des tirs	
Cible en déplacement à couvert	+2
Cible partiellement visible	+1
Cible de grande taille	-1
Cible de très grande taille	-2
Cible à un palier d'altitude différent	+2
Artillerie : Tir avant ou après un déplacement	TIR-1

Puissance du combattant	
Petite taille et Taille moyenne	1
Grande Taille	2
Énorme X	2+X

Taille des décors	
Petite taille	1 à 3cm
Taille moyenne	3 à 4cm
Grande Taille	4 à 8cm
Très Grande Taille	< 8cm

Actions exclusives	
Charger	
Engager	
Courir	
Se déplacer à couvert	

Action	Potentiel de déplacement
Déplacement à couvert	MOU x 1
Marche	MOU x 1
Course	MOU x 2
Engagement (libre de tout adversaire)	MOU x 2
Engagement (après désengagement)	MOU x 1
Charge	MOU x 2
Poursuite	MOU / 2 (arrondi à l'entier sup.)

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 - 12	5	6	7	8
13 - 15	6	7	8	9
16 - 18	7	8	9	10
19 - 21	8	9	10	11
22 et +	9	10	11	12

F.T générée par les fidèles				
	Dénot	Zélate	Doyen	Avatar
Fidèle	2	3	4	7
Moine Guerrier	1	2	3	6

Tableau d'asservissement des familiers	
POU+ 1d6	Effet
5 ou moins	Le mage bénéficie de POU+2 lorsqu'il tente de contrer un sortilège
6 à 7	Le mage bénéficie de la compétence « Esprit de X » pour le lancement d'un seul sortilège ce tour
8 à 9	Le mage gagne 1 gemme de X
10 à 11	Le mage gagne la compétence « Récupération/2 », à condition de ne récupérer que des gemmes de X
12 à 13	Le mage gagne la compétence « Esprit de X »
14 et plus	Le mage gagne POU+1 & la compétence « Immunité/X »

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



Conf Fédé 