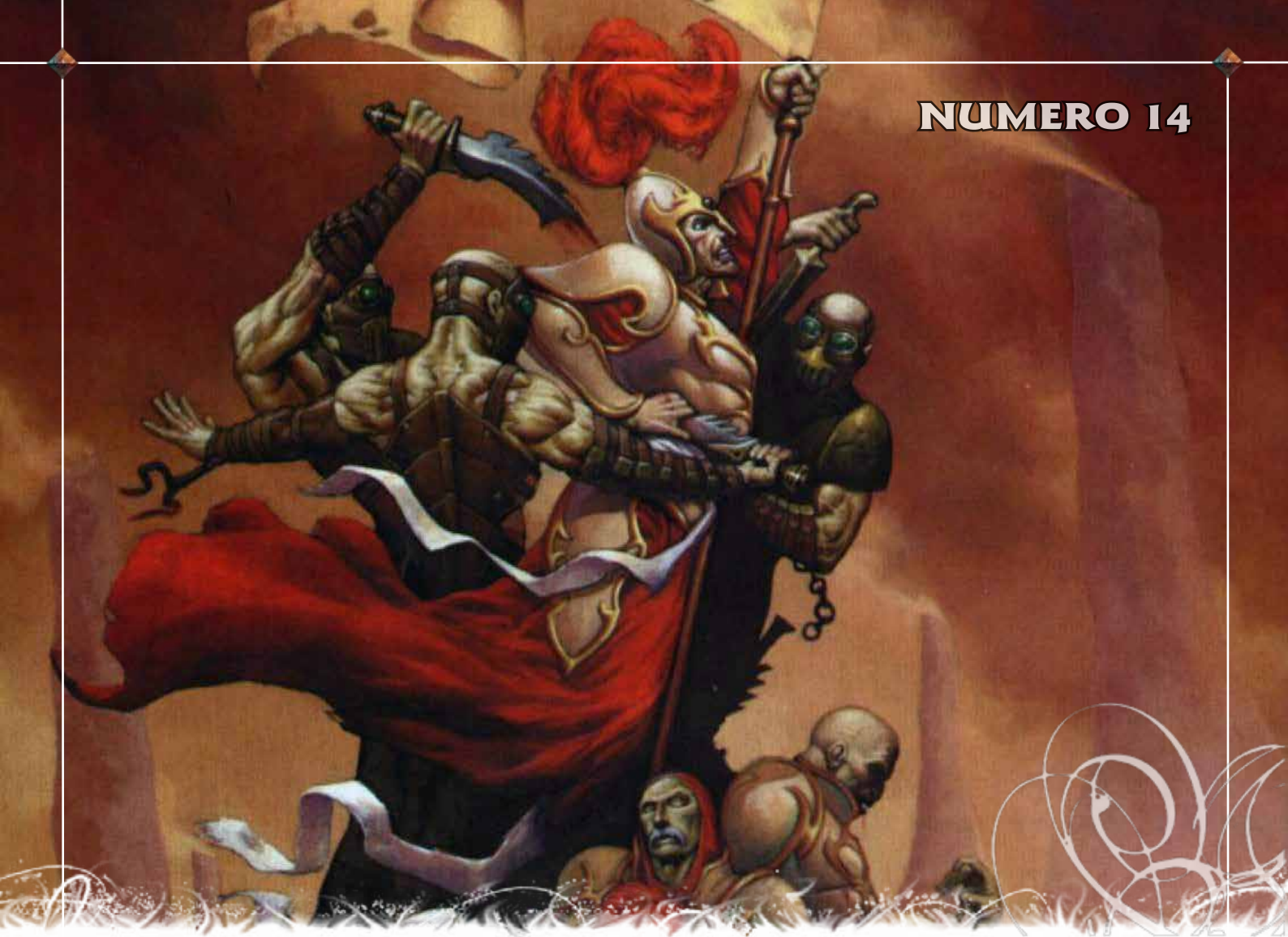


NUMERO 14



CHINE'

**LA NEWSLETTER DU
DRAGON ROUGE**



JEUX

Confédé - Mises à jour, magie, profils



AIDES DE JEU

Lexique, Informations, Aide de jeu

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

Remerciements:

Tous les acteurs de la publication de cette Newsletter pour leur participation, leur collaboration et leurs contributions au projet.

Remerciements particuliers à:

Grégoire Boisbelaud, Paul Bonner, Humbert Chabuel, Gary Chalk, Pierre-Alain Chartier, Vincent Fontaine, Nicolas Fructus, Martin Grandbarbe, Edouard Guiton, Jean-Baptiste Guiton, John Howe, Florent Meaudoux, Nicolas N'Guyen, Stéphane N'Guyen, Paolo Parente, Stéphane Simon, Kevin Walker et tous ceux que nous avons oublié par maladresse.

Merci pour la source inépuisable de vos oeuvres dans l'univers d'Aarklash.

Contact et Diffusion

Cette Newsletter a pour vocation d'être diffusée le plus largement possible sous un format magazine prêt à l'impression. Notre but est de reformer la communauté autour du jeu Confrontation. Si vous connaissez des joueurs ou des personnes susceptibles d'être intéressées, n'hésitez pas à leur faire connaître ce support. Diffusez-là largement à votre entourage et votre club. Elle peut être imprimée afin d'être placée dans les boutiques spécialisées dans le jeu.

La newsletter sera toujours disponible sur le portail, sur la page Facebook du forum ou par mail sur demande aux modérateurs.

Si vous désirez nous contacter, rendez-vous sur le forum du jeu Confrontation:

<http://confrontation.vraiforum.com/index.php>

Ou par mail:

newsletter@conf-federation.fr

Pour consulter les précédentes newsletters:

<http://www.conf-federation.fr/newsletter.php>

Nous sollicitons les lecteurs à venir s'inscrire sur le forum. Cela permettra à la communauté de s'élargir, de partager la passion de l'univers et de continuer à le faire vivre.

Important

Si vous souhaitez organiser une démonstration chez vous, dans votre club ou dans un salon du jeu, ou bien organiser un tournoi dans votre région, n'hésitez pas à nous contacter. Une aide à l'organisation est aussi prodiguée par les membres du forum:

<http://confrontation.vraiforum.com/f5-Confrontation-en-general.htm>

NEWSLETTER 14

AVRIL - MAI 2016

SOMMAIRE

EDITO

Les nouvelles de la Confédération du Dragon Rouge.....02

CONF'FEDE03

- Mise à jour des règles04
- Refonte de la magie05
- Nouveaux profils06

INFORMATIONS

- Calendrier et Liens utiles12

GALERIE13

AIDES DE JEU15

EDITO

Confédération du Dragon Rouge

Bonjour à toutes et à tous,

Voici hélas une newsletter très peu fournie mais qui permettra aux joueurs de se mettre à jour des dernières nouveautés. Si la newsletter n°14 connaît une telle cure d'amincissement, c'est que nous déplorons une absence croissante de bénévolat pour couvrir les rubriques. Bien que les sujets à couvrir restent nombreux, il y a trop peu de personnes à vouloir s'impliquer durablement dans la préparation de la newsletter. Et les sujets à développer s'amoncellent tristement. Pourtant, une année complète sous un format Fanzine a pu démontrer qu'on pouvait relancer l'univers et les liens avec la Communauté Rackham même au-delà de nos frontières.

Et on a un gros potentiel soyez-en sûr ! Par exemple, nous avons 2 interviews d'anciens de Rackham en attente, 8 interviews de peintres et sculpteurs dans les bacs et des salons tenus par des membres du forum à exposer sur nos pages et je ne parle pas des artistes de renommée mondiale qui sont prêtes à communiquer avec vous sur l'Univers laissé par le Dragon Rouge.

Le format Fanzine était là pour vous donner l'envie de reprendre les sentiers du jeu, de la peinture, de l'écriture, des liens et surtout vous démontrer que la Communauté française et internationale existe bel et bien. J'espère que ça aura rempli en partie son contrat. Et il est possible de faire des tas de projets puisqu'il y a de la demande, que ce soit des joueurs, des peintres, des collectionneurs ou des artistes qui plébiscitent les figurines Confrontation et l'univers d'Aarklash.

La newsletter reprendra quelque temps sa forme originelle en attendant une nouvelle vague de volontaires plus motivés que jamais. Ça a été un véritable plaisir en tout cas de vous offrir un petit bout de tout ce qu'on peut créer pour la communauté. Bonne lecture est à bientôt sur le forum !

Bonne lecture à toutes et à tous,

CORSAIR35





MISE A JOUR DES REGLES

Coucou les gens.

Autant prévenir tout de suite, ça va être très très calme sur le front des règles pour ce numéro. Un élément de FAQ concernant les arrondis, histoire de se simplifier la vie. Une modification légère interdisant à un commandant Paria de commander des types qui ne seraient pas eux-mêmes parias.

Et voilà, ce sera tout.



II-A-4. Modificateurs de circonstance

De nombreux effets de jeu ont pour conséquence la modification des caractéristiques des combattants.

Le **résultat naturel** d'un d6 n'est jamais modifiable, quel que soit l'effet de jeu. Certains effets de jeu permettent en revanche d'obtenir automatiquement un résultat défini ou de remplacer un **résultat naturel**.

Il n'y a pas de maximum ou de minimum aux valeurs que peuvent atteindre les caractéristiques.

A l'exception du Mouvement (minimum = 0) et de la Résistance (minimum = 1).

Exemple : Un combattant (ATT=3) en Blessure grave (-2 aux résultats finaux) attaque un adversaire. Le joueur qui le contrôle obtient un '4', auquel il ajoute l'Attaque de son guerrier. Le résultat final est de $4 + 3 - 2 = 5$.

Lors d'un **test de caractéristique**, si le résultat final est inférieur ou égal à 0, le test se solde par un échec automatique. Cette règle ne s'applique cependant pas aux jets de Blessures (voir plus loin).

Exemple : Un combattant (ATT=1) en Blessure critique (-3 en ATT) attaque à un adversaire. Le joueur qui le contrôle obtient un '2' auquel il ajoute l'Attaque de son guerrier. Le résultat final est de $1 + 2 - 3 = 0$: échec !

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

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

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

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

Si une caractéristique ou une valeur quelconque doit être divisée durant la partie, l'éventuel arrondi se fait toujours à l'entier supérieur.

XIX-B-93. Paria (passive).

Un Paria ne peut pas bénéficier des effets de « Commandement/X », « Étendard/X » ou « Musicien/X » d'un autre combattant qui n'est pas elle-même Paria.

Un non-Paria ne peut pas bénéficier des effets de « Commandement/X », « Étendard/X » ou « Musicien/X » d'un autre combattant qui est Paria.

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

Note : La Discipline d'un Paria ne peut pas être utilisée pour effectuer le jet de Tactique, sauf si toute l'armée est composée de Parias (à l'exception des Alliés, Mercenaires, Apartrides, Immortels, Élémentaires et combattants invoqués).



REFORME DE LA MAGIE

Beauté du Diable

Ténèbres=2

Voie : Typhonisme

Fréquence=2

Difficulté=X+1

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Jusqu'à la fin du tour

X est égal au meilleur score parmi COU et DIS de la cible.

Ce sortilège peut être incanté lors de la phase Stratégique.

La cible gagne la compétence « Paria ».

Si la cible est un fidèle, elle subit un jet de Blessures (FOR=réserve de FT).

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

Exposition de l'esprit

Neutre=3

Voie : Shamanisme, Typhonisme

Fréquence=1

Difficulté=9

Portée : 40cm

Aire d'effet : Le commandeur ennemi

Durée : Spécial

Ce sortilège peut être lancé durant la phase Stratégique, après le jet de Tactique.

La prochaine fois que le joueur qui contrôle la cible reprendra la main, il devra jouer la dernière carte de sa séquence d'activation. Il ne peut jouer aucune autre carte ni utiliser de refus.

Famine mystique

Ténèbres=X

Voie : Typhonisme

Fréquence=1

Difficulté=4+X

Portée : 10cm

Aire d'effet : Un mystique ennemi

Durée : Instantané

La cible perd 2X gemmes de Mana ou FT. Ce sortilège ne peut être ni contré ni absorbé.

Glas

Neutre=3

Voie : Typhonisme

Fréquence=2

Difficulté=COU de la cible

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi en

Blessure critique

Durée : Instantané

La cible est éliminée et retirée de la partie.

Impuissance

Neutre=X

Voie : Typhonisme

Fréquence=2

Difficulté=7

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Spécial

La cible reçoit X marqueurs 'Impuissance'. Le lanceur peut sacrifier 1 marqueur 'Impuissance' après chaque test d'INI, ATT, DEF, TIR, COU, DIS, POU ou FOI de la cible. Le test désigné est alors annulé et relancé. Le résultat ne peut pas être relancé et le second résultat doit être accepté.

Si la cible bénéficie d'un autre effet permettant de relancer le test, les deux effets s'annulent.

Le sort est dissipé si le lanceur est retiré de la partie.

Le sort peut être lancé à nouveau sur la cible afin de lui rajouter des marqueurs 'Impuissance' supplémentaires.

Javelot des abysses

Ténèbres=3

Voie : Typhonisme

Fréquence=2

Difficulté=7

Portée : 30cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Instantané

La cible subit un jet de Blessures (FOR=6).

Marcellarii tentationis

Voie : Nécromancie, Typhonisme

Ténèbres=X

Fréquence=1

Difficulté=Y

Portée : Personnel

Aire d'effet : Personnel

Durée : Jusqu'à la fin de la partie

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

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

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

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

Le typhonisme est le langage des démons. C'est pourquoi il a été facile de compléter les 11 sorts de ce grimoire à l'aide des anciens sorts réservés aux Molochs. En espérant que ces sorts remis au niveau ne provoqueront plus les tollés dont ils furent à l'origine pendant longtemps.

Ail des Abysses

Ténèbres=2

Voie : Typhonisme

Fréquence=1

Difficulté=7

Portée : Personnel

Aire d'effet : Personnel

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Le lanceur gagne la compétence « Vol » (MOU=20 en vol). Le lanceur peut sacrifier 1 gemme de Ténèbres lors de la phase d'Entretien pour maintenir les effets de ce sortilège d'un tour sur l'autre. S'il n'est pas au palier 0 alors que ce sortilège prend fin, le lanceur est Tué net.

Arme démon

Ténèbres=1

Voie : Typhonisme

Fréquence=2

Difficulté=7

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami doté d'une arme Noire ou Formor

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne la compétence « Arme créée/Combat ».

être réalisé qu'une fois par jet de Blessures.

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

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

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

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

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

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

Marche funèbre

Ténèbres=3

Voie : Typhonisme

Fréquence=1

Difficulté=5+FOR du lanceur/2

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Jusqu'à la fin de la partie

Le lanceur bénéficie d'ATT+2, FOR+2, DEF+2 et RES+2 lorsqu'il est engagé dans le même Combat que la cible.

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

Le lanceur ne peut plus lancer ce sortilège avant que la cible ne soit éliminée ou qu'il soit dissipé.

Ombre de peste

Neutre=3

Voie : Typhonisme

Fréquence=1

Difficulté=8

Portée : Personnel

Aire d'effet : 20cm

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Aucun combattant ne peut regagner de cran de Blessures dans l'aire d'effet, quel que soit l'effet de jeu pris en compte.

Peste démoniaque

Ténèbres=4

Voie : Typhonisme

Fréquence=1

Difficulté=8

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne la compétence « Éphémère/5 ».

Tout combattant à 10cm de la cible bénéficie de la compétence « Éphémère/6 ».

Le lanceur peut sacrifier 1 gemme de Ténèbres lors de la phase d'Entretien pour maintenir ce sortilège d'un tour sur l'autre. Ce sortilège est sans effet et ne peut pas être lancé sur un combattant doté de la compétence « Construct », « Immortel/X » ou « Mort-vivant ».

Soumission

Neutre=3

Voie : Typhonisme

Fréquence=2

Difficulté=2+ATT de la cible

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible doit placer au moins autant de dés en Défense qu'en Attaque.

La cible ne peut pas effectuer de mouvement de poursuite.

Vitesse démoniaque

Ténèbres=3

Voie : Typhonisme

Fréquence= 1

Difficulté=8

Portée : Personnel

Aire d'effet : 10cm

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Tous les combattants amis gagnent MOU+2,5.

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

Vœu de tourments

Ténèbres=2

Voie : Typhonisme, Noire

Fréquence=2

Difficulté=8

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Les pénalités de Blessures subies par la cible sont doublées.



ANTHRACITE le Cupide

« Tous les coups sont permis. »

Fils d'une famille de la petite noblesse klutocratique de Klûne, Anthracite était promis à une carrière d'officier dans l'armée impériale une fois ses études à la G.A.G. terminées.

Cependant, l'explosion de Labulin Terneht, un pilote de courses de roues-folles sur lequel son père avait parié jusqu'à son dernier klû, mis fin à la fortune de sa famille et leur ferma les portes de la haute société Klûnienne.

Chassé de la G.A.G. et refusant de vivre dans les bas-fonds, il quitta sa famille et la capitale, se jurant de reconquérir une fortune lui permettant de regarder de haut tous ses camarades qui lui avaient tourné le dos sans remords.

Ses voyages l'amènèrent à s'engager dans un équipage de pirates écumant la mer de Söl, où il servit pendant un temps avec le quartier-maître Krill, un autre gobelin en quête de fortune.

Ensemble ils effectuèrent de nombreux raids sur les côtes akkylaniennes et barhannes, mais leurs chemins se séparèrent lorsqu'Anthracite décida de pousser jusqu'en Achéron, alléché par les prix offerts par les Obscurs sur les objets de contrebande.

Le vaisseau qu'avait rejoint Anthracite pour se rendre dans la baronnie maudite fut pris dans une des terribles tempêtes qui rendent la navigation dans ces eaux si périlleuse et qui emporta le mat ainsi qu'une grande partie de l'équipage.

Après avoir dérivé plusieurs jours, une nef achéronienne les repéra et les remorqua à terre.

Membre de l'équipage le plus haut gradé restant, Anthracite négocia avec les Obscurs la vente de la cargaison, du bois du bateau et du reste de l'équipage, et leur proposa ses services en tant que passeur de marchandises.

La faible taille et l'agilité des gobelins leurs permettant de se glisser dans les anfractuosités trop petites pour un humain et trop complexes pour un zombie, Anthracite parvint à découvrir et à exploiter plusieurs passages à travers la chaîne du Béhémot restés inexploités par les achéroniens.

Aujourd'hui, Anthracite règne en maître sur le clan qu'il a fondé grâce à l'or des Obscurs et continue à fournir à la baronnie maudite les objets les plus exotiques qu'elle réclame. Récemment, une tribu d'orques s'est installée dans le Béhémot. Pour l'instant ils n'ont pas encore mis le nez dans ses affaires, mais s'ils tentent de mettre le nez dans ses affaires, Anthracite compte bien leur montrer ce qui arrive à ceux qui se mettent entre lui et sa fortune.



Cape d'Yvithée (artefact).

Yvithée était une jeune goblinette pleine de talent, elle excellait surtout dans la confection d'objets magiques. L'une de ses plus belles réussites, est une cape unique permettant de passer inaperçu, il ne s'agit pas d'invisibilité au sens propre du terme, le porteur de l'artefact semblant presque disparaître d'une manière éthérée...

C'est tout naturellement que la cape prit le nom de sa créatrice et c'est non moins naturellement que, malgré sa cupidité notoire, Anthracite s'approprie l'objet tant convoité moyennant quelques milliers de klus.

Sceptre d'Yssémie (artefact).

Ce sceptre fut offert à Anthracite par un nécromant de la maison Sarlath, en paiement d'une relique particulièrement rare.

Lorsque le pouvoir des gemmes de Ténèbres enchâssées dans la tête grimaçante surmontant le manche est réveillé, celle-ci vomit une nuée de miasmes pestilentiels, répandant la maladie parmi les rangs ennemis, voire amis...

Affilié : Plongegouffre.

Limité : Marais chaussé.

Interdit : Écumeurs des océans, Terriers de la motte, Clan X, Rats noirs, Sonnantes de bronze, Urâken, Yakûsa, Cloches tonnantes, Fouisseurs.

Fournisseur: Warthron (Avatars of war).
Goblin king of the labyrinth.

http://www.avatars-of-war.com/eng/web/index.php?option=com_content&view=article&prodcode=82&prodname=Goblin+King+of+the+Labyrinth&mediumcast=&id=118&Itemid=143

Forum: <http://confrontation.vraiforum.com/t2347-Un-autre-roi-Gobelin.htm>
<http://confrontation.vraiforum.com/t3010-GOB-Anthracte.htm>

Couronne obscure (9).

Le porteur gagne les compétences « Autorité » et « Commandement/20 ».

Réservé à Anthracite.

Lame Égère (15).

Le porteur gagne les compétences « Féroce », « Force en charge/10 » et « Possédé ».

Réservé à Anthracite.

Sceptre d'Yssémie (15).

Chaque fois qu'un combattant (sauf s'il est doté de la compétence « Construct », « Élémentaire/X », « Immortel/X » ou « Mort-vivant ») meurt à 10cm ou moins du porteur, une gemme de Ténèbres est ajoutée dans le sceptre (maximum = 6).

Tout magicien ami maîtrisant les Ténèbres peut puiser dans ces gemmes lors de son activation s'il est à 10cm ou moins du porteur.

Lorsque le sceptre possède 6 gemmes, le porteur peut décider de le décharger, durant son activation ou à la fin d'une phase. Toutes les gemmes sont défaussées et chaque combattant à 10cm ou moins (à l'exception du porteur) subit un jet de Blessure (FOR=6) bénéficiant de l'effet « Toxique/0 ».

Au début de la phase d'Entretien, si le sceptre possède 6 gemmes, le porteur subit une blessure Légère, qui ne peut être ni réduite ni évitée.

Réservé à Anthracite.

Cape d'Yvithée (25).

Le porteur gagne la compétence « Éthéré ».

Réservé à Anthracite.

ANTHRACITE LE CUPIDE



"Tous les coups sont permis"

Compétences : Instinct de survie/6, Alliance/Achéron, Artefact/4, Chance, Commandement/10, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Champion élite Gobelin. Petite taille.

78

ANTHRACITE, le cupide



Instinct de survie/6, Alliance/Achéron, Artefact/4, Chance, Commandement/10.
(Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2)

78 Champion élite. Petite taille.

Chasseur de Sang



« ΤΟΠ ΣΑΝΓ Σ'ΕΚΟΥΛΕΡΑ
DE ΠΟΣ ΠΙΨΟΥΡΕΣ ! »

Velrys commença à s'inquiéter. Ses demi-elfes préférèrent les attaques brutales & rapides au combat d'attrition qui s'engageait. Sa ligne de guerriers de sang tenait bon malgré les pertes, soulagée par la charge des éventreurs, mais les elfes n'avaient pas la résilience pour tenir contre une phalange de Cynwälls bien organisée. Si les renforts tardaient, ou pire s'ils avaient été anéantis en chemin, il devrait bientôt abandonner ses troupes pour ne pas mettre en péril sa propre vie. Entre 2 incantations, c'est avec un soupçon de plaisir qu'il accueillait le sifflement caractéristiques des arbalètes de poing des chasseurs de sang, quelques instants à peine avant que leur bande ne percute violemment l'arrière de la phalange républicaine. Le combat venait de basculer, le carnage était maintenant assuré.

Affilié : Impur, Rébellion.

Limité : Armageddon, Blasphème, Carnage, Éclipse, Extase.

Interdit : Dun-Scaïth.

Fournisseur : Legendarion.
Lethal thorns, half-elves.

<http://cadwallon.com/lethal-thorns-half-elves.html>

Forum : <http://confrontation.vraiforum.com/t2644-DEV-TIR-Un-demi-Elfe-de-Legendarion.htm>

<http://confrontation.vraiforum.com/t3013-DEV-Chasseurs-de-sang.htm>



CONFEDÉ



CHASSEUR DE SANG

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



3-5
10/20/40
Arbalète de poing.

Chaînes de Carnage.

Ambidextre, Tir d'assaut.

24

Vétéran. Taille moyenne.



CHASSEUR DE SANG

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



3-5
10/20/40
Arbalète de poing.

Chaînes de Carnage.

Ambidextre, Tir d'assaut.

24

Vétéran. Taille moyenne.



CHASSEUR DE SANG

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



3-5
10/20/40
Arbalète de poing.

Chaînes de Carnage.

Ambidextre, Tir d'assaut.

24

Vétéran. Taille moyenne.



CHASSEUR DE SANG

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



"Ton sang s'écoulera de nos piqûres"
Équipement: Chaînes de carnage,
Arbalète de poing: FOR5, 10/20/40
Compétences: Ambidextre, Tir d'assaut,
Vétéran Dévoreur. Taille moyenne.

24

CHASSEUR DE SANG

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



"Ton sang s'écoulera de nos piqûres"
Équipement: Chaînes de carnage,
Arbalète de poing: FOR5, 10/20/40
Compétences: Ambidextre, Tir d'assaut,
Vétéran Dévoreur. Taille moyenne.

24

CHASSEUR DE SANG

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



"Ton sang s'écoulera de nos piqûres"
Équipement: Chaînes de carnage,
Arbalète de poing: FOR5, 10/20/40
Compétences: Ambidextre, Tir d'assaut,
Vétéran Dévoreur. Taille moyenne.

24



CIRAHYN, la passionnée



« LA PASSION L'EMPORTE SUR LA SAGESSE ! »

Cirahyn & Menerän se connaissent depuis leur enfance, & ont été formés au combat ensemble. Si Menerän tient depuis son rang au sein des armées de la république, il n'en est pas de même pour son amie. Passionnée, Cirahyn peine à se plier aux dures exigences de la Noësis. C'est pourquoi elle n'a pas sa place dans l'armée disciplinée de la république de Lanever. Elle échappe cependant souvent à ses devoirs pour se rapprocher de l'élue de son cœur.

Menerän sait, depuis longtemps, qu'il décevra un jour les attentes de son amie. La passion pressante de Cirahyn le met souvent mal à l'aise. Ce n'est qu'en combattant à côté d'elle qu'il retrouve leur tranquillité d'antan. C'est pour cela qu'il accepte, au mépris de toute son éducation noësienne, sa présence lorsque les combats arrivent. Il ne sait jamais comment elle le retrouve, mais nul n'a jamais trouvé mot à redire après l'avoir vue distribuer des coups de sabres pour protéger l'élue de son cœur.



Affilié : armée de la République.

Limité : dragon de Lumière, héritage des Anciens, lame de Vérité, Monastères équanimes.

Interdit : voie du Trièdre.

Fournisseur : Legendarion.

Ledi Alba, leader of Drakaer.

<http://cadwallon.com/ledi-alba-leader-of-drakaer.html>

Forum : <http://confrontation.vraiforum.com/t2888-CAD-CREA-Dame-Drakaer.htm>

<http://confrontation.vraiforum.com/t2992-CYN-Cirah-n-la-passionn-e.htm>

Griffe du dragon (10).

Le porteur gagne une arme Hélianthe et les compétences « Asservi/Menerän » et « Féroce ».

Les combattants regroupés sur la même carte que le porteur bénéficient de la compétence « Féroce » tant qu'ils sont à 10cm du porteur ou de Menerän.

Réservé à Cirahyn.

Écail le du dragon (7).

Le porteur gagne une armure Hélianthe et la compétence « Contre-attaque ».

Les combattants regroupés sur la même carte que le porteur bénéficient de la compétence « Contre-attaque » tant qu'ils sont à 10cm du porteur ou de Cirahyn.

Réservé à Menerän.

CIRAHYN LA PASSIONNÉE

12,5

6

5-6

5-6

6

3

"La passion l'emporte sur la sagesse"

Compétences : Concentration/1, Frère de sang/Menerän, Furie guerrière, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Contre-attaque, Artefact/1, Champion (irrégulier, Cynwâl), Taille moyenne.

46

CIRAHYN, la passionnée

12,5

6

5-6

5-6

6-3

Concentration/1, Frère de sang/Menerän, Furie guerrière.

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

46

Champion irrégulier. Taille moyenne.

VIGGOTH, le silencieux



« Que commence la saison des tourments. »

Là où les persécuteurs Druens ont choisi de s'entraîner à faire souffrir, les tourmenteurs tentent de s'affranchir de la douleur. Leur quête les entraîne au travers des plus sombres sentiers, les poussant à expérimenter toutes sortes de choses sur leurs corps. Les Tourmenteurs sont devenus une véritable caste guerrière de la société Drune, particulièrement présente au sein du Mont Silence.

Viggoth, tourmenteur respecté parmi les siens, est un être sombre et froid, même pour un Drune. Sa chair porte des centaines de stigmates récoltés au cours de batailles ou, tout simplement, résultats de sa terrible quête. On raconte qu'il fut fait prisonnier par les Griffons du temple du Nord avec un groupe de ses adeptes. Il fut soumis à la question par les chapelains mais, à leur plus grand désarroi, ils ne réussirent jamais à lui soutirer ne serait-ce qu'un simple soupir. L'attaque d'une bande de Dévoreurs permit aux prisonniers Druens de s'échapper et de regagner les Bois Noirs. Depuis ce jour, Viggoth est surnommé « le silencieux ».

Affilié : Dun-Scaith, Mont Silence, Rag'Narok.

Limité : Fléau rouge, Mal cornu, Om-breuse.

Interdit : Gwyrd-An-Caern, Sorcières.

Fournisseur: Red Box Games.

Muhrgrahagg.

http://red-box-games.com/index.php?main_page=product_info&cPath=13&products_id=255

Forum: <http://confrontation.vraiforum.com/t2672-DRU-CRE-Champion-Tourmenteur>

<http://confrontation.vraiforum.com/t3012-DRU-Viggoth-tourmenteur.htm>

Chrâsciath (6).

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

Résumé à Viggoth.

VIGGOTH LE SILENCIEUX

10
4
4-7
5-8
6
4

"Que commence la saison des tourments."
Compétences : Fanatisme, Endurance, Immunité/Malus de blessure, Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2.
Champion vétéran keltais des Druens

51

VIGGOTH, le silencieux
Tourmenteur

10
4
4-7
5-8
6-4

Fanatisme, Endurance, Immunité/Malus de blessure.
(Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2)

51
Champion vétéran. Taille moyenne.

LES SITES PARTENAIRES

CERTAINS SITES PROPOSENT DE PLUS DE NOMBREUSES INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

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 !



Portail Conf-Fédération

<http://www.conf-federation.fr/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.



Confokaz

<http://confokaz.soforums.com/index.php>

Forum dédié à la vente de figurines de la gamme Confrontation.



Le SDEN

<http://confront2.cdl76.com/-Confrontation-.html>

Un site très complet sur toutes les figurines Rackham.



Rackscan

<http://rackscan.tensin.org/rackscan/index.php>

Enormément de ressources sur l'univers Rackham, ainsi qu'un générateur de cartes.



La Croisée des Chimères

<http://croiseechimeres.blogspot.fr/>

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



Facebook

<https://www.facebook.com/jean.confrontation?fref=ts>

La page officielle de la Confédération du Dragon Rouge.



The count Canalblog

<http://thecount.canalblog.com/>

Tout ce qui touche le background, ainsi qu'une liste exhaustive des figurines Rackham.

ILS Y A DE NOMBREUX AUTRES SITES...

Si vous avez connaissance d'autres sites internet importants ou vous êtes vous-même webmaster en charge d'un site évoquant l'univers du jeu Confrontation, n'hésitez pas à vous faire connaître afin que l'on fasse diffuser le plus largement possible.

KELEN





KELEN

AIDE DE JEU

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

Lancement de 2d6. Le dés donc la valeur est la plus petite représente la localisation. Le plus grand dé, le bonus en force avec FOR+ (Pénalité FOR)-RES+1d6.

-On considère les doubles comme des blessures exceptionnel (voir arme et armure sacré).

-Les doubles 6 sont des tués net.

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

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

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

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



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

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

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

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

Actions exclusives	
Charger	
Engager	
Courir	
Se déplacer à couvert	

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

Récupération de mana				
POU+1d6	Initié	Adepté	Maître	Virtuose
0 et moins	0	0	0	0
1 - 3	2	3	4	5
4 - 6	3	4	5	6
7 - 9	4	5	6	7
10 - 12	5	6	7	8
13 - 15	6	7	8	9
16 - 18	7	8	9	10
19 - 21	8	9	10	11
22 et +	9	10	11	12

F.T générée par les fidèles			
	Dénot	Zélate	Avatar
Fidèle	2	3	4
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:
Marcher	1) Constitution des séquences d'activation
Tirer	2) Jet Tactique
Actions mystiques	Phase d'activation:
	Tirage des cartes et activation des figures
	1) Actions exclusives
	3) Actions cumulatives
	Phase de combat:
	1) Séparation des mêlées
	2) Résolution des combats
	3) Test de ralliement
	Phase mystique:
	1) Calcul de la FT des fidèles
	2) Jets de récupération de mana des magiciens
	Phase d'entretien:
	1) Application des effets nuisibles
	2) Application des compétences passives
	3) Application des compétences actives
	4) Application des effets divers
	5) Résurrections et renforts

