



NUMERO 10

CONF' FÉD'

LA NEWSLETTER DU DRAGON ROUGE

CONFÉDÉ

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

PEINTURE - SCULPTURE

Résultats du 14ème concours de peinture
Tutoriel: Table de jeu facile
Figostage

EVENEMENTS - TOURNOIS

Compte rendu, Tournoi de Metz

BACKGROUND

Cadwallon - Acte 2 - Frères ennemis
Le Scribe

AIDES DE JEU

Lexique, Jeux, Informations, Aide de jeu, Galerie



THERMO-GUERRIER

Lorsque j'ai découvert les figurines Rackham, il y a pas mal de temps, j'ai immédiatement flashé sur ces boîtes de conserves sur pattes que sont les Thermo-Guerriers. L'originalité du concept, tellement éloigné du « classique » nain de Warhammer et du Tueur de troll emblématique, m'avait conquis, leur pose massive, leur hargne, symbolisant le (mauvais) caractère du peuple nain.

Le temps passant, une quantité indécente de copains sont venus tenir compagnie à mes Nains sur les étagères du bureau, et au final je n'avais peint qu'un seul Thermo-Guerrier. Ce concours serait l'occasion de reposer mon pinceau sur ces combattants de plomb.

Fort des précieux enseignements de maître Grand-barbe, je rassemblais tout mon courage pour réaliser une peinture NMM sur la quasi totalité de la figurine, un travail de titan qui manquera de me laisser à moitié fou de nombreuses fois, le regard vide et le pinceau au coin des lèvres.

SPIFF04

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-cenarios.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 passion peut être exercée.

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**

NEWSLETTER 10

Aout - Septembre 2015

SOMMAIRE

EDITO

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

CONF'FEDE

- Refonte de la magie.....04
- Nouveaux profils.....09

PEINTURE - SCULPTURE

- Résultats du 12ème concours de peinture.....12
- Tutoriel: Fabriquer une table facilement.....14
- Figostage de Bordeaux avec Martin Grandbarbe.....15

EVENEMENTS - TOURNOIS

- Compte rendu de partie: Le Bon, la Brute et le Truand.....17
- Tournoi de Metz.....22
- Informations en vrac.....28

BACKGROUND

- Cadwallon: Chapitre 2 - Frères ennemis.....29
- Le Scribe.....31

LEXIQUE

.....32

JEUX

.....35

INFORMATIONS

Liens - Calendrier.....36

AIDES DE JEU

.....38

Comité de Rédaction: Admin, Antaress, Corsair35, Eledorn, Fingo, Saurdak, Super Taze, Torahn.

Nous remercions tous les acteurs de cette Newsletter et leurs contributions au projet.



CONFEDERATION DU DRAGON ROUGE

Bonjour les gens !

Voici venu notre numéro d'été. Comme nos divers rédacteurs sont occupés à bronzer, nous avons accumulé quelques jours de retard, mais nous sommes là.

Notre comité de rédaction s'étoffe un peu plus, à chaque numéro, & de nouveaux talents sont venus nous rejoindre. Sur des détails aussi cruciaux que peu visibles, nous pouvons désormais bénéficier de services de véritables relecteurs qui traquent les coquilles & autres fautes d'orthographe dans tous les recoins de la NL. De même, un infographiste s'est glissé parmi nous pour & travaille, par exemple, sur la création d'une police de caractère dédiée dont vous admirez le résultat dans le nouveau titre en page de couverture.

Les tauliers, pour autant, n'ont pas rendus les armes, & les vénérables rubriques du concours de peinture ou de la création de profils sont toujours là, fidèles au poste.

Pas de conflit entre anciens & modernes à l'horizon dans le monde de Conf", nous avons déjà commencé le travail pour être de nouveau là dans 2 mois, & cette fois-ci bien à l'heure car le numéro devra être imprimé pour OctoGônes.

Ludiquement.

SUPER TAZE



CHTONIENNE

Célérité des ombres

Voie : Chtonienne, Corruption
 Ténèbres=1
 Fréquence=2
 Difficulté=6
 Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne MOU+2,5.

Chaos intérieur

Voie : Chtonienne
 Ténèbres=3
 Fréquence=1
 Difficulté=10
 Portée : 40cm

Aire d'effet : Le commandeur ennemi
 Durée : Instantané

Ce sortilège doit être lancé lorsque l'adversaire prend la main durant la Phase d'activation. Le joueur choisit alors l'un des effets suivants.

- Il oblige son adversaire à jouer sa carte de réserve.
- Il oblige son adversaire à jouer la carte du dessus de sa séquence d'activation.
- Il oblige son adversaire à mettre en réserve la carte du dessus de sa séquence d'activation, cet effet ne peut pas conduire la réserve de son adversaire à dépasser son maximum.

Dans les 3 cas, son adversaire ne peut jouer aucune autre carte lors de ce tour de parole.

Elixir de sauvagerie

Voie : Chtonienne, Sorcellerie, Tellurique
 Neutre=2
 Fréquence=2
 Difficulté=1+MOU de la cible/2,5
 Portée : 5cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne les compétences « Charge bestiale » et « Cri de guerre/7 ».

Ce sortilège est sans effet sur les combattants dotés de la compétence « Construct », « Élémentaire/X », « Immortel/X » ou « Mort-vivant ».

Emeute carnine

Voie : Chtonienne, Hurlements, Supplices
 Neutre=2
 Fréquence=2
 Difficulté=7
 Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible subit un jet de Blessures (FOR=5).

Si son état de santé s'aggrave à cause de ce sortilège, tous les combattants disposant de la compétence « Furie guerrière », « Possédé » ou « Tueur né » gagnent la compétence « Fléau/X », X étant la cible. Ce sortilège est sans effet sur les Champions et les combattants dotés de la compétence « Construct ».

Excroissance tentaculaire

Voie : Chtonienne
 Ténèbres=2
 Fréquence=2
 Difficulté=7
 Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant de Mid-Nor doté de la compétence « Possédé »

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne les compétences « Concentration/2 (FOR et RES) » et « Membre supplémentaire ».

Le lanceur peut prolonger les effets de ce sortilège d'un tour sur l'autre en sacrifiant 1 gemme de Ténèbres durant la phase d'Entretien.

Hémorragie des Ténèbres

Voie : Chtonienne, Corruption
 Ténèbres=2
 Fréquence=2
 Difficulté=X
 Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami doté de la compétence « Possédé »

Durée : Spécial

X=RES de la cible/2, arrondi à l'inférieur. L'effet du sortilège est résolu dès que la cible encaisse une Blessure ou un Tué net (Sonné n'est pas une Blessure). Si cette Blessure a été infligée au corps à corps, le combattant qui vient de l'infliger subit immédiatement un Jet de Blessures (FOR=X).

Le sortilège cesse d'agir immédiatement

Pour ce grimoire, deux sorts ont été basculés vers la seule voie de la Corruption (harcèlement et libération), pour le reste voici un nouveau grimoire entièrement relifté avec ses quinze sorts basés sur des gemmes de Ténèbres ou des gemmes Neutres. Quelques sorts multi-voies ont fait l'objet d'un travail particulièrement soigné (élixir de sauvagerie ou pétrification alchimique), le trop connu chaos intérieur a subi une sévère réévaluation. Pour le reste, je vous laisse tester pour vous faire vos propres idées sur la question.

après qu'une Blessure (même due à un Tir ou à tout autre effet) ait été infligée à la cible.

Héritier de l'hydre

Voie : Chtonienne, Corruption

Ténèbres=1

Fréquence=2

Difficulté=6

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un cyclope ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne 1 marqueur 'Héritier'.

La cible bénéficie d'un des bonus ci-dessous, tant qu'elle possède le nombre de marqueurs 'Héritier' indiqué :

- 1 ou 2 : la cible gagne FOR+1 et RES+1.
- 3 ou 4 : la cible gagne FOR+2, RES+2 et la compétence « Régénération/5 ».
- 5 ou plus : la cible gagne FOR+2, RES+2, ATT+1, DEF+1 et la compétence « Régénération/5 ».

Ce sortilège peut être lancé sur la même cible plusieurs fois par tour.

Implosion sacrificielle

Voie : Chtonienne

Ténèbres=2

Fréquence=2

Difficulté=8

Portée : contact

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Spécial

Le lanceur bénéficie de ATT+2 et FOR+5 contre la cible pendant la phase de Combat.

Ces bonus sont perdus après le premier jet de Blessures effectué en corps à corps par le lanceur contre la cible.

Si le lanceur élimine la cible au Corps à corps, le corps de celle-ci fond instantanément : la cible ne peut alors ni rester ni revenir en jeu d'aucune manière.

Main de peste

Voie : Chtonienne

Ténèbres=4

Fréquence=2

Difficulté=3+DIS de la cible

Portée : 40cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible ne peut pas tirer ni avoir recours à la magie ou à la divination jusqu'à la fin du tour. Au corps à corps, elle doit placer plus de dés en défense qu'en attaque et ne peut pas avoir recours à un effet de jeu qui lui permettrait de faire le contraire.

Ce sortilège est sans effet sur les combattants dotés de la compétence « Construct » ou « Mort-vivant ».

Malédiction des possédés

Voie : Chtonienne

Ténèbres=3

Fréquence=2

Difficulté=8

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Pour tous ses tests d'Initiative, d'Attaque, de Défense, de Courage, de Discipline, de Tir, de Foi ou de Pouvoir, la cible considère un résultat naturel de '1' comme un échec automatique.

Si la cible lance plusieurs d6 pour certains de ces tests, elle lance 1d6 de moins au lieu de considérer le '1' comme un échec automatique pour les tests en question.



Orgie du sanguinaire

Voie : Chtonienne

Neutre=3

Fréquence=2

Difficulté=7

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un rôdeur des abîmes ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Tous les sortilèges et les miracles actifs sur la cible sont immédiatement dissipés. La cible gagne les compétences « Charge bestiale », « Immunité/Peur » et « Inaltérable ».

Pétrification alchimique

Voie : Chtonienne, Tellurique

Neutre=3

Fréquence=1

Difficulté=9

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Spécial

La cible reçoit un marqueur 'Pétrification'.

Pour chaque marqueur 'Pétrification' qu'elle possède, la cible gagne MOU-2,5, INI-1, ATT-1, DEF-1, TIR-1, POU-1 et FOI-1.

Si la cible possède 3+Puissance marqueurs 'Pétrification', elle est désormais considérée comme un élément de décor inaltérable, indestructible et inamovible. Elle peut être délivrée par un effet de jeu (y compris les miracles/sortilèges) dissipant les sortilèges actifs. Si la cible est toujours pétrifiée à la fin du dernier tour de jeu, elle est considérée comme une perte.

Si la cible ne possède plus aucun marqueur 'Pétrification', le sort est immédiatement dissipé.

Lors de chaque phase d'Entretien, le lanceur peut sacrifier des gemmes pour entretenir ce sortilège.

- 0 gemme : la cible perd 1 marqueur 'Pétrification'.
- 1 gemme : rien ne se passe.
- 3 gemmes : la cible gagne 1 marqueur 'Pétrification'.
- 7 gemmes : la cible gagne 2 marqueurs 'Pétrification'.

Possession démoniaque

Voie : Chtonienne

Ténèbres=4

Fréquence=2

Difficulté=4+FOR de la cible/2

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne FOR+2 et les compétences « Acharné », « Furie guerrière » et « Charge bestiale ».

Lors de la phase d'Entretien, la cible subit une blessure Grave.





Régénération démoniaque

Voie : Chtonienne

Ténèbres=1

Fréquence=2

Difficulté=6

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami doté de la compétence « Possédé »

Durée : Jusqu'à la fin du tour suivant

Ce sort doit être incanté au début de la phase d'Entretien.

La cible perd la compétence « Possédé » mais gagne la compétence « Régénération/5 ».

Volonté démoniaque

Voie : Chtonienne, Corruption

Ténèbres=2

Fréquence=2

Difficulté=3+FOR de la cible/2

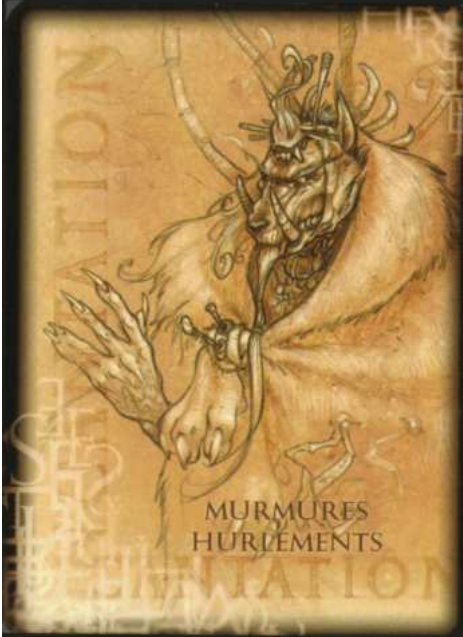
Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne la compétence « Acharné ».





Dans ce grimoire, il fallait une petite cure d'amaigrissement, donc plusieurs sorts ont été sortis de la voie des Hurlements tout en restant utilisables dans leurs autres voies. Seule la crinière ardente a été mise en réserve, elle sera probablement plus tard réservée à l'une des multiples incarnations d'Irix.

- Chuchotement troublant.
- Crinière ardente.
- Griffes spirituelles.
- Offrande sanglante.
- Préservation.
- Rapidité.



HURLEMENTS

Agilité des nymphes

Eau=1

Voie : Hurlements

Fréquence=2

Difficulté=2+ATT de la cible

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne la compétence « Fine lame ».

Appel du sang

Eau=3

Voie : Hurlements, Cabale

Fréquence=1

Difficulté=9

Portée : 20cm

Aire d'effet : Le commandeur ennemi

Durée : Instantané

Le joueur choisit une carte de sa séquence d'activation qui n'a pas encore été activée. Elle est immédiatement activée et retirée de la séquence d'activation.

Augure sanglant

Eau=1

Voie : Hurlements

Fréquence=1

Difficulté=X

Portée : Personnel

Aire d'effet : Spécial

Durée : Jusqu'au prochain jet de Tactique
Ce sortilège doit être lancé au début de la phase d'Activation. Tout combattant Tué net à 2,5 x Xcm ou moins du lanceur permettra au joueur qui le contrôle d'ajouter +1 au résultat de son prochain jet de Tactique.

Carnage

Neutre=2

Voie : Hurlements

Fréquence=2

Difficulté=6

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne FOR+3.

Un même combattant ne peut subir les effets de ce sortilège qu'une seule fois en même temps.

Durant la phase d'Entretien, si la cible est affiliée à la révélation du Carnage, le lanceur peut sacrifier 1 gemme pour prolonger l'effet de ce sortilège jusqu'à la fin du tour suivant.

Déchéance inéluctable

Eau= X+1

Voie : Hurlements, Tourments

Fréquence=2

Difficulté=X+5

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne RES-2X (minimum RES=1, maximum X=4).

Emeute carnine

Voie: Chtonienne, Hurlements, Supplices

Neutre=2

Fréquence=2

Difficulté=7

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible subit un jet de Blessures (FOR=5).

Si son état de santé s'aggrave à cause de ce sortilège, tous les combattants disposant de la compétence « Furie guerrière », « Possédé » ou « Tueur né » gagnent la compétence « Fléau/X », X étant la cible. Ce sortilège est sans effet sur les Champions et les combattants dotés de la compétence « Construct ».

Festin sacré

Eau=1

Voie : Hurlements, Supplices

Fréquence=Illimitée

Difficulté=7

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Si la cible est tuée net lors d'un corps à corps, le lanceur peut désigner tout ou partie des combattants amis ayant participé à ce combat (aucune Ligne de vue n'est nécessaire), et sacrifier 1 gemme d'Eau pour chacun d'entre eux. Chacun de ces combattants est soigné d'un cran de Blessure, mais ne peut plus effectuer de mouvement de poursuite jusqu'à la fin du tour.

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

Garde sanglante

Eau=1

Voie : Hurlements, Tourments

Fréquence= 2

Difficulté=X

Portée : Personnel

Aire d'effet : Personnel

Durée : Instantané

Ce sortilège doit être lancé juste avant que la cible encaisse un jet de Blessures.

• X=4. La cible bénéficie de la compétence « Instinct de survie/6 » pour le prochain jet de Blessures.

• X=6. La cible bénéficie de la compétence « Instinct de survie/5 » pour le prochain jet de Blessures.

• X=8. La cible bénéficie de la compétence « Instinct de survie/4 » pour le prochain jet de Blessures.

Ce sort peut être lancé plusieurs fois par tour sur un même combattant.

Malédiction du fauve

Eau=2

Voie : Hurlements

Fréquence=2

Difficulté=6

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Instantané

Ce sortilège doit être lancé au moment où la cible est éliminée du jeu. Aucune Ligne de vue n'est nécessaire. Tous les combattants ennemis au contact de la cible subissent immédiatement un jet d'« Éphémère/5 ».

Si la cible est le lanceur, celui-ci ignore les pénalités de Blessure pour le test d'Incantation.

Massacre

Eau=2

Voie : Hurlements, Tourments

Fréquence=2

Difficulté=1+ATT de la cible

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne la compétence « Implacable/1 ».

Morsure de l'âme

Eau=2

Voie : Hurlements, Tourments

Fréquence=1

Difficulté=COU/PEUR de la cible

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne INI-1, ATT-1, DEF-1, TIR-1, POU-1 et FOI-1.

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

Mort certaine

Eau=2

Voie : Hurlements

Fréquence=2

Difficulté=6

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Instantané

Ce sortilège doit être lancé au moment où la cible vient de subir un jet de Blessures qui ne lui a infligé aucune Blessure. Le Jet de Blessures est relancé.



Mort des croyants

Neutre=2

Voie : Hurlements, Supplices

Fréquence=2

Difficulté=6

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi doté de la compétence « Féal/X » ou d'un score de FOI

Durée : Instantané

La cible subit un jet de Blessures (FOR = 8).



Piège des loups

Eau=3

Voie : Hurlements

Fréquence=1

Difficulté=2+ATT de la cible

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible subit un jet de Blessure (FOR=X) au terme de chacun de ses déplacements. X étant égal à la moitié de la distance parcourue (arrondie au supérieur).

En ce qui concerne ce sortilège, une réorientation n'est pas considérée comme un déplacement.

Rage de la hyène

Neutre=1

Voie : Hurlements

Fréquence=1

Difficulté=2+ATT du lanceur

Portée : Personnel

Aire d'effet : Personnel

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Au moment de placer ses dés de combat, le lanceur peut sacrifier X gemmes (maximum = 2) pour gagner X dés de combat durant ce combat.



Au prochain numéro, on n'aura pas de grimoires mais on vous présentera probablement une série de sorts réservés. Le but de la réforme est d'harmoniser aussi bien les grimoires que les sorts propres à chaque profil. Venez donc sur le forum pour discuter de votre personnage préféré et de ses sorts uniques.

NOUVEAU PROFIL

Une seule petite nouveauté en cette période estivale mais les sorties reprendront leur rythme de croisière à la rentrée.

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

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

MORRIGAN

"LE CARREAU DE MORRIGAN EST TEL LE CRI DU CORBEAU."

MORRIGAN



Morrigan possède une capacité spéciale hautement dangereuse pour les adversaires venant l'affronter au corps à corps.

Plainte de la lande

Une fois par partie, si elle n'a pas tiré durant ce tour, Morrigan peut utiliser son cri au début de la phase de Combat. Jusqu'à la fin du tour, tout combattant à 10cm ou moins d'elle bénéficie de la compétence « Vulnérable », sauf durant un combat où il utilise la compétence « Furie guerrière ».

Son périple et ses rencontres ont apporté à Morrigan assez d'expérience pour savoir à quel clan offrir sa confiance et pour quelle tribu se battre. La belle offre son courage et sa vie pour son clan.

Affilié : Clan du Corbeau.

Limité : Kel-An-Tiraidh, réfugiés de Drac.

Interdit : Autre monde, gardiens du Scáth, horde de Murgan, loups d'Avaggu.

Mierce miniatures

Itaina, Umaer of Dun Durn (ABN-FTU-1106).

Fournisseur: http://www.mierce-miniatures.com/index.php?act=pro&pre=mrm_dkl_abn_ftu_wcf_106_000

Forum: <http://confrontation.vraiforum.com/t2280-SES-Morrigan-Chef-du-Clan-du-Corbeau.htm>

Forum: <http://confrontation.vraiforum.com/t2421-SES-Morrigan-chef-du-clan-du-Corbeau.htm>

Pour mieux armer Morrigan lors de ses affrontements avec ses ennemis les plus acharnés, elle possède deux artefacts redoutables qu'elle porte au combat et qui lui offrent un avantage indéniable lorsque la situation devient critique.

Torque des Hauts-Pics (5 PA)

Le porteur gagne les compétences « Endurance » et « Précision ».

Réservé à Morrigan.

Volonté de Delan (8 PA)

Le porteur gagne les compétences « Arme sacrée/combat » et « Résolution/1 ».

Réservé à Morrigan.

Les paladins se sont sacrifiés pour protéger notre retraite, afin que nous puissions gagner le couvert des piémonts. L'information devait absolument vous arriver, quel qu'en soit le prix.

Le chemin était pénible. Nombre d'hommes étaient blessés. Les provisions étaient rares. Le temps exécrable. Notre progression s'est insensiblement ralentie. Le dernier thallion ouvrait la voie avec les rares faucheurs survivants. Je savais que leurs réserves de poudre étaient au plus bas et qu'ils ne tireraient qu'en cas de nécessité absolue. J'ai échoué à maintenir le rythme de la colonne. Je n'ai vu que trop tard que l'avant-garde avait perdu le contact, quand les zombies se sont dressés devant nous.

Le danger immédiat était faible, mais quelques blessures supplémentaires dans les rangs de mes hommes n'allaient pas améliorer la situation. Je m'inquiétais déjà du temps que cette escarmouche allait nous faire perdre. Plus encore, je craignais pour mon avant-garde. Pas pour les hommes, Mérian les garde, mais sans eux je devenais aveugle et cela mettait ma mission en grave risque d'échec.

J'ai accueilli la cavalcade avec plaisir. Les Sessairs, centaures en tête, ont plié l'affaire en quelques passes d'armes, nous ouvrant la voie avant que l'encercllement ne soit bouclé. J'ai hélé le centaure qui semblait les commander. Il n'a pas tergiversé, louée soit la vitesse de décision des Keltois.

« Prenez le chemin des montagnes, votre sécurité sera assurée! »

A peine sa phrase achevée qu'il repartait au galop, fauchant les zombies sur son passage comme des blés trop mûrs.

Notre progression fut pire encore en cherchant les cimes, mais seules les intempéries se dressaient sur notre route. Nous avons trouvés deux de nos hommes morts de froid, au milieu de quelques signes indiquant que notre avant-garde ouvrait toujours le chemin.

Quatre jours s'étaient écoulés quand j'ai entendu le coup de feu résonner. Pas loin de nous. Nos hommes sont bien formés. Ceux du royaume d'Alahan aussi. Aucun ordre n'a été nécessaire mais tous se sont mis au pas de course. En franchissant l'éperon, notre ligne de combat était le maximum qu'on pouvait demander à cette troupe. Que Merin pardonne mon orgueil, mais à cet instant j'étais fier de mes hommes. Pourtant nous n'aurions pas pu sauver l'avant-garde. Les morts-vivants étaient trop nombreux. Nous avons d'ailleurs tous compris que personne ne survivrait à cette nouvelle rencontre. J'ai même envisagé de quitter mes hommes, dans une tentative désespérée que le message puisse vous parvenir envers et contre tout.

Quand le rocher a écrasé le guerrier Crâne qui menait les non-morts, je suis resté coi. Puis les flèches ont commencé à ravager leurs rangs. Nous n'avons pas vu tout de suite les tireurs, mais les viretons se fichaient dans les os et les squelettes retombaient inanimés les uns après les autres, nous n'avions pas besoin de plus pour lancer la charge. C'est quand les premiers orques ont rejoint notre ligne, en amont de nos troupes, que je me suis posé la première question. Mais le combat ne laissait pas de place à de telles futilités. Même si les orques s'en prenaient prioritairement aux cibles que leur indiquait une humaine, d'une redoutable efficacité avec son arbalète. Après une heure de durs efforts, les morts-vivants étaient tous morts à nouveau. La moitié de mes hommes avait succombé, mais notre mission pouvait de nouveau réussir.

Les orques se sont retirés sans même chercher à engager la conversation. C'est alors qu'elle s'est détachée de leurs rangs pour nous rejoindre, drapée dans ses fourrures et l'arbalète sur l'épaule. Elle m'a désigné la vallée et nous a conduit en sûreté sur des chemins vertigineux, jusqu'à ce que nous soyons en vue de la citadelle, en contrebas. Elle n'a pas dit un seul mot durant ces quelques heures et ne nous a quitté que lorsque nous sommes arrivés à portée de fusil de la citadelle.

Si elle n'avait pas dirigé les orques à notre secours, ce message n'aurait jamais pu arriver jusqu'à vous, maintenant vous connaissez le danger qui pèse sur la citadelle : la sûreté de la passe est menacée.

Extrait du rapport de mission de reconnaissance avancée dans la baronnie maudite.
Auteur inconnu, incarcéré au plus grand secret et retrouvé décapité dans sa cellule.
Archives confidentielles du légat impérial de Kaïber.





MORRIGAN

10
5
6•7
5•6
6•4

3•6
15/25/45
Arbalète.

69

Plainte de la lande.
Championn elite. Taille moyenne

Furie guerrière. Alliance/Béhémoth.
Infiltration/10.
(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0.
Enchaînement/2, Rechargement rapide/1.
Tir d'assaut, Visée)

Volonté

Il était rare de croiser des vivants si loin lors d'une reconnaissance dans les piémonts du Béhémoth. Cette terre était la terre des non-morts. Les bruits de la bataille avaient attirés les Sessairs. Seuls quelques paladins survivaient encore, obstinés dans leur défense, mais ils étaient clairement condamnés.

Morrigan hésita quelque peu, il était peu probable de les sauver; & ce combat indiquerait aux nécromants maudits que le clan du Corbeau connaissait les chemins menant à cette partie des montagnes. Pourtant elle donna le signal du combat. Chargés dans le dos, les morts-vivants furent balayés en une poignée de minutes. D'autant que le nécromancien restait concentré sur son objectif en dirigeant ses pantins pour achever les derniers paladins sans guère se soucier des barbares. Il n'échoua que de très peu. Le dernier paladin expira dans les bras de Morrigan, en ayant le temps de bredouiller quelques mots à peine cohérents.

- «Delan.... je suis Delan.

La patrouille.... attaquée.

Arrière-garde.... sacrifice... nous savions...

Mission prioritaire...message doit... atteindre Kaïber.

Il faut... protéger survivants... partis... collines.

Mes hommes...»

- «Nous les brûlerons», le coupa le centaure avec un signe de tête appuyé. Tous ceux qui se battaient pour la Lumière savaient le sort réservés aux cadavres sur les terres d'Achéron.

Le paladin ferma les yeux, un sourire fugace sur les lèvres. Puis, rassemblant ses dernières forces il tendit son épée :

- «L'épée de ma famille... une lame digne d'être sauvée... elle... s'appelle...»

Délaissant le cadavre du paladin, Morrigan & son compagnon centaure se réunirent pour appréhender la situation. Quelques minutes plus tard, laissant le centaure & le reste de la troupe s'occuper des cadavres avant de partir à la recherche de la colonne perdue ; Morrigan, une nouvelle épée à sa ceinture, s'en alla avec une escouade de ses meilleurs hommes en direction des hauts-pics. Son torse servirait de nouveau : sans l'aide des orques, elle savait qu'ils n'auraient aucune chance de remplir une telle mission.

PROCHAINEMENT



Nous serons plongés dans les coulisses de deux grandes baronnies Alahan. D'une part, Kallienne, la plus rayonnante des baronnies. Elle possède cependant son côté sombre, la part obscure de ce pays de Lumière. Kallienne bruisse d'intrigues ; sa police secrète, l'une des plus actives d'Arklaash, déjoue quotidiennement des complots de toutes sortes. Mais il y a aussi la grande ville de Luishana. Certes, on lui reproche parfois ses méthodes peu orthodoxes, détournées, voire déloyales.

Ce sera l'occasion de suivre le périple peu commun des guerriers de Luishana, ceux qui savent si bien exploiter les avantages du terrain et les faiblesses de leurs ennemis.



Nous irons ensuite au plus profond de la forêt de Quithayran, le long du fleuve d'Ynkarô et sur les bords de la sinistre forêt des Toiles. Nous y découvrirons une caste d'elfes particuliers :

Les Guetteurs, les derniers Messagers de l'Espoir !

Toute alliance ne doit jamais être rompue. Et lorsque les liens du sang permettent encore de sauvegarder la nature des immondes créatures qui rôdent dans les bois Ashynans, un frère du passé se doit toujours de garder une main tendue. Mais une telle alliance doit rester secrète pour l'honneur des deux peuples. Le Scarabée et le Dragon ne doivent rien connaître de leur existence.



CONCOURS



AMBIANCE LUMINEUSE

C'est un concours un peu restreint qui a eut lieu cet été... mais avec des participants de qualité! Il n'y a donc qu'une seule catégorie pour ce concours et trois peintres!

LIBREVENT



Pour ce thème, l'armure serait en or, avec quelques éléments décoratifs en argent, la tuyauterie et la chaudière en cuivre. J'ai repris les recettes du maestro pour la palette de couleur, en gardant à l'esprit le côté lumineux souhaité pour le rendu final.

L'énorme épée de ce guerrier étant évidemment d'une importance cruciale, j'y ai consacré toute l'énergie qui me restait, en insistant sur la transparence et la dilution de ma peinture, pour obtenir un aspect le plus brillant possible.

Et voilà ce fier guerrier, vétéran des champs de batailles, défenseur de la patrie, tombeur d'innombrables ennemis, toujours prêt à raconter son histoire, pour une bonne bière.

Spiff 04



TERE PLACE - SPIFF04 - LE THERMO GUERRIER



**2EME PLACE
CLAIRETTE
TUMAKH**



**3EME PLACE
GUNNM
KELEN LA TREIZIEME
VOIX**

Le quinzième concours de peinture est maintenant lancé. Il se terminera le 31 Août 2015... Le thème de ce concours est:

Faites ce qu'il vous plait!

TUTO

Il est toujours utile de connaître de petites astuces pour qui veut se construire une petite table de jeu. Voici un tutoriel pour réaliser une petite table de jeu rapide et fonctionnelle. Ici c'est une table de 60x60 mais l'on peut facilement reprendre l'idée et agrandir vers une table standard.



TABLE DE JEU RAPIDE

Bonjour à tous. Je voulais apporter ma petite pierre à l'édifice. Voici donc un tutoriel pour réaliser une petite table de jeu rapide et fonctionnelle. On va commencer sur une table 60x60 mais vous pourrez facilement reprendre l'idée et l'adapter à vos dimensions. Dans un premier temps j'ai collé deux plaques de polystyrène ensemble afin de pouvoir réaliser la butte sur laquelle sera montée la tombe, ce qui permet de donner du niveau à cette table de jeu. J'ai ensuite moulé avec du plâtre des blocs qui serviront à faire des colonnes, les escaliers et les niveaux permettant l'accès à la butte.

A l'opposé de la butte, j'ai creusé en profondeur, d'où la double plaque, qui me permettra de réaliser un petit marais avec des arbres morts.

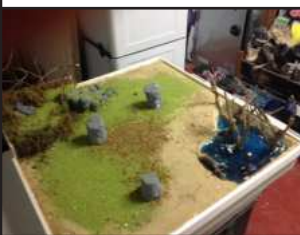
Le marais allant recevoir de l'eau que je fais à la base de gel électrique (je suis électricien donc je connais bien le produit), j'ai colmaté toutes les coupes afin que le gel n'aille pas se mettre entre les plaques. Ce colmatage se fait avec un enduit de rebouchage que l'on trouve dans tous les magasins de bricolage.

Une fois le tout bien sec, comptez entre 24 et 48 heures, j'ai mis dans un récipient un mélange de sable, cailloux, écorces d'arbres et herbes avec de la colle à bois.

Vous mélangez le tout avec de l'eau et vous pouvez mettre le mélange dans l'emplacement prévu. Encore une fois laissez bien sécher, car c'est primordial, sinon le gel va abîmer une bonne partie de cette préparation.

Sur la butte, je m'occupe de réaliser un trou où je collerai à la colle à bois un récipient (dans ce cas-ci un pot de mozzarella) qui servira de base à ma tombe. Une fois le pot bien collé (24H), modelez le compteur afin de créer du relief.

Seconde étape pour la butte, coller les moules qui serviront à réaliser votre escalier montant vers le tombeau.



Concernant la texture, un mélange de colle à bois et d'eau est appliqué sur la table de jeu. Une fois le mélange appliqué, saupoudrez directement du sable et de l'herbe statitique sur la table et texturez comme vous le voulez afin de donner un relief à votre table. J'ai ensuite versé le gel dans le marais et ajouté deux ou trois branches afin de donner un effet et pas simplement une mare aux canards. Du côté de la butte j'ai recouvert les flancs de mousse de mon jardin (si vous comptez en utiliser voici la façon pour qu'elles ne perdent pas de leurs couleurs, ni même de leur texture, vous les trempez pendant 48H dans l'eau et ensuite vous les égouttez et vous les laissez reposer pendant une semaine dans le frigo, la couleur et la texture est figée ad vitam eternam ! Enfin pour terminer, je peints à la bonbonne les moules qui serviront pour les piliers et escaliers. Je rajoute également quelques branches du côté de la butte, une tombe que l'on trouve dans le commerce. Dernière étape, je renforce les bords avec du bois de 18mm afin de rigidifier le tout ! Y'a plus qu'à jouer dessus!

TOCH

EVENEMENT

FIGOSTAGE DE BORDEAUX

Les 13 et 14 juin 2015 se déroulait à Bordeaux le maintenant incontournable stage de peinture organisé par l'excellent Martin Grandbarbe. Un stage complet, intense et très instructif permettant à chaque niveau de se perfectionner avec les techniques et les bonnes méthodes pour réussir.



«Super stage, merci à Olivier pour ton accueil et à Martin pour sa pédagogie peinturluresque!»

MAKARUA

«Une tuerie ce stage! Chaud pour un second stage»

RAVAGEUR



La journée a débuté par un accueil détendu au domicile de The Red Eye. Nous y étions très confortablement installés pour commencer ce stage intensif. C'était donc parti pour deux jours. Il faut savoir que c'est une formation qui se veut vraiment pour tout niveau. Elle est dispensée par Martin Grandbarbe, un peintre très reconnu. Pour ceux qui ne le connaîtraient pas encore, allez jeter un œil sur la Newsletter 09 afin de vous faire une petite idée du talent du professeur.

Bien qu'une belle majorité de fondus de Rackham se soient rassemblés, d'autres stagiaires proviennent d'autres univers ludiques tout aussi riches. Ce mélange des genres nous a, d'ailleurs, permis de partager ensemble bien des astuces et une vision plus globale de la peinture. Le mélange, ça fonctionne aussi bien avec les peintures qu'avec les idées.



Le coup de pinceau du maître

Ce stage est axé sur six dominantes de base : La peau, le cuir, la chevelure, le fameux MNM, l'or, les tissus. Le savoir du peintre et les techniques qu'il nous dévoile sont redoutables. C'est un stage très dense abordant astucieusement des techniques aussi incroyables qu'efficaces. Très souvent simples, elles ne demandent aux élèves que de la patience et de la motivation pour arriver au résultat. À ce sujet, Martin G. se révèle être un professeur toujours aussi pédagogue. Du parfait novice aux peintres les plus confirmés, nous avons tous nettement progressé sans frustration. Malgré le rythme soutenu de deux longues journées, personne n'a été laissé en marge sans parvenir à percer les secrets du peintre. Chacun venant avec son propre matériel pour se sentir comme chez lui, Martin G. s'adapte à chaque élève, amenant des conseils importants pour améliorer son geste et son environnement de travail. Chose incroyable, Martin G. a su adapter la palette de couleurs et les marques de peintures de chacun afin d'obtenir des résultats très convaincants et ce, sans avoir eu aucune obligation de venir avec une gamme spécifique prédéterminée. Bluffant !

EVENEMENT

Une fois encore, toute l'équipe a pu s'entraîner sur l'incontournable figurine du Faucheur d'Alahan. Martin G. explique d'ailleurs ce choix très simple en ce qu'il s'agit d'une figurine idéale pour travailler les différentes matières de façon ludique. Il faut dire que cette petite figurine fourmille de détails permettant à chacun de pousser au plus loin ses limites.

Ce stage aurait pu être excellent en soit juste avec ce programme très riche. Mais c'est avec bonheur qu'il s'est déroulé en plus dans une ambiance totalement décomplexée. Entre des centaines d'anecdotes amusantes sur les déboires du peintre, ses rencontres et réussites ou surtout sur les petits secrets du géant Rackham. Le week-end s'est vu rythmé par les coups des pinceaux, les coups de fou rire et des débats passionnants sur l'avenir de la figurine en général. Le dimanche soir, chaque stagiaire est reparti pleinement satisfait des informations récoltées. Un événement que personne ne regrette et un savoir mis rapidement en application. Ce n'est donc pas pour rien que chacun des stagiaires pousse déjà pour préparer une future date pour le prochain opus en quête de nouvelles techniques dispensées par l'une des références du talent incontestable de Rackham.

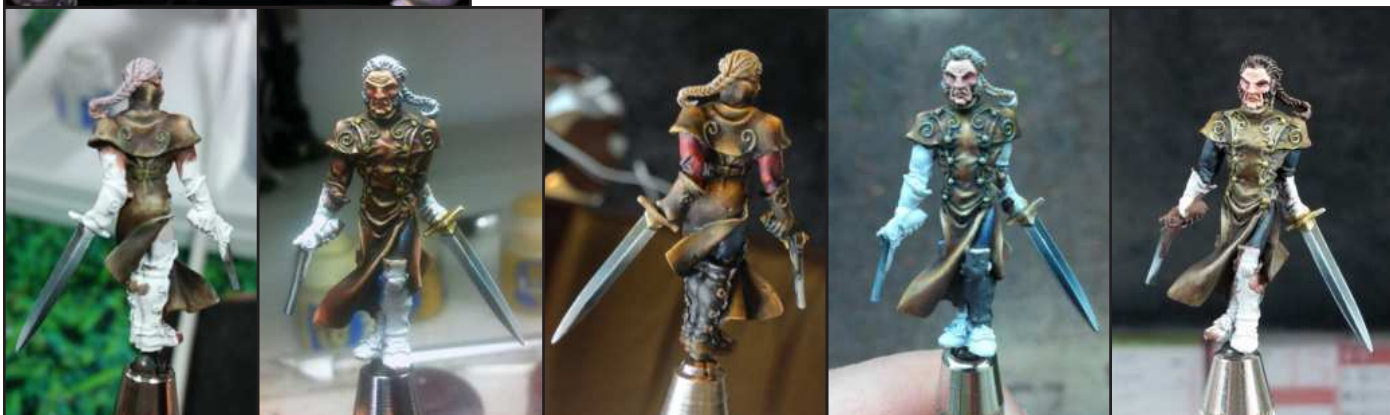


Pour ma part, j'étais très angoissé par ce stage et par le fossé qui me séparait de mes co-stagiaires. Il faut dire que je n'ai peint que deux figurines dans toute ma vie et c'était pour pouvoir participer au dernier tournoi de Paris. On était obligé d'aligner une troupe entièrement peinte. Martin G. m'a immédiatement mis à l'aise et m'a assuré que je ne serais pas venu pour rien. Très vite, entre l'émulation des autres surmotivés et le talent certain du professeur pour faire comprendre ce qu'il attend de nous, j'ai passé un stage aussi enrichissant que détendu. Quoi de plus simple que de prouver que c'est à la portée de tous sinon que de vous proposer de retrouver dans le groupe des cinq faucheurs ci-contre ce qui est devenu ma troisième figurine peinte. Ceux qui n'ont jamais touché une figurine auparavant ne peuvent que comprendre que tout est faisable avec de bons conseils.



Merci encore au nom de tous à Olivier « The Red Eye » pour son hospitalité tout au long du stage et son accueil toujours aussi agréable. Merci encore à Martin G. pour sa bonne humeur et la simplicité avec laquelle il a réussi à nous faire tous progresser. On se revoit tous très vite pour un prochain stage bordelais. Ce coup-ci, on tentera d'aborder des choses comme les peaux de monstres ou d'autres bizarreries du bestiaire d'Aarklash. Sortez vos agendas !

CORSAIR



SCENARIO

Le Bon, la Brute & le Truand

Situation

Chaque joueur dispose de deux jetons «pierre de vie» à répartir secrètement parmi ses combattants juste avant la partie : un même combattant peut se voir attribuer les deux jetons «pierre de vie» et ces jetons sont soumis aux règles de prise, un même combattant pouvant en porter un nombre illimité.

Trois figurines sont placées sur le champ de bataille : chacune représente une statue et est considérée comme un élément de décor inaltérable, indestructible et inamovible.

- la statue de la brute (grande taille) est placée au centre du champ de bataille.
- la statue du bon (taille moyenne) est placée sur la ligne médiane, à 20cm d'un petit bord de table.
- la statue du truand (petite taille) est placée sur la ligne médiane, à 20cm de l'autre petit bord de table.



Règles spéciales :

Règle des pierres de vie :

Si un combattant porte plus d'une pierre de vie il acquiert la compétence éphémère/(7-X), où X est le nombre de pierres de vie qu'il porte en plus de la première.

Règle des trois statues :

À la fin de chaque tour :

- si un seul joueur contrôle un porteur de pierre de vie au contact d'une statue donnée, cette dernière prend vie : elle devient le combattant du même nom et passe sous le contrôle de ce joueur.
- si plusieurs joueurs contrôlent un porteur de pierre de vie au contact d'une même statue et qu'un de ces joueurs contrôle la zone de 10cm autour de cette statue, cette dernière prend vie : elle devient le combattant du même nom représenté par sa propre carte de référence et passe sous le contrôle de ce joueur.

Règle des trois combattants :

À la fin de chaque tour :

- si aucun joueur ne contrôle de porteur de pierre de vie à 10cm ou moins d'un combattant parmi le bon, la brute et le truand, ce combattant redevient une statue (s'il revient ultérieurement à la vie, ce sera avec le niveau de blessure qui était le sien juste avant son dernier retour à l'état de statue).
- si un seul joueur contrôle un porteur de pierre de vie à 10cm ou moins d'un combattant parmi le bon, la brute et le truand, ce combattant passe sous le contrôle de ce joueur.
- si les deux joueurs contrôlent un porteur de pierre de vie à 10cm ou moins d'un combattant parmi le bon, la brute et le truand, ce combattant passe sous le contrôle du joueur qui contrôle la zone de 10cm autour de lui. Si aucun de ces joueurs ne contrôle cette zone, alors le combattant reste sous le contrôle du même joueur.

Une statue qui prend vie ou reprend vie ne peut pas être activée lors de la prochaine phase d'activation : sa carte n'est pas intégrée à la pile d'activation et ne le sera qu'à partir du tour suivant, si le combattant (et non pas la statue) est toujours en jeu à ce moment.

Ces combattants, lorsqu'ils sont contrôlés par un joueur, ne comptent pas dans sa limite d'effectif, ni pour le calcul du Goal Average (ni comme perte ni comme ennemi éliminé).

Les caractéristiques de ces combattants dépendent du format joué :

*=1% du format joué, (max *=4).

La brute: 12,5 * -1 1+*/8+* *-1/8+* -(5+*)/0 Tueur né, brute épaisse, prévisible, brutal, inaltérable Créature Neutre. Grande taille. Valeur Stratégique : 30/45/65/90	Le bon: 10 1+* 0+*/4+* 3+*/6+* 5+*/0 Soin/1, aimé des dieux, juste, chance, inaltérable Spécial Neutre. Taille moyenne. Valeur Stratégique : 30/45/65/90	Le truand: 10 4+* 3+*/3+* 4+*/3+* 3+*/0 Assassin, rapidité, ambidextre, cible/+3, inaltérable Spécial Neutre. Petite taille. Valeur Stratégique : 30/45/65/90
---	---	--

Déploiement :

Chaque joueur est déployé dans une bande de 10cm le long d'un grand bord de table.

Points de victoire :

1PV pour chaque combattant parmi le bon, la brute et le truand contrôlé en fin de partie (si la partie se termine en cours de tour, on résout la procédure de fin de tour décrite dans les règles spéciales pour savoir qui contrôle le combattant neutre).

Bonus :

25PA pour chaque pierre de vie portée en fin de partie.

Le Bon, la Brute & le Truand

Un petit compte-rendu pour découvrir ensemble ce scénario qui a l'air de pas trop mal tourner. Nous y avons ajouté des règles non officielles :

- Wandyr coûte 77PA au lieu de 90PA, selon la table des prix alternatifs que l'on peut trouver dans la partie dédiée du forum.
- Choix du premier combat : une fois les mêlées séparées, chaque joueur choisit un combattant engagé qu'il contrôle. Les deux combattants effectuent un jet de DIS en opposition : le joueur qui l'emporte choisit le premier combat à résoudre mais est obligé de choisir le combat auquel participe le combattant qui vient de remporter le jet de DIS. L'adversaire choisira librement le combat suivant et ainsi de suite les joueurs choisissent alternativement un combat à résoudre.



Les compos :

Elfes Cynwälls

- Göylenn, chasseur de Lanever (+armure héliante), Artefact : Okiraën.
 - Maelyn (+arme héliante), Artefact : Arcane I : le magicien, Sorts : chef d'œuvre héliante, puissance solaire, protection de la lumière, attaque primaire de lumière.
 - 2 Khydarims
 - 2 Echaïms
 - 3 chasseuses d'azur
- 9 figurines, 5 cartes, DIS 5

Keltois du clan des Druues

- Wandyr, le sanguinaire, Artefact : Rune de volonté majeure.
 - 2 pillards (profil avec dur à cuir)
 - 1 Wyrd, Sorts : pyrotechnie, rage du guerrier, attaque primaire de feu, nymphe.
 - 2 Karnaghs rouges
 - 2 archers drues
 - 2 guerrières lanyfs
 - 3 guerriers drues
- 13 figurines, 7 cartes, DIS 6

Je me place du point de vue Cynwall quand je parle de gauche, droite, avant et arrière.

L'APPROCHE :

On a donc sur la ligne médiane, de droite à gauche le truand (à 20cm du petit bord), la brute (au centre) et le bon (à 20cm du petit bord).

Un gros pilier devant ma zone de déploiement (zdd), en face du truand, un autre sur la médiane à droite de la brute et un

troisième devant la zdd drues, en face du bon. Pas mal de forêts bouchent les lignes de vue (ldv) un peu partout sauf un bon gros couloir entre la brute et le pilier à sa droite.

DEPLOIEMENT

(tactique Cynwall)

Je refuse totalement le flanc gauche (celui du bon), concentre mes forces au centre avec les khydarims, un Echaïm et Maelyn derrière une petite forêt, mes chasseuses d'azur déployées en dernier prennent une position avancée au milieu de mon bord de déploiement, en face du couloir dégagé décrit plus haut pour appuyer le contrôle du centre, qui sera fondamental.

Je poste un Echaïm et Goylen derrière la grosse colonne de droite, en face du truand.

Ce sont évidemment mes Echaïms qui portent les pierres de vie (Rappel : les pierres sont révélées dès le déploiement du porteur).

Kyro place un archer, un karnagh rouge (KR), un pillard, Wandyr et le wyrd au centre derrière une forêt, en face du gros de mon armée, à gauche un KR accompagné d'un pillard et d'un guerrier, et à droite un archer et un guerrier.

Il place ses lanyfs à gauche, une dans ma zdd, l'autre dans la zone centrale, à mi chemin entre le bon et mon centre, trop loin pour m'inquiéter tour 1.

Ce sont ses KR qui portent les pierres de vie.



Un déploiement trop timide des Lanyphs

Kyro a choisit de déployer ses lanyphs dans une position qui ne leur permettait pas de m'inquiéter au tour 1. Grave erreur car j'ai pu alors faire exactement ce que je voulais pendant ce tour ! Mes Echaïms étaient pourtant déjà déployés quand Kyro a déployé ses éclaireurs : il aurait pu me les bloquer un tour, ou bloquer mes deux khydarims pour m'empêcher de prendre le contrôle du centre. Il aurait pu aussi déployer ses lanyphs dans le couloir central pour m'inciter à déployer ailleurs mes chasseuses, et ainsi couvrir son centre efficacement.

Le refus de flanc

Le refus de flanc est une tactique très classique, qui peut être très utile dans de nombreuses configurations à Confrontation (quand le déploiement s'effectue le long du grand bord). Ici, j'ai vite compris pendant le déploiement que Kyro comptait répartir ses forces sur toute sa longueur. Or j'étais en lourd sous-nombre, avec de frêles elfes contre des Druens plus costauds. Ma supériorité était dans le combat à distance grâce aux chasseuses et la mobilité grâce aux Echaïms. J'ai donc décidé d'abandonner un des flancs où il était fort pour avoir des chances de prendre l'avantage sur le reste de la table avant de m'occuper de l'aile délaissée. Comme j'ai eu la chance de remporter le jet de déploiement, j'ai pu optimiser cette technique en me positionnant comme dominant absolu sur le flanc opposé rien qu'avec une Echaïm et Goÿlenn (c'était son flanc faible) tout en gardant un centre très fort avec le reste de mon armée.

TOUR 1

(tactique Cynwall)

Je le laisse commencer.

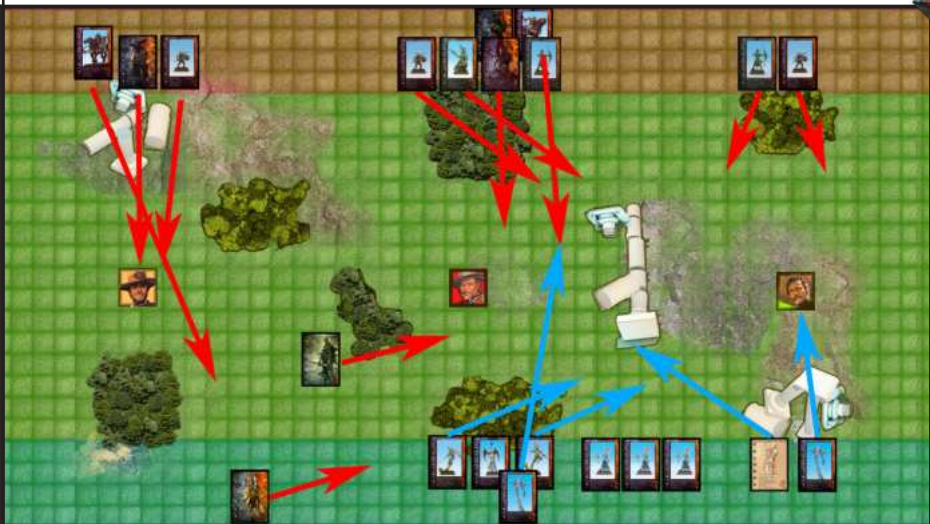
Il tente d'entrée un tir dynamique sur mes chasseuses avec ses archers (il doit sortir du bosquet à chaque fois) mais échoue en moyenne pour l'un et en moyenne et partielle pour l'autre.

J'active Maelÿn qui s'avance à fond vers la forêt avant de lancer une puissance solaire sur une chasseuse et une protection de la lumière en maîtrise des arcanes sur l'Echaïm.

Son wyrd fait une pyrotechnie sur l'archer central : FOR 8+toxique/1 ça va zouker au tour suivant (la pyrotechnie dure jusqu'au prochain tir de la cible) !

Je temporise car j'ai une réserve et deux refus :

Ses guerriers avancent vers les trois statues mais doivent contourner des décors donc ils restent largement dans leur moitié de terrain.



Ses lanyphs s'avancent vers mon centre, l'une par derrière, l'autre par devant, derrière la forêt qui cache Maelÿn.

Je mets mes chasseuses en réserve.

Son pillard de gauche se met en position pour charger mon centre par derrière au tour suivant, l'autre pillard avance au centre en déplacement à couvert.

J'active Goÿlenn qui rush vers le centre, à l'abri derrière la grosse colonne.

Il active Wandyr qui se planque derrière le pillard et le guerrier.

J'active mes khydarims, l'un avance et tire en portée courte sur le pillard central (2+) : échec ! L'autre rush vers la colonne centrale en compagnie de Goÿlenn, prêt à faire un méchant tir d'assaut au tour suivant.

Il met en réserve ses KR.

Pourquoi laisser commencer Kyro alors qu'il peut me tirer dessus d'entrée ?

Laisser commencer l'adversaire au premier tour est extrêmement courant à Confrontation car cela permet d'être le dernier à activer une carte. Rares sont les cas où ce n'est pas indiqué. En l'occurrence il était crucial que :

- je termine avec mes Echaïms pour aller au contact des statues sans me faire contre-charger par ses pillards

- je joue le plus tard possible mes chasseuses pour interdire à son centre d'avancer librement et l'inciter à effectuer des déplacements à couvert.

Certes, ses archers auraient pu me faire mal mais seules mes chasseuses étaient exposées et les seuils pour les toucher restaient relativement élevés (4+ et 5+). Enfin, des chasseuses même blessées restent une menace suffisante pour inciter à des déplacements à couvert, surtout que ma magicienne n'était pas loin pour les booster...

Avec mes chasseuses, je vais tenter d'éliminer le pillard, voire de blesser Wandyr avec un dernier tir, mais malheureusement la chasseuse bénéficiant de la puissance solaire rate son tir et les deux autres ne mettront le pillard qu'en grave...

Kyro envoie alors son KR au contact du bon et l'autre vers la brute mais sans l'atteindre du tout.

Je termine avec mes Echaïms : l'un va au contact du truand, l'autre va tenter d'achever le pillard au centre...

Pourquoi ne pas avoir été directement sur la brute avec mon Echaïm central ?

Parce que la brute une fois réveillée passe un tour à ne rien faire, puis à la fin du tour suivant la prise de contrôle de la brute dépend du contrôle d'une zone de 10cm autour, donc je n'ai aucun avantage à la libérer ce tour-ci et je devais éliminer un maximum de Druens vulnérables avant de le faire, or un pillard hors charge et blessé est au pic de sa vulnérabilité ! De plus, laisser le pillard vivant lui aurait permis de charger au tour suivant et donc non seulement de me faire mal, mais en plus de neutraliser des chasseuses voire des khydarims : ce serait une folie, d'autant que si j'achève le pillard avec mon Echaïm, je peux poursuivre sur la statue si besoin.

Combats: le pire arrive, mon Echaïm passe le pillard en critique sans parvenir à l'achever. C'est assez catastrophique car le Wyrd est équipé de la nymphe et va donc pouvoir le soigner de toutes ses blessures... à moins que je ne trouve une solution astucieuse...

Récupération de mana: comme prévu, le wyrd récupère 4 gemmes d'eau pour tenter une nymphe au tour prochain sur son pillard. Maelÿn se remplit de 8 gemmes grâce à l'arcane I mais autant le dire tout de suite, sa magie n'aura quasiment aucun impact de la partie de toutes façons.

Le désengagement, une option trop souvent négligée

En faisant ma pile d'activation, je me dis que Kyro est un joueur à qui il manque encore de la bouteille et que par conséquent il est persuadé qu'il va pouvoir tranquillement faire sa nymphe, en négligeant une possibilité pourtant bien réelle : que je désengage mon Echaïm et achève son pillard avec mes chasseuses. Évidemment, cette ruse ne peut pas marcher s'il a mis son Wyrd en tête de pile, mais je suis certain qu'il ne va pas faire ça et je suis même presque certain qu'il va jouer Wyrd et pillard vers la moitié voire la fin de la phase d'activation parce qu'il va se dire qu'il a plus urgent à faire : toujours parce qu'il n'a pas bien réfléchi au risque que je me désengage avec l'Echaïm. Je place donc mon Echaïm en tête de pile et mes chasseuses juste derrière...

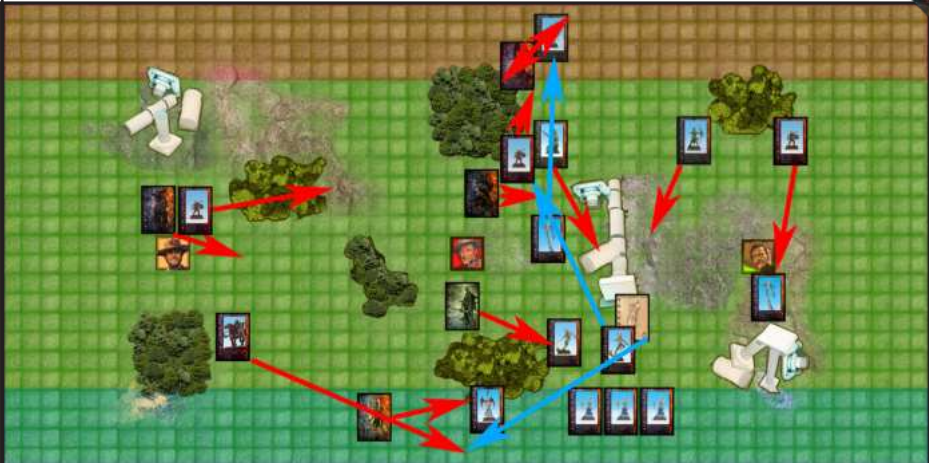
TOUR 2

(tactique Druenes)

Ce tour-ci, c'est le jeu des piles d'activation qui va complètement faire basculer la partie, avec de très mauvais choix Druenes et une exploitation de la naïveté adverse par votre serviteur.

J'avais vu juste : il choisit de commencer et se dit que ses lanyfs vont pouvoir mettre la pagaille dans mes rangs : l'une charge ma magicienne (alors qu'elle ne sert pas à grand chose dans le contexte...) l'autre charge le Khidarÿm qui avait raté le pillard au tir au tour précédent. Tout ceci est parfait pour l'exécution de mon plan... d'exécution !

Je désengage mon Echaïm (1+) pour engager l'archer et le Wyrd et de ce fait :
- j'évite de me prendre un gros tir



FOR 8 en visée avec toxique/1.

- je vais pouvoir flinguer le pillard et si je le tue avant mon dernier tir, flinguer Wandyr une fois ou deux.

- s'il n'a pas mis son Wyrd juste derrière, il n'aura pas le temps de faire sa nymphe et même s'il a le temps, je diminue ses chances de réussite grâce au POU-1 que subissent les mages purs engagés.

J'étais tellement content de mon coup que je crois bien que j'ai complètement oublié de jouer mon second Echaïm ! Ne pas trop se la raconter, un principe de base que j'oublie souvent. Il envoie alors un guerrier Druenes sur chaque Echaïm tandis que le troisième revient de la gauche vers le centre. Je trucidé son pillard avec la première chasseuse, la seconde tire sur Wandyr qui se jette à couvert mais prend une grave quand même, la troisième vise le KR qui se jette à couvert et évite ainsi le carreau. C'est exactement pour cela que j'ai tiré sur lui, Wandyr s'étant déjà jeté à couvert il n'est plus une menace ce tour-ci et en incitant le KR à faire de même je neutralisais deux gros combattants en autant de tirs ! Son archer resté libre (à droite) tente un tir sur mon khidarÿm en partielle et portée moyenne mais le rate. Je charge son KR avec ce même khidarÿm qui était derrière le pilier central, l'autre étant rappelons-le bloqué par une lanyf.

Kyro tente une charge de mon magicien avec son dernier pillard mais il est trop court d'un cheveu ! je le contre-charge avec Goylenn, tout excité à l'idée de tester les aptitudes de ce petit personnage équipé de son sympathique artefact...

Il active son Wyrd qui rate sa nymphe sur Wandyr (5+). Son KR à gauche est obligé de rester à 10cm du «bon» pour en prendre le contrôle au tour suivant (sinon ce dernier redeviendrait alors une statue). Je termine avec maelÿn qui blesse la lanyf avec une attaque primaire puis renforce sa défense (chef d'œuvre héliante) et son armure (protection de la lumière).

Combats :

- Maelyn met sa lanyf en critique mais prend une petite légère

- Goylen éventre puis décapite son pillard et se replace en position de charger Wandyr au tour suivant. J'ai choisi l'option ambidextre avec Okiraën pour ce combat et je ferai de même pour tous les combats en fait... Ici j'ai vraiment eu de la chance aux dés mais le petit champion, certes très fragile, est tout de même assez dangereux sur le papier...

- l'Echaïm central encerclée par trois péons met le Wyrd et le guerrier en critique sans blesser l'archer.

- la seconde Echaïm ne fait rien à part manger une légère par un pauvre guerrier drune !

- le khidarÿm passe le KR en grave mais prend une légère.

- l'autre khidarÿm déchire la lanyf comme il se doit

Sur l'ensemble des combats, la chance est plutôt équilibrée, mais j'assume l'essentiel en ayant éliminé toute sa cavalerie !



Une erreur de ma part

Cette fois-ci, c'est moi qui ait mal joué ! Je me suis dit que l'attaque primaire achèverait la lanyf et que de toutes façons elle aurait peu de chances de réussir son désengagement, donc j'ai joué Maelyn avant Goÿlenn, mais aussi petit que soit le risque, c'est idiot de le prendre : pourquoi ne pas jouer d'abord Goÿlenn pour charger Wandyr puis m'occuper de la lanyf plus tard avec Maelyn ?

TOUR 3

(tactique Cynwall)

Je suis vraiment avantage par les dés au niveau des jets de tactique pour le moment compte tenu de mon infériorité théorique. Je commence par un joli tir d'assaut de Khidarÿm sur Wandyr mais je rate : l'essentiel est de lui coller un malus de charge. Wandyr voudrait bien charger les méchantes chasseuses mais il est bloqué.

Je désengage mon échaïm à droite pour aller choper son archer qui avec un vieux tir toxique pourri et un peu de chance, pourrait me ruiner un point de victoire trop bêtement. Il réengage alors mon Echaïm avec son guerrier (au lieu de bloquer le truand qui plus tard chargera donc l'archer). Maelyn fait encore une attaque primaire sur la lanyf mais n'obtient qu'un sonné donc j'utilise les gemmes qui me restent pour refaire une protection de la lumière (un initié en légère et engagé, même avec Arcane I, ça vaut pas grand chose puisque ça descend à POU 2...). Sa lanyf tente alors un désengagement désespéré (6+) pour aller chercher Goÿlenn mais échoue, du coup Goÿlen charge Wandyr, comme je l'avais prévu.

Le KR accompagné du bon et d'un guerrier se sont rabattus vers le centre, du coup mes chasseuses vont mitrailler le karnagh porteur de pierre de vie en se décalant comme il faut, résultat : rien du tout. Bizarrement, les trois crottes autour de l'Echaïm auront tenté de se désengager, sans succès.

Pourquoi tenter ces désengagement difficiles ?

Alors que les péons à force d'attaquer auraient fini par toucher l'Echaïm ou au moins l'inciter à concentrer en DEF plutôt qu'en FOR, se donnant ainsi de très bonnes chances de survivre et donc de bloquer mon porteur de pierre de vie. Au contraire, ses troupiers en full défense suite à un désengagement raté, je pouvais tranquillement les achever en faisant full attaque et en concentrant en FOR !



Combats :

- Wandyr, déjà blessé, tombe face à ses opposants d'élite.
- l'autre Khidarÿm met le KR en critique mais passe en grave ! Coriace ce petit karnagh...
- l'échaïm massacre assez logiquement ce qui reste de ses trois opposants.
- l'autre échaïm et le truand nettoient l'archer et le guerrier drunes.
- Maelyn et la lanyf font un combat vierge !



TOUR 4

(tactique Cynwall)

Décidément, je suis verni sur les jets de tactique ! Je commence avec mes chasseuses qui cette fois défoncent le KR qui s'était rabattu vers le centre au tour précédent après avoir libéré le bon, tandis que le bon justement, tente d'aller secourir l'autre KR aux prises avec le Khidarÿm, mais est engagé par Goylen venu en renfort alors que le second Khidarÿm est allé éviscérer le dernier guerrier drunes. Maelyn termine la lanyf avec une attaque primaire. Mon Echaïm va aider le khidarÿm à achever le KR, le deuxième Echaïm et le truand courent pour rejoindre la mêlée au centre mais sont trop loin.

Combats :

Massacre des derniers Druenes, je poursuis avec l'Echaïm sur la brute, je contient le bon avec goylen et poursuit sur la pierre du KR avec mon khidarÿm, du coup je prends le contrôle du bon, de la brute et du truand : 3-0 et je porte trois pierres de vie sur quatre.



Les principales leçons à tirer de cette partie:

- penser au refus de flanc !
- ne pas hésiter à être agressif avec ses petits éclaireurs pas chers, pour ralentir les pièces maîtresse de l'adversaire, en particulier la cavalerie.
- ne pas négliger les possibilités offertes par les désengagements (amis autant qu'ennemis !)

FINGO



TOURNOI

CONFRONTATION

Dimanche 28 JUIN METZ 2015 TOURNOI

Confrontation will never die

Après un premier tournoi fédérateur en 2013, nous remettons le couvert cette année avec ce nouvel événement qui réunira la fine fleur de la 10 Cent Team et tout adepte à CONFRONTATION.

4 parties de 400 points sur la journée, dans un esprit amical et ludique. Par souci de facilité et d'accessibilité nous utiliserons les règles de Conf 3.5 avec les lignes de vue V3. Voir modalités sur le règlement.

Participation de 10€ pour la journée. Café offert le matin. Membres club : 5€

Contact et inscriptions :

<http://communauteduplateau.winnerbb.com/>

mail : icdp@turnmetz@yahoo.fr

adresse :

La communauté du plateau
c/o C&A-Metz
28, rue Franklin
57000 Metz

Consultez le forum pour les détails et pré-inscriptions sur T3.
Stand navette sur place, accueil à 8h30 le matin.

JADAWIN

- Aldenys le discret + Silentz + potion de force majeure
- Barde d'Alahan sur destrier + invocation de la lumière
- Pythie d'Azaël + arme des anges
- 2 Valkyries d'Alahan (bretteur)
- 3 Valkyries d'Alahan (CdM/3)
- 3 archers d'Alahan
- 3 Fauconniers
- Porte étendard

THE RED EYE

- Vargas Metatron II
- Musicien de Dirz
- Porte-étendard de Dirz
- 2 skorizes + traitement atlas
- 3 arbalétriers de Dirz
- 3 pestes de chair
- Clone dasyatis + traitement antiome
- Tigre de Shamir + traitement atlas

HALLALKIMISTE

- Vargas Metatron I + potion de vivacité mineure
- Sykho Volesterus + invocation d'irae tenebrae + instrument liturgique
- 2 guerriers de l'aube
- 2 guerriers kératis II (ambidextre)
- Tigre de Shamir + traitement atlas
- Clone dasyatis + traitement antiome
- 2 arbalétriers



TOURNOI DE METZ

Voici que le second tournoi CONFRONTATION vient de se terminer ce dimanche 28 juin 2015 sous un beau soleil. Tout s'est déroulé parfaitement et les joueurs sont repartis très contents. 14 candidats au titre, dont des membres de l'illustre CONF crew, de la 10 CENT TEAM. Chaque joueur avait laissé pousser la moustache pour l'occasion. Un groupe de joueurs a fait le déplacement de Strasbourg pour nous rencontrer et nous saluons la performance d'Olivier -The Red Eye- venu de Bordeaux tout comme d'autres joueurs comme Guillaume, venu depuis Lyon.

Pour ce tournoi, 4 parties jouées sur la journée. La dernière ayant eu comme particularité un échange d'armée avec son adversaire. Les 7 premiers se sont vu remettre des lots pour leurs efforts et les 3 plus belles armées se sont vues également récompensées.

RESULTATS

Jadawin

The Red Eye



Hallalkimiste



ZEPHIR

- Irul
- Kurujai + arc esprit
- Shaenre + griffe de Shaenre + force de la nature + galvanisation mystique
- 3 archers
- Musicien
- Porte étendard
- 3 zéphyr
- Mandigorn
- Prédicateur hurlant
- Guerrier Croc Wolfen

DIESEL

- Kassar le fugitif
- Shaenre
- Guerrier mandigorn
- 3 guerriers scarabée
- 3 gardiens daikinee
- Sylphide
- 2 archers
- Zéphyr



CLASSEMENT GENERAL

- 1er : Jadawin : Alahan.
- 2ème : The_Red_Eye : Dirz.
- 3ème : Hallalkimiste : Dirz.
- 4ème : Vladabok : TNB.
- 5ème : Zephir : Daikinee.
- 6ème : Diesel : Daikinee.
- 7ème : Fille-de-Joie : Cadwe.
- 8ème : Fitzcernunnos : Drune.
- 9ème : KenrenT : Griffon.
- 10ème : Tuvaslasentirpasser : Achéron
- 11ème : Sknit : Dévoreur.
- 12ème : T61 : Mid Nor.
- 13ème : Proxenate : Drune.
- 14ème : Shoen57 : BoK



VLADABOK

- Brognir, défenseur des plaines
- Musicien
- Porte étendard
- 3 gardes forge
- 3 tromblonniers
- 2 arbalétriers
- 2 soldat des plaines
- 3 guerriers khor (épée + bouclier)
- 2 guerriers khor sur razorback
- 2 bougres sur razorback

FILLE DE JOIE

- Sienn + tour de la destruction + l'âme des Soma
- Orpheline d'Avagddu
- 2 sinistres
- 2 agent cartomanciens
- Lame Wolfen
- 2 milicien arbalétrier

FITZCERNUNNOS

- Ardokath, celui qui veille + Invocation de Na'Goth + malveillance du formor + Gamrha, épée du désespoir
- 2 formors + aura de sang
- 2 cavaliers mânes
- Minotaure drune
- Succube + petite mort

KENRNEN T

- Affiliation Loge de Hod
- Miséricorde + Hauteclair + rune de soin mineure + inspiration céleste + clairvoyance prophétique
 - Garell
 - Chevalier templier de Hod
 - 3 répurgateurs du temple
 - Sénéchal templier de Hod
 - Templier de Hod

TU VAS LA SENTIR PASSER

- Affiliation Lazarian
- Alderan + Amertume + force des ténèbres + solo/résurrection
 - Paladin noir + fléau des batailles
 - 3 guerriers zombie
 - Wolfen Zombie (3)
 - 2 loup noir

SKNIT

- Affiliation Le Blasphème
- Mémétis le sacrilège
 - 2 voraces
 - Chasseur de Vile-Tis
 - Carnassier (la force)
 - Croc de Vile-Tys
 - 3 porteur de fléau
 - 2 guerriers de l'hydre

TGI

- Affiliation Sankunrûn
- Akarenséth + rune de volonté majeure
 - Neran l'épouvantail + force des ténèbres + sang des abysses + La pelisse de l'humble + instrument léthurgique
 - 2 guerriers de l'Hydre
 - 3 guerriers des gouffres
 - Incube
 - Larve chthonienne
 - Maître des poupées + sacrifice de la poupée + attaque primaire des ténèbres

PROXENETE

- Affiliation Gwyrd-An-Caern
- Ardokath, celui qui veille + Invocation de Na'Goth + Gamra épée du désespoir
 - Formor + aura de sang
 - Chien de Scathâch
 - 3 mânes drunes
 - Mangeur d'âmes + résurrection des mânes
 - 3 archers drunes
 - Vétéran drune

SCHOENS7

- Affiliation Le sanctuaire de Chacal
- Dayak aux cent vies + invocation d'animæ + sang de la terre + solo/vengeur du sanctuaire + l'armure d'Assurnam
 - Shaka Umruk + solo/tatouages + vertu/dévouement
 - 2 gardiens de chacal
 - Cogneur orque
 - Guerrier chacal avec épée
 - 2 Guerriers chacal avec masse
 - 2 Guerrier chacal avec hache

LES SCENARIOS

- Crétins de bourrins
- Combat des chefs
- Comptage de touches
- Les 3 ponts (échange d'armée)



«... Merci les gars, ce tournoi restera mon meilleur souvenir du genre, jusqu'au prochain!!!!...»

T61

«... Un très bon moment, avec pas mal de nouvelles têtes fort agréable. Manque un poil de place compte tenu du nombre de joueurs. Merci à l'orga et aux participants en tout cas pour ce tournoi....»

DIESEL

«... Franchement, merci d'avoir organisé ça!! Rien à redire, c'était farpait, avec des joueurs vraiment sympa. Ravi d'avoir passé cette journée avec vous!! A refaire!!!!...»

TU VAS LA SENTIR PASSER

«... Moustache!!!!...»

ZEPHIR



COMPTE RENDU

Déjà, super cool, un mec de Bordeaux, un autre de Lyon et 4 Strasbourgeois. Sur un total de 14 joueurs c'est carrément bien. En parlant de 14 joueurs, j'ai appris durant ce week-end que l'on est un des 3 ou 4 plus gros tournois de France, la blague quoi... Clairement 2 équipes super identifiées. La Team Strasbourg, 4 mecs (5 avec le Lyonnais) avec comme point commun moins de 3 h de sommeil, un mec déguisé en Licorne, un autre en jupe, nuisette rouge, menotte, moumoute, collier et laisse. Cela pose le décor. La Team Moustache, des transfuges de la 10 CENT TEAM et les autres joueurs du coin. Un peu de tout ici, de la moustache de shérif, d'ado fier du duvet, du fan de cuir ... bref ça pose l'ambiance.

1ère partie :

Je tombe contre le gagnant du tournoi 2013, il joue une compo qui sur le papier a l'air d'être la plus faiblarde du tournoi. 7 tours plus tard, il me bat 1 - 0 (sur 3 points possible). J'ai une non chatte proverbiale, sur l'ensemble de la partie, je n'ai tapé que dans le «1», sauf une fois, j'ai tapé dans le «2». Cela ne dira rien à la plupart, mais ceux qui savent comprendront. Le pire c'est que normalement c'est 6 tours maximum, et il me semble qu'à la fin du tour 6, le score était 0 à 0.

Petite défaite contre celui qui finira premier.

2ème partie :

Scénario de «Combat des Chefs» (les deux QG commencent au càc au milieu de la table). Le but, tuer le chef adverse sans aide extérieure, ne pas perdre le sien et ne jamais reculer avec son QG.

Je tombe contre un Dévoreur, donc des loup-garous du chaos. Moi en face, j'ai un petit Prêtre à 27 pts, tout mou en baston et le perso de càc le moins cher de ma faction. Je ne me sens pas confiant, mais je décide de ne jouer que le 1-0 en sauvant mon QG, quitte à me barer dans mon camp et à tuer son QG avec des grosses bêtes de chez moi.

Le plan ne marche pas du tout, il fait se téléporter son chef que je n'arriverai jamais à rattraper (il a eu des suées quand même). Résultat, mon petit QG a couru à travers toute la table en mode foot US (mes figs assez rapides ont choppé tout ce qui bougeait au càc, laissant des couloirs pour mon QG) et mon adversaire a du reculer pour éviter mes thons.

Victoire 2 - 1

3ème partie :

Scénario à peaufiner. En gros, chaque figurine a 2 ou 3 marqueurs (blanc pour un joueur, noir pour l'autre) et lors des càc, on peut sacrifier 2 attaques pour tenter de piquer un marqueur sur la fig au contact.

Mon adversaire n'est pas très expérimenté, et au tour deux il sépare son armée en 2, les figs dangereuses et rapides devant et un paquet de Zombies avec son QG en arrière. A mon tour, je rase ses figs balaises sans prendre une blessure grâce à un gros surnombre et des poursuites bien gérées et je continue à rognier ses figs.

A la fin de la partie, il lui reste 3 figs en critique, toutes engagées au càc contre 2 ou 3 figs toutes neuves. Moi j'ai 3 figs blessées.

Victoire 2 - 1, le scénario est vraiment à revoir.

4ème partie

A ce moment, je dois être 5ème ou 6ème et je tombe contre Kenny en table 3. Le scénario, au milieu coule une rivière, «3 Ponts», à la fin, 1 point de victoire par pont. Particularité, on doit échanger nos armées. Partie très marrante, je connais bien la liste de Kenny, il connaît bien la mienne. Pas de chance ou malchance particulière. Je rase Kenny et gagne 2 - 0. Au moment de finir la partie, il reste 1 fig à Kenny en critique, moi j'en ai 7 et toutes neuves, dont une au contact de la sienne et qui, par une capacité spéciale, la rend inoffensive. J'ai 2 ponts et j'ai une fig à 5 cm du troisième. Il reste 3 minutes à la clock et on a le temps de faire 17 tours si on veut vu que Kenny ne peut plus toucher sa fig. Je dis que je m'en fout et qu'on s'arrête là. Erreur.

Si l'on avait poussé 1 tour, je gagnais 3 - 0.

Résultat final, je finis 3me, ex-aequo avec le 2me (le Bordelais) qui est devant au goal average. Si j'avais été plus gourmand, je serais officiellement 2me, mais je m'en fout, je suis moralement 2me.

HALLALKIMISTE

1ère partie :

Contre Schoen et ses Orques (Chacals en force à moins qu'on dise des chacaux ?). Scénario sympa mais qui peut rapidement se résumer par une grosse poutre au centre (oui c'est le cas de beaucoup c'est vrai...) on avance pas bien vite (forcément quand t'as 20 figs à bouger c'est long) et ça se finit sur une égalité à pas grand chose. J'ai failli emporter une paire d'objectifs de plus ou carrément perdre le seul point de victoire que j'avais mais les Orques n'ont pas voulu mourir, ni taper ailleurs que dans les jambes, du coup égalité. Je retiendrai juste que Dayak au Cent Vies contre du régulier, bah ça déboîte facilement du nain!

2ème partie :

Contre Guillaume (Strasbourg) et ses Mid Mid sur «Combat des Chefs».

Bon je ne pars pas forcément perdant, j'ai un petit perso commandant, il a une brute de CàC, ayant gagné l'initiative, alors qu'il est en furie, je tente le coup de chatte et lui mets un bon coup de maître dans les bras, grave, tant pis, il me bute en deux baffes.



Le reste de la partie, sa saleté de larve se colle à son perso et le soigne pendant que moi je joue au ballon ou à la chasse à cour sur les autres troupes. Je finis par emporter l'égalité en tuant son perso in extremis avec deux blessures à l'abdomen de suite (avec des mecs force 4 sur une RES de 9)... Guillaume était très sympa mais pas beaucoup d'expérience de jeu à Conf, dommage qu'il ne connaissait pas mieux les Mid-Nor, il m'aurait fait beaucoup plus mal, partie sympathique au demeurant mais le scénario est trop frustrant à mon goût, si t'as pas un perso CàC, c'est foutu. tu tentes l'égalité au mieux.

3ème partie:

Contre Kenny et ses Druens sur «Comptage de Touches», scénario intéressant mais pas super niveau équilibre, ça avantage les armées en surnombre (cool pour moi) ou qui peuvent passer plein d'attaques (genre tueur né / furie / acharné, ça c'est lui). Pas grand chose à dire sur la partie, ses troupes sont plus fortes que les miennes, mais je les englobe par le nombre et les tirs, il a un net avantage à la fin, la plupart de mes troupes ont souffert mais j'ai volé plus de marqueurs que lui (à 3 près je crois) et je l'emporte 2 / 1.

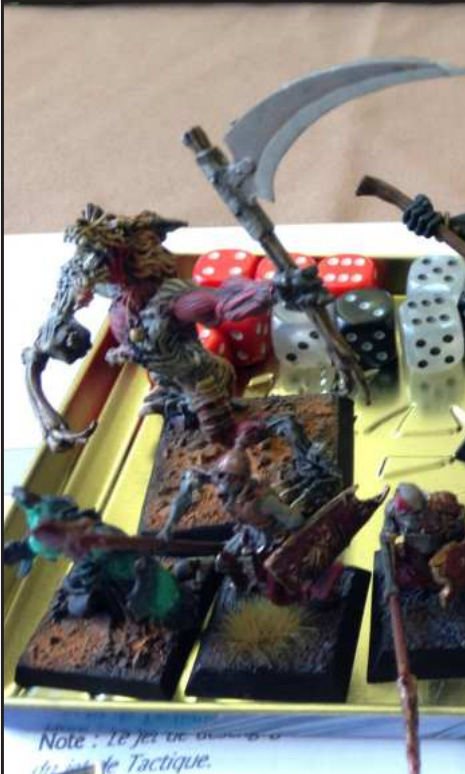
4ème partie:

Contre The Red Eye et ses Dirz avec le twist final, on inverse les compos ! Je joue donc avec ses Dirz contre mes Nains sur le scénario «3 Ponts». Là où le nombre et la résistance des Nains aurait dû m'avantager me permettant de jouer sur tous les fronts facilement, je dois affronter ça! La compo Dirz est plutôt pas mal Dasya, Tigre, Skorize, Arba, Peste, et Etat Major. The Red Eye n'a jamais joué les Nains, gros avantage pour moi, il se place loin du coup et éparille ses forces, j'ai le temps, j'envoie l'Etat Major prendre le pont du milieu et le Dasya en prendre un autre avec une Peste (nommée Kiki), les Arba s'alignent le long de la rive et tirent avec beaucoup de succès sur tout ce qui passe. Le Tigre et les Kératis gèrent le 3ème pont. Le Tigre se prend un double 6 au premier tour, il aura blessé deux figs en grave, les Skorizes feront le reste du travail en éliminant des tireurs et me gagnent un pont, l'Etat Major tient bon au centre (les Nains ça n'a pas de force...) mais finit par plier, le Dasyatis surchargé de muta tient le pont, vire quelques Nains venus l'importuner mais n'arrive pas à l'emporter contre des Razorbacks Lourds qui contrent ses attaques et lui contestent le point. (J'ai sans doute été frileux avec lui, le faisant défendre pour ne pas répéter la mésaventure du Tigre). Cela se finit donc sur une égalité.

Au final plutôt content de ma compo, mais qui manquait vraiment de force pour l'emporter, par contre beaucoup se seront cassé les dents sur la résistance et le nombre. Et je n'ai pas explosé une seule chaudière sur 6 figs équipées (bon elles se sont très souvent éteintes au tour 1...). Sinon les tirs avec visée c'est juste trop violent, mes Arbas à 15pa se sont montrés très rentables. (les Arbas Dirz aussi). Bref c'était une bonne journée, merci à tous d'être venus, à l'orga d'avoir géré tout ça et à la LCDP de nous avoir permis d'utiliser locaux et décors, ça nous a fait de très jolies tables.

Content qu'on arrive encore à jouer à Conf et à croiser de nouvelles têtes (avec un peu de chance au prochain, on va battre le record d'affluence des tournois Conf Fédé de Paris...d'ailleurs on aurait pu être jusqu'à 4 de plus avec d'autres joueurs de la région mais qui malheureusement n'étaient pas disponibles).

VLADABOK



Note : Le jeu de l'orga de la tactique.



Compo Daikinee avec Kassir comme boss qui tache !

1ère partie :

Scénario «Crétin de Bourrins» j'ai affronté Guillaume T61 avec ses Mid-Nor. Beaucoup de chance de mon côté, enfin beaucoup de malchance pour mon adversaire. Scénario sympa, 1-0 en ma faveur avec une réelle surprise pour qui pensait que je ne pouvais pas malmenager des Mid-Nor comme ça.

2ème partie :

Scénario «Combat des Chefs», j'ai affronté Guillaume «le vilain Alahan». Bon bah je me suis dit qu'avec Kassir en top lead ça devrait le faire...tiens la peau de mes rouleaux, Aldenys mine de rien, ça pique (bah oui il se désengage et me tire dessus...) 2-0 dans mes dents ! Son armée n'était pas overcheat mais bien sale mine de rien...bah oui autant de nénettes en string qui se traînent dans la boue, le sang et la sueur...! Et je reste sur mon impression, soit le scénario craint et il faut réajuster le principe, soit il faut changer les règles et se désengager...c'est fuir NA !

3ème partie :

Scénario «Giffes-moi avec ton petit gant blanc», j'ai affronté Sébastien avec ses Druens. Une compo super bien foutue je trouve, mise à part le Chien de Scathach que j'ai toujours trouvé malheureux au combat. Le terrain tourne à mon avantage, quelques bons jets de dés après la mort prématurée de ma Sylphide en l'air descendue lâchement par trois tireurs ^^! Je pique deux, trois marqueurs bah parce que j'ai plutôt poutré sa compo donc 2-1. Et oui, le 3-0 est impossible quasiment. On en avait déjà discuté avec Vlad et Moon, il faudrait limiter les marqueurs ou un truc du genre.

4ème partie :

Scénario «Y a trois Ponts», j'ai affronté Dany avec ses Cadwés. Du coup j'ai joué Cadwé, c'est super super mega fun...^^! Bah on a joué en mode random deck, c'est mega marquant (on devrait le faire dans d'autres tournois d'ailleurs), je me suis fait un petit peu défoncer mais j'arrive à terminer sur un 1-1 grâce à un tireur isolé sur un pont.

Bien bouffé, bien rigolé, bien bu ! Comme j'ai laissé un petit commentaire sur T3, 14 joueurs dans la salle c'était un poil short mais juste un poil, on a connu pire ! Chapeau pour l'organisation, merci L.C.D.P. pour les locaux et tout ça tout ça. Vivement le prochain tournoi, et je jouerai du qui tache !!!!!

DIESEL

A la base j'avais en tête de jouer Daikinee pour le fun, étant donné que c'est une armée non complète et avec de grosses lacunes, donc plutôt un choix pour rire...contrebalancé par une possibilité d'ajouter des alliés... comme un Prédateur Wolfen par exemple. Les scénarii ayant déjà été bien décrits par Hallal, je passe direct au vif du sujet!

1er scénario contre Sknit avec des Dévoreurs! En gros, un perso Moine pour faire des trucs what the fuck : je prends le point de scénario, je disparaiss de la table...et je reviens au prochain tour..., un tireur pas trop fumé comparé à ce qui existe dans son armée, des Cogneurs et il a complété par des fantassins Mid-Nor pour un peu de nombre et de diversité : bien vu! En gros, nos élites se craignent, mes archers s'amusent, mes Zéphyrs (tireurs qui font mal automatiquement à la touche, en tir comme au CàC) font des dégâts notamment sur son perso quand il revient... il me one shot mon Prédateur, laissant son élite libre de faire des ravages chez moi, mais...fin du temps!!! yeeahaaa 2-0 pour moi, avantage au nombre...

2me scénario, le «Combat des Chefs»... face à Kenny (fitzcernunnos) en Druenes Na Goth bouh!!! Bon, euh... j'ai 3 persos entre 25 et 45PA... un papy qui commande et qui a des taux équivalents à ceux d'un gob, une magotte avec un blast marrant, un archer 2 tirs par tour mais pas terrible au CàC...en face, c'est Ardokath, super Moine Guerrier, avec des taux pas dégueux. Cela sent déjà mauvais! Je me dis au pire, désengagement et deux flèches visées (genre force > à 10, il y a moyen de tuer!)... mais... il faut déjà tester son courage, et là, c'est du 4+...ben je rate, donc j'ai bien le droit de me désengager, mais tant que j'ai peur, pas le droit de tirer...du coup l'autre me réengage, balance son méga super perso élémentaire de Ténèbres Na-Goth l'innarratable pour amuser mes troupions. En attendant, la partie continue à sentir mauvais pour moi : son Archer vise mon Prédateur planqué et super loin, le touche (vive son 5 relançable comme des 6)...

et.. le tue en one shot! Ok! Son Cavalier Mâne engage mon Etat Major, mais il est défendu par mon Guerrier Wolfen, qui doit faire 2+ pour l'engager...donc non, il reste sur place! Bien sûr! (2 tours comme ça) et son Cavalier ne se fait pas prier pour me one-shooter mes mecs (en même temps, il peut le faire avec ses stats de combat)! Point positif de ce premier tour : mes Archers et Zéphyrs n'avaient pas joué AVANT l'invoc'de Na Goth : feu sur lui, ben il est tout mort maintenant!!! OUFFF!

Mais bon, Ardo me tue en 3 coups mon chef (avec un double 6, histoire d'être sûr), il me reste à tuer le sien! Grrr! En gros, la partie va se résumer à des coups de moule à tour de rôle : soit tout, soit rien. Il me bloque mon Mandigorn avec sa Succube, je lui démoule son Minotaure (Zéphyrs). Et au moment où l'arbitre nous annonce la fin de game dans moins de 5 minutes, ma Magotte (oui, toujours vivante) tente un dernier coup de poker, blaste son perso enfin à portée...et double 6!!! MOUSTACHE!!!

Bref, je le viole sur un coup de motte, mais il m'avait fait la même avant ... 1-1

3me scénario face à Danny en Cadwë tireur. Les Agents Cartomanciens, Schoen m'avait déjà appris à les redouter, il y en avait 2 qui m'ont emm... dès le début. Ses Arbalétriers étaient en fin fond de table, et en extrême limite de portée, sur mon Mandigorn en vol, il...me touche! et CRITIQUE!!! Argh! Qu'à cela ne tienne, mon Prédateur va tenter de lui moucher un de ses Sinistres! Ou pas... car one shot de la part du pote (Lame Wolfen) qui le charge. Pour le scénario, ce n'est pas grave d'avoir des morts, tant qu'ils partent avec les points d'honneur! Clairement, Danny m'a obligé à venir à lui, Sienna étant la seule à avoir fait un move vers l'avant, et malgré cible+3, mes tireurs + mago ont fini par lui faire sa fête malgré ses artefacts défensifs (la Tour) avant qu'elle ne titille mes pâtés en croûte (les Daikinee en général ^^) au CàC... Pour le reste, une fois les CàC entamés, ma supériorité numérique était à

mon avantage, indubitablement. Malgré la perte de mes balaises au CàC, il suffisait que j'engage à 3 mecs, tout en attaque : soit il tentait de me blesser, soit il tentait de chipper mes Tokens, et moi j'avais qu'à lui en rechipper le tout, sachant que j'étais gagnant. Sur la fin de partie, j'aurais pu prendre tous les Tokens restant, mais l'issue ne faisait plus de doute, ses mecs étant englués, chacun dans leur coin. On en était à ce point, qu'il devait tirer dans ses CàCs en espérant se toucher pour se tuer, pour ne pas que je lui prenne ses Tokens, et moi j'en étais à taper pour tuer pour finir la partie qui était vraiment trop longue. En gros le scénario n'est pas mal en principe, mais il faut prendre plus de 10 Tokens, c'est beaucoup trop!!! 2-1 pour moi...

4me scénario, Ahaa! Jada le retour du tournoi précédent!!! (finale déjà l'un contre l'autre, et j'avais eu l'avantage). Sur le papier, j'ai l'avantage, on avait déjà testé sa compo contre la mienne il y a 2 mois, j'avais gagné in extremis, mais entre temps, j'ai mis des trucs plus bourrins (Prédateur qui n'a pas servi avant, mais... il est là contre des lopettes en jupe) Donc, je me vois déjà avec un net avantage, surtout sur un scénario «3 Ponts» assez classique, et archi connu, on sait lui comme moi ce qu'il faut faire et ne pas faire pour gagner... MAIS twist : on échange nos compos... et là, c'est le drame! Je sais en gros comment jouer sa compo, mais pas très bien...et en fin de compte, chacune des troupes qu'il m'a mise, avait en face tellement plus costaud en Daikinee!!! Archer d'Alahan ? ben Archer Daï! Aldenys le super champion? ben...Kurujai Maître Archer et sa frangine la magotte tellement plus efficace!! Les Valkyries et leur Vestale? bon...ça peut faire qqch... mais non, il me one shoote la Vestale que j'ai tenté pourtant de protéger! La Barde sur destrier? En face il y a Mandigorn, et 2 Loups potentiellement!!! Et les Fauconniers sont facilement contrés également par tout ce qu'il y a en face, sans compter les Zéphyrs. Et pour enfoncer le clou, comme Hallal contre lui en première



ronde, j'ai été complètement maudit sur mes jets de dés, et lui en veine dégoûtante! Dès la première action en fait : 3 tirs d'Archers de ma part : 2 qui touchent, mais dans les jambes, rien! Lui qui riposte : il génère déjà 2 touches graves!!! En fait, il va quasiment toujours taper dans le thorax et la tête, moi je ne touche que dans les jambes, sauf une fois dans le thorax. Je dois reconnaître une chose à Guillaume (à part une moule d'enfer sur cette game, mais c'est le jeu, c'est régulièrement à mon avantage aussi...) : c'est d'avoir annoncé qu'il jouerait une compo pourrie! Il l'a fait, car il connaît son armée, et il a VRAIMENT mis des références dégueulasses, et à profusion en plus, et surtout, il a réussi à monter en première table!!!! A mon avis, contre mon armée, il aurait perdu, mais le twist l'a sauvé, et donc sa première place est méritée!

Bravo à toi Guillaume! 2 passages à la LCDP, et 2 victoires! Bon, faut défendre ton titre la prochaine fois! Merci à Schoen pour avoir géré l'orga! au moins tu l'as faite une fois, la deuxième sera plus facile! Merci à La Communauté du Plateau pour les locaux, le sens de l'organisation : merci Marc, merci Hallal et Kenny! Et merci aussi aux joueurs qui ont fait le déplacement : maintenant que vous êtes venus une fois, il faut recommencer!

ZEPHIR

Tout d'abord, un grand merci à Schoen pour l'orga et son investissement non stop pendant le tournoi! Et merci aux gars de l'Assoc pour le prêt de la salle et des décors, les conditions de jeu sont exceptionnelles ! Ayayay, ce tournoi m'a réussi! Ce n'est pas grâce à ma compo. Ce n'est pas grâce à mon génie en matière de stratégie, même si je ne crois pas avoir fait trop d'erreurs. C'est grâce à une chance éhontée du début à la fin.

Première partie, Fab s'évertue à casser les genoux de mes troupes à l'absence d'armure manifeste alors que je m'applique à viser la tête des siennes. Deuxième partie, presque normale, contre des Daikinee. Troisième partie : le scénario favorise les scores d'attaque élevés et ne tient pas compte du nombre de pertes : mon armée est favorisée, même si je me fait rouler dessus (goal average très négatif), je gagne la partie. Je pense aussi qu'il faudrait revoir ce scénario. Dernière partie : je refile ma liste en mousse au 3me du tournoi! Une victoire digne de Jarjar Binks : complètement par hasard.

En tout cas j'ai passé un très bon moment, face aux très bons joueurs que j'ai rencontré.

JADARWIN



FACEBOOK



La barre des 680 amis vient d'être atteinte sur la page facebook de la confédération. Félicitations à cette toute nouvelle page qui aura pour vocation de relayer sur la toile nos activités quotidiennes comme importantes. N'hésitez pas à venir grossir les rangs et vous abonner au plus vite... Vous n'avez pas le lien? C'est par ici: <https://www.facebook.com/jean.confrontation?fref=ts>

50.000

C'est le nombre de messages qui a été atteint le mois dernier sur notre forum. Devenu de plus en plus actif, la participation croissante des membres a fait grimper le compteur jusqu'à atteindre la barre des 50.000 posts. A cette occasion, un prix était réservé pour l'heureux élu. C'est Clairette qui s'est vu remettre un blister du très rare «Chien de Scathâch» pour sa participation au record. La figurine a été généreusement donnée par Antaress, l'un des membres du Comité de rédaction. Le défi est officiellement reconduit pour le 100.000 ème message. Alors si vous n'êtes pas encore inscrit sur le forum, c'est le moment ou jamais!



INTERVIEW



Pour le prochain numéro déjà en préparation, nous avons un nouvel invité qui se prête au difficile exercice de l'interview. Après l'illustre Martin Grandbarbe, c'est autour de Grégoire BOISBELAUD alias SHWTD de nous parler de son expérience Rackham et de son cursus depuis lors. Vous avez toujours rêvé de tout connaître des coulisses du grand Dragon Rouge avant qu'il ne s'effondre? Posez donc à notre invité toutes vos questions ici: <http://confrontation.vraiforum.com/t2559-Interview-de-SHWTD.htm>

500

C'est le seuil bientôt atteint par le forum actuellement. Longtemps resté austère aux profanes, le forum est devenu l'endroit incontournable pour se tenir rapidement aux nouvelles des évolutions majeures du jeu dans l'Hexagone. Regroupant toutes les formes de jeux de l'univers Confrontation, chacun participe à sa manière afin de faire vivre aussi longtemps que possible l'ambiance riche léguée par Rackham. Vous n'êtes pas encore inscrits? Une récompense pour le 500ème: <http://confrontation.vraiforum.com/f16-Nouveaux-inscrits.htm>

254

Il y a fort à parier que tout le monde ne les connaît pas. Ce sont les 254 nouveaux profils édités depuis la reprise de flambeau par l'équipe acharnée de la Confédération. Autant de nouvelles figurines issues de différents jeux et dont le choix d'intégration a demandé bon nombre de réflexions et de recherches historiques. Toutes les armées ont ainsi pu bénéficier d'assez de profils pour combler une partie des déficits souvent cruels qui entravaient la constitution efficace d'une troupe.

Retrouvez l'ensemble des profils validés par la Confédération sur ce site: <http://www.librevent.com/confrontation/index.php>

13

C'est le nombre de grimoires de Magie déjà réformés. Un gros travail accompli qui permet un équilibre important du jeu.

ISHIM RE

Surtout connu sous l'énigmatique Utopie du Sphinx, ce peuple antique s'est livré à une guerre sans merci durant l'Hiver des Batailles avec l'Alliance Ophidienne et les Dieux de la Création. Ils tendent maintenant à refaire surface. Des légendes et des indices, nos plus fidèles historiens menés par le sage Eledorn tentent de percer le mystère. Verrons-nous bientôt les vestiges de cette armée fouler à nouveau le continent d'Aarklash?

Pour le savoir, venez participer ici: <http://confrontation.vraiforum.com/t1551-Utopie-du-Sphinx-et-Ishim-Re.htm>

CONTRIBUTIONS

Il y a de la place pour tous les passionnés du jeu. Si vous avez envie d'apporter vos connaissances, si vous êtes un fan de la création de tutoriels, de table de jeux, de sculpture, de peinture, que vous soyez un grand stratège ou un conteur de batailles,... Ou si simplement vous aimez partager avec nous votre goût pour le jeu et ses multiples facettes, contactez-nous: conf.fd@gmail.com

CADWALLON

Acte 2 - Freres ennemis

Résumé de l'Acte 1 : Le Joyau de Lanever

Érigée en tant qu'avant-poste militaire et commercial par les Elfes Cynwālls, la cité de Cadwallon fut abandonnée du jour au lendemain suite à d'étranges événements qui firent d'elle une «cité maudite».

Bien des années plus tard, trois aventuriers, Vanius le Lion, Mizti-Ghar le Gobelin et Nunkir le Keltois, explorèrent la ville fantôme et mirent à jour des trésors colossaux. Mais ils n'étaient pas les seuls à convoiter les richesses du Joyau de Lanever : trois Liches, dont l'illustre Sophet Drahas, avaient reçu la mission de conquérir Cadwallon pour le compte d'Achéron.

Vanius et ses deux comparses échafaudèrent alors un plan. Ils propagèrent la rumeur de la découverte d'une cité gorgée de trésors dans la forêt de Lanever. Mais nul autre qu'eux n'était allé à Cadwallon et n'en était revenu vivant. Les pillards, les aventuriers et les chasseurs de trésors s'unirent sous leur bannière pour vaincre la malédiction de Cadwallon et se partager l'immense butin.

Ils se baptisèrent eux-mêmes... les Chiens de Guerre.

Les Chiens de Guerre fixèrent leur base d'opération à Aroch, un petit village situé à la frontière de la Baronnie de Daneran et du domaine de Lanever.

L'expédition n'était pas encore partie que déjà les premiers problèmes survinrent. Suivant les conseils de Mizti-Ghar, Vanius demanda aux Chiens de Guerre de désigner dix-huit émissaires, un pour dix hommes. Ceux-ci serviraient d'intermédiaires entre lui et le reste du groupe. Les bandes organisées n'eurent aucun mal à nommer leurs émissaires, mais le problème fut de taille pour les mercenaires indépendants et les chasseurs de primes... Un climat de tension servant les intérêts de Vanius et des siens s'installa rapidement. Au delà des prévisibles bagarres succédèrent des assassinats en bonne et due forme.

Qu'importe, Vanius continuait à régner en seul maître alors que ses deux acolytes Mizti-Ghar et Nunkir semaient la discorde dans les rangs.

L'expédition des Chiens de Guerre se mit en route pour Cadwallon dès que dix-huit émissaires furent désignés, même si certains d'entre eux étaient contestés. Tout au long de leur périple, les guerriers furent harcelés par des bandes de voleurs au cours d'escarmouches sans conséquences. Mais en se rapprochant de Cadwallon, deux menaces sérieuses firent leur apparition.

D'abord, les sentinelles repérèrent des mouvements suspects aux alentours des campements et désamorcèrent quelques pièges grossièrement dissimulés. Ces avertissements furent ignorés jusqu'à ce qu'une avant-garde d'éclaireurs, ainsi que leur émissaire, disparaisse corps et bien un matin. Le lendemain, Vanius reçut un message écrit dans le langage des Elfes et signé de la main de C'Tarari, redoutable guerrière des Dragons de Laroq. La missive sommait les Chiens de Guerre de renoncer à leur vaine expédition avant que le Destin ne s'empare d'eux comme il l'avait fait pour tous ceux qui avaient voulu s'emparer du Joyau de Lanever. Peu d'individus eurent la sagesse, ou la couardise, de renoncer au fabuleux trésor promis par Vanius et tous reprirent la route en faisant preuve de la plus grande vigilance.

C'est alors qu'une seconde menace, plus redoutable encore, se manifesta. Cadwallon n'était plus qu'à une journée de voyage lorsque quelques-uns des éclaireurs disparus, accompagnés d'Elfes Cynwālls et de C'Tarari elle-même, retrouvèrent les Chiens de Guerre. La guerrière des Dragons, grièvement blessée, demanda à voir Vanius.

C'Tarari expliqua qu'elle avait récemment repéré un nombre croissant de caravanes en route vers Cadwallon, bien avant que les Chiens de Guerre ne pénétrèrent en Lanever. Elle avait prévenu la plupart de ces pillards de la malédiction qui y régnait, et pourtant nul n'avait rebroussé chemin.

La Baronnie de Daneran avait alors détaché une petite garnison pour aider les Cynwäls à repousser la vague de vautours qui voulaient se jeter sur la carcasse de Cadwallon. Jamais C'Tarari ne vit arriver ce renfort. Les Cynwäls s'apprêtaient à contenir cette ruée vers l'or par leurs propres moyens.

Mais alors que C'Tarari et ses soldats raccompagnaient leurs prisonniers Chiens de Guerre à la frontière, ils furent pris en embuscade par une horde de morts-vivants composée des cadavres des vauriens qu'ils avaient mis en garde, des soldats de la garnison du Lion et de leurs récentes victimes. Ils réussirent à s'échapper de justesse, non sans avoir subi de lourdes pertes. Prisonniers et geôliers durent s'unir pour faire face à leurs poursuivants ; la seule possibilité était de rejoindre les Chiens de Guerre, toute autre refuge étant trop éloigné pour être atteint à temps.

Après un court instant de réflexion, un large sourire illumina le visage de Vanius. Presque au même moment, Mizti-Ghar et Nunkir réalisèrent quelle incroyable opportunité s'offrait à eux...

C'Tarari et les siens furent soignés et traités en égaux, conformément aux ordres de Vanius. Le Lion décida de réunir tous les émissaires en urgence, alors qu'une horde de zombies pouvait fondre sur eux d'un instant à l'autre. Il fut unanimement décidé qu'il fallait prévenir l'Alliance de Lumière des Lions, des Griffons et des Dragons de la menace qui planait sur Lanever. De toute façon, ils l'auraient su, tôt ou tard. Une garnison ne disparaît pas sans raison, surtout en territoire allié !

Mais il était hors de question d'abandonner le trésor qui dormait dans les profondeurs de Cadwallon.

Les Chiens de Guerre, à présent très proches de la cité, pourraient faire d'une pierre deux coups : en arrivant sur place les premiers, ils allaient former une tête de pont en empêchant les achéroniens de se retrancher dans la cité. Ils pourraient ainsi en tirer une récompense substantielle !

D'autre part, leur avance leur permettrait d'explorer la cité à loisir : dans le fracas de leur bataille contre les Ténèbres, les forces de la Lumière seraient bien moins soucieuses des « petites affaires » des Chiens de Guerre. Il fallait prendre rapidement une décision, le temps était compté...

C'Tarari exprima son plus vif mécontentement à l'égard de ce plan, mais convint qu'il n'y avait pas d'autre choix possible. En tant qu'officier des Dragons, elle était la porte-parole de son peuple dans cette assemblée et personne ne voulait partir affronter les Damnés sans contrepartie sonnante et rébuchante.

Les gardes furent doublées. Tout le monde s'attendait à une attaque nocturne de la part des morts-vivants. Celle-ci ne vint pas. Ni la journée suivante. On leur tendait un piège, mais la tentation de s'emparer du Joyau de Lanever était si grande...

Les Chiens de Guerre parvinrent aux portes effondrées de Cadwallon le lendemain. La cité semblait aussi vide que lorsque Vanius y était entré pour la première fois. Mais un signe ne trompa personne : aucun bruit ne venait troubler le silence sépulcral qui avait envahi les ruines.

L'attention de Mizti-Ghar fut retenue par des signes étranges gravés sur les murs de certaines constructions. Le noble Gobelin ne parvint pas à discerner ni leur origine, ni leur signification.

En revanche, un mercenaire nommé Suma, ancien serf achéronien, les reconnut sans peine. Ces glyphes étaient typiques de la Maison des ses anciens maîtres, les De Vanth. La plupart de ces symboles n'étaient que des protections contre les manifestations magiques en provenance d'autres Royaumes Élémentaires. Mais d'autres, plus grands et plus complexes, étaient destinés à faire converger les énergies telluriques de Cadwallon vers un point précis...

Mais dans quel but ?

La suite arrive bientôt !

SAURDAK



LE SCRIBE

Je ne suis qu'un scribe... Maudit par les Dieux afin de rédiger le compte rendu de leur Jeu...

Car ne vous faites pas d'illusions, nous ne sommes, vous n'êtes que des pions sur un gigantesque plateau de jeu autour duquel se confrontent ces Puissances... Vous n'êtes rien d'autre, puissants, misérables, mendiants, monarques, humains, créatures, mortels ou immortels... Et tous, vous n'avez pas d'autre raison d'être que d'accomplir ce que désire « votre » Dieu... Ou, pour les plus malchanceux d'entre vous, « vos » Dieux... Successifs ou pas... Tout ce que vous avez fait, tout ce que vous faites et tout ce que vous ferez ne vient pas de vous... De votre naissance à votre mort et même dans cet inconnu de votre après-mort, ils décideront de tout. D'absolument tout. La seule chose que vous puissiez espérer, c'est que votre joueur soit bon... Ou plutôt, non... La seule chose que vous deviez espérer, c'est de ne jamais vous rendre compte de la réalité et de continuer à croire en votre « volonté » et en votre « libre arbitre »... Savourez votre ignorance et prenez en pitié le pion qui sait.

Et moi ?

Et bien, moi, je sais...

Un beau jour, ces salopards se sont mis d'accord et ont décidé qu'il leur serait agréable que quelqu'un assiste à leur Jeu pour en retranscrire l'exact et complet déroulement. Et ce quelqu'un, c'est moi. A cause d'eux, je sais tout, je vois tout, j'écris tout. A tous les temps de cette création et de toutes les autres avant elle... Aarklash...

Elle est belle... Elle est magnifique... Elle est d'une complexité telle que je n'en ai jamais vue. Je l'aime... Et eux aussi car ils y ont passé du temps, à jouer avec Elle. Et jamais leurs parties ne furent plus endiablées, acharnées et disputées...

Sauf que...

Sauf qu'il me semble qu'ils ne sont plus là...

Je...

Je n'en suis pas... sûr... Comment le pourrais-je ? Je ne suis, après tout, qu'un scribe... Mais il me semble qu'ils ne sont plus là... Sauf qu'Aarklash est encore là, ma belle Aarklash... Je rédige encore et toujours le déroulement de son existence et de tous les pions qui la parcourent en ce moment... Mais comment un Jeu peut-il bien exister sans joueurs ?

A moins que je ne sois devenu plus qu'un simple scribe ? Serait-il possible que je sois devenu un... comment dire ? Un créateur ? Et que ce que je rédige ici ne devienne réalité sur Aarklash ?

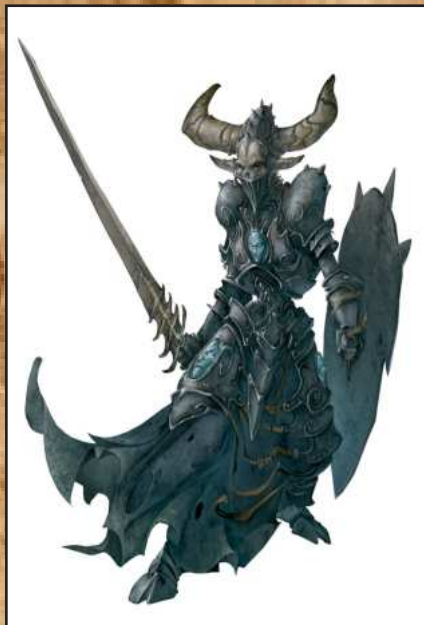
Je ne sais pas. Est-ce encore un jeu de leur part ? Sans doute car je ne suis qu'un de leurs pions, moi aussi. Mais tout pion que je sois, je compte bien continuer la tâche qui m'a été confiée. Ce fardeau que je maudis mais qui est ma fierté. On est scribe ou on ne l'est pas. Et ces salopards ont choisi le meilleur d'entre eux ! Et si, ma belle Aarklash, ce que j'écris devait être ton futur au lieu d'être ton passé, alors que les pages à venir soient les plus belles qui soient !

...

Peut-être est-ce cela qu'ils attendent ?

MISTER D

LEXIQUE



Lexique d'Aarklash

Kahinir:

Aventurier Nain, issu d'une famille naine illustre. Chassé à cause de la trahison de son père, Mol-Dan, il a quitté la cité de Tir-Nâ-Bor il y a bien longtemps, où il était auparavant un mineur très respecté, incomparable pour trouver les veines de métal au sein des roches mortes et pour manier la grande pioche. Possède un attrait tout particulier pour les fabuleux Dragons cynwalls, attrait qui l'a poussé à visiter Lanever et à escalader le pic de Laroq.

Kaian Draghost:

Nécromancien ayant participé à la première bataille de Kaïber et ayant capturé l'âme de Vimras Maloth.

Kain le Fléau:

Paladin Noir d'Achéron. Aussi connu comme le Fléau d'Achéron, de par le gigantesque et redoutable fléau à deux mains qu'il arbore pour arme.

Kaïenne:

Capitale du Royaume d'Alahan.

Kalyar:

Lorsqu'il appartenait encore à la nation Wolfen, Kalyar était l'un de ces nombreux «chefs» de petites meutes itinérantes qui vivent de liberté et de chasse. Comme tous les meneurs vagabonds, Kalyar avait assez de cran pour diriger un groupe, mais pas assez de statut pour mériter le nom de «chef de meute». Trop jeune et trop inconstant, selon les dires de ses anciens !

À la tête de ses guerriers, Kalyar arpenteait l'étroit domaine qui s'étend de la frontière de la Plaine des Larmes jusqu'à la lointaine Drun Aeryfh. L'Éveillé et les siens se battaient souvent contre les Keltois, les Nains et les ombres de la Plaine des Larmes...

Kalyar avait du mal à supporter deux choses : l'autorité brutale de ses confrères plus puissants et les contradictions du culte d'Yllia. L'Éveillé, guerrier charismatique, téméraire et désinvolte, prenait grand plaisir à mettre les Shamans et les Fidèles d'Yllia au pied du mur de l'absurdité de leurs croyances. Quel besoin d'imposer des lois aussi sévères à des guerriers supposés être les plus grands prédateurs de la Création ?

Kalyar faillit mourir plus d'une fois à cause de ses paroles acerbes. Par chance, mère nature l'avait doté d'un autre don que celui de l'insolence : la perspicacité. Il savait se rétracter et faire les concessions nécessaires pour éviter un bain de sang inutile. Sa prise de position pragmatique et lucide, en parfait contraste avec son mode de vie inconséquent et son impertinence, lui valut son surnom ; les chefs de meute en vinrent à le considérer comme un élément perturbateur mais nécessaire. Les siens, disaient-ils, étaient de bons guerriers et ses remarques évitaient aux dogmes de la Lune de devenir monolithiques et, par là même, de perdre tout leur sens. Kalyar, bien malgré lui, aidait la cause des Fidèles en leur servant de contre-exemple !

Lorsque les Wolfen de la forêt de Caer Laen (au sud-est de Dun-Scaith sur la carte d'Aarklash) se détournèrent d'Yllia et devinrent les Dévoreurs, ils trouvèrent rapidement la meute de Kalyar sur leur route. Fut-ce par opportunisme ou par caractère que les maraudeurs de l'Eveillé acceptèrent de se joindre aux Enchaînés de la Forêt des Vents ? Sans doute un peu des deux... Fondamentalement, l'esprit de Kalyar n'a pas beaucoup changé depuis qu'il marche sur la voie de la Bête. Il ne subit plus le joug des lois Wolfen et peut laisser libre cours à ses instincts et à son discours, sans réellement se préoccuper des conséquences. Les Disciples de Vile-Tis, même s'ils ont du mal à accepter l'ardeur des paroles de l'Éveillé, savent généralement remettre en cause leurs croyances personnelles... Mais tout n'est pas rose pour autant : Kalyar est désormais l'archétype du Dévoreur qui arpente Aarklash de manière incontrôlable. Ce qui signifie, en terme de contexte pour une partie, que Kalyar représente parfaitement un champion pour une bande de Dévoreurs « lambda »...

Kalyar l'Éveillé, opportuniste sanguinaire ou esprit éclairé égaré par sa jeunesse ? La distinction est difficile à faire. Seul le temps saura répondre !

Kana:

Masse en dialecte Mid Nor.

Kar-An-Tyr:

Une antique cité naine.

Kar-Nehra: (nain décédé, ombre)

Alchimiste de la cité de Lor-An-Kor. Il connaît le secret de l'énergie de la cité. Devenu fou, il a fait appel aux forces démoniaques pour prendre le contrôle de la vieille cité.

Kassar:

Aussi appelé Le Fugitif, Kassar défia le chef de sa meute et, ayant perdu, partit découvrir Aarklash : il est en effet le descendant d'une lignée de Solitaires qui allaient jusqu'à défier ceux de lâches. Leur honneur de Wolfen était la chose la plus importante à leurs yeux. Ils étaient des adversaires honorables ... Kassar ne vit pas au sein de sa tribu, et il voue une haine particulière aux Elémentaires.

Kar-Nerha:

Alchimiste de la cité de Lor-An-Kor, un des derniers à connaître les secrets de l'énergie des machineries centrales.

Kavi Kartan, Maître Alchimiste:

Un Maître Alchimiste de Dirz, de la caste des Technomanciens. Il possède deux Lames Dorsales qu'il a fabriquées lui-même dans son laboratoire de Shamir ; de ce fait, il ne porte jamais d'armes sur lui ... Il est spécialisé dans la manipulation des esprits.

Keigar le Pieux:

Auteur de la fameuse phrase : « on ne devient pas Inquisiteur, on naît Inquisiteur ... ».

Kérozen:

Shaman Gobelins qui, au cours d'une plongée en eau profonde, découvrit par hasard un réseau de grottes sous-marines et s'y perdit. Nul ne sait ce qu'il advint, mais lorsque le Magicien creva la surface, il avait perdu la raison et s'exprimait dans une langue inconnue. Pire encore, un Kraken à l'état larvaire s'était greffé sur son dos comme une moule à un rocher ! Depuis, Kérozen a repris sa place au sein de l'équipage en tant que maître plongeur. En effet, le Kraken sur son dos lui permet de respirer sous l'eau ... Il semble même parfois communiquer avec son hôte inséparable, quoique de manière symbolique. Peut-être que l'étrange relation qui les unit explique le comportement singulier du Gobelins et l'intelligence surdéveloppée de la pieuvre ... Mais que va-t-il se passer lorsque le Kraken deviendra grand ? Par ailleurs, ce dernier est attiré par toute source de magie.

Kether:

Un Apprenti Technomancien.

Khor:

Elite des troupes naines.

Kijiyox:

Chef de meute Wolfen, leader de la caste des Prédateurs. Il porte le symbole d'Yllia sur son dos ...

Kithairin Saar: (décédé)

Il était l'un des meilleurs chasseurs de primes et collecteur de gênes de l'empire de Dirz. Il fut chargé de débarrasser l'Empire d'Avangorok. Il succomba lors de cet affrontement.

Kjune:

Capitale de No-Dan-Kar, la terre des Gobelins. Connue également pour ses égouts, véritables bas-fonds.

Koïandre le Nain:

Dit « Le Furtif ». Ancien Duc de Cadwallon.





Krakens:

Terrifiants Prédateurs d'Aarklash, véritables monstruosités issues des esprits malades des Alchimistes de Dirz. Ces créatures, de plusieurs dizaines de mètres de long, intelligentes et vicieuses, percent le fond des navires quand vient la nuit. Leurs tentacules fouillent alors frénétiquement les coursives et capturent tout ce qu'ils y trouvent.

Kyia :

Comptoir marchand griffon, qui fut pillé puis entièrement détruit par les Alchimistes de Dirz et dont tous les habitants furent massacrés.



JEUX

Cette fois-ci, il y a peu de jeux en période de vacances. On voulait vous faire souffler un peu et ne pas faire trop de concurrence aux cahiers de vacances. Mais gardez le rythme car la rentrée sera plus ardue que jamais!

Alderan
anays
asura
azael
belial
chagall

cmyr
ejhin
elowen
essais
feydmantis
ganzhyr

janos
kain
gorgone
coryphee
croquemitaine
grandcrane

llyr
lonua
malmoth
orthanc
sephiroth
sophetdrahas

Baronnies maudites

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

SOLUTIONS NEWSLETTER 09

Qui est qui?

- Familier des Ténèbres
- Fauconnier
- Nelphaëll
- Musicien de Dirz
- Wazabi
- Armurier Nain
- Maneôs, Guerrière Scarabée
- Le Korgan
- Shanys l'Ombre
- Vortiran Ophidien

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

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

CALENDRIER

Démonstration Confrontation au festival Stratéjeux 2015 à Bordeaux les 26 et 27 septembre 2015:

<http://www.stratejeux.net/viewtopic.php?f=10&t=5264&sid=c3cd8169797bb26525984979acc6d08f>

Tournoi d'Octogone à Lyon les 2, 3 et 4 octobre 2015:

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



4ème tournoi scénarisé par équipe à Bordeaux en novembre 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 figurines 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 de 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 de la gamme 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 de 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 exceptionnelnel (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	Adapte	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	
Actions cumulatives	Phase stratégique: 1) Constitution des séquences d'activation 2) Jet Tactique
Marcher	Tirage des cartes et activation des figurines
Tirer	Phase d'activation: 1) Actions exclusives 3) Actions cumulatives
Actions mystiques	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

GALERIE

Une nouvelle rubrique apparait afin d'offrir aux illustrateurs qui le désirent un encart à leurs coups de crayons. Voila une façon intéressante de partager sa passion de l'univers d'Aarlash



TORAHN



TORAHN

