



NUMERO 16

CHINE'

**LA NEWSLETTER DU
DRAGON ROUGE**



FORMAT

Confédé - Magie, Nouveaux profils.



EVENEMENTS

Salons, Tournois, Interviews.



PEINTURE

Concours, Tutoriel.



UNIVERS

Histoires, Lexique, Info & Aide de jeu



A l'image du Vautour dont ils ont fait leur emblème, les Traqueurs veillent sur Bran-Ô-Kor, à l'affût de la moindre trace qui trahirait la présence d'intrus. Menés par l'insaisissable Avangorok, ils mènent une guérilla sans merci contre l'empire des alchimistes de Dirz. Pisteurs hors pair, ces braves parmi les braves sont les plus farouches défenseurs de la terre de leur peuple!

Lorsque les Enfants de rat se révoltèrent, certains emportèrent avec eux de précieux secrets dérobés aux Maîtres Alchimistes et Armuriers Nains. Depuis lors, les ingénieurs de No-Dan-Kar n'ont eu de cesse de développer cet « Héritage ». L'institut R & D (Reproduction et Détournement) de Klûne est d'ailleurs réputé pour ses récents succès liés à l'utilisation de la naphte en provenance de Bran-Ô-Kor. Cette étrange substance hautement inflammable est utilisée dans ses machineries complexes basées sur le principe des machines à vapeur Naines.

- « Le F.R.O.U.F. dites-vous ? Intéressant. Mais qu'est-ce que cela signifie ? »
- « Ben, si j'appuie là ça fait frouuuf... »
- Oui, évidemment... »

Comité de rédaction: Corsair35,
Librevent, Fumble, Saurdak, Super Taze.

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 16

NOVEMBRE - DÉCEMBRE 2016

SOMMAIRE

EDITO

Les nouvelles de la Confédération du Dragon Rouge.....03

CONF'FEDE

- Mises à jour	04
- Refonte de la magie	05
Grimoire de Rédemption	05
Grimoire de Magie Noire	07
- Nouveaux profils	09
Varehk, Incendiaire orque	09
Kal-Torog	18
Guerrier Lucane	19
Rhiannôn, la Flamme éternelle	21

EVENEMENTS

- 28ème Salon de la maquette de Lorient	23
- Week-end Givordin	25

PEINTURE

- 22ème concours	26
- Figostage à la Waaagh Taverne	31
- Tutoriel: Métal à l'aérographe	32

INTERVIEW

- Stéphane N'Guyen	33
- Joel Cividino	38
- Oliver Späth	41
- Syndjinn Scott	44
- Jean Christophe Dufour	45
- Francisco Bushi Gonzalez	48
- Fabrizio Russo	50
- Branislav Babovic	52
- Lily Mc Donnell	56
- Lee Jae-Chi	57
- Kelvin Goh	58
- Confédération italienne: EVO	60

BACKGROUND

- S'Ilthiss	62
- Lexique d'Aarklash	63

INFORMATIONS

- Publicité	66
- En bref!	67
- Dates des prochains événements	68
- Les sites partenaires	69

GALERIE	70
AIDES DE JEU	78

EDITO

Confédération du Dragon Rouge

Bonjour à vous tous,

Une nouvelle année s'achève avec encore beaucoup de productions de la part de la Communauté. Un numéro bien rempli encore cette fois-ci avec la présence cette fois encore d'artistes de qualité. Rien de mieux pour clore cette belle année 2016. Nous espérons que la découverte de ces artistes ravivera toujours plus ardemment la flamme du Dragon Rouge qui sommeille en vous tous.

Une année un peu difficile au vu du manque de bénévoles pour tenir les différents postes de notre entreprise amateur, celle de vous proposer encore plus de contenu de qualité, de mises à jour, de refontes pour jouer avec le meilleur matériel possible. Nous sommes une collectivité communautaire après tout, collaborative et ne fonctionnant que par l'aide de chacun d'entre vous. Nous ne désespérons pas de voir s'impliquer davantage de joueurs tout comme se rapprocher les différentes communautés internationales pour un véritable échange. Qui sait, on arrivera peut-être à un standard du jeu Confrontation. Le premier pas a été franchi avec la Communauté italienne et ce n'est que le point de départ de beaucoup de possibilités offertes à nous.

Pour ma part, après 11 numéros de cette Newsletter, je retourne dans les limbes de Confrontation. Je laisse la main pour la rédaction de notre Fanzine ainsi que l'Administration du forum et de notre page Facebook. Je continue sur des projets personnels toujours en

rapport avec le jeu. Le temps que je dois y consacrer est trop important pour tenir toutes mes fonctions actuelles. Je ne doute pas d'aucun de nos vétérans pour reprendre le flambeau au nom de notre belle communauté.

Hormis la Newsletter, je suis heureux que la Confédération Française du Dragon Rouge ait enfin retrouvé sa place sur les réseaux sociaux et sa page officielle Facebook. Véritable vitrine numérique de ce que nous produisons quotidiennement, elle restera toujours l'interface privilégiée afin de communiquer sur nos dates d'événements au grand public. Là encore, je suis confiant sur nos membres qui se chargeront de vous faire vivre l'aventure Confrontation au quotidien.

Je vous souhaite donc à toutes et à tous d'excellentes fêtes de fin d'année avec de petites figurines Rackham au pied de votre sapin. Défoilez-vous au maximum avant d'attaquer une année 2017 ludique très chargée.

Ludiquement,

CORSAIR





Coucou les gens. Au menu de ce numéro quelques petits ajustements de règles qui ne modifient pas le jeu, mais clarifient certaines rédactions.

« Tireur embarqué » est une nouvelle compétence remplaçant (en les fusionnant & en les harmonisant) plusieurs capacités spéciales. C'est situationnel, mais c'est plus simple derrière pour gérer le ruling.

Entretien/X est une nouvelle façon de rédiger les sorts.... à entretien. Là encore ça ne change rien au jeu, à part faciliter & clarifier certains effets de ruling. Les sorts/miracles concernés vont être réécrits dans la foulée.

La différence entre GAGNER et BÉNÉFICIER est l'inclusion d'un élément de ruling qui, de façon inexplicable, n'avait jamais été inclus dans les règles alors qu'il était la règle de rédaction & de FAQ depuis déjà plusieurs années. La règle ne change donc pas d'un iota, mais est désormais clairement stipulée dans le corpus de règles, là où ce n'était avant évident (voire connu) que pour les utilisateurs réguliers du forum.

La seule vraie modification du moment est un petit boost de la compétence « Fanatisme », qui permettra à des Griffons morts de peur d'aller tout de même scotcher un prédateur qui passe par là. Indéniablement utile, à défaut d'être réellement efficace. Quelques profils de scotch pas chers dotés de cette compétence en profitent pour gagner +1PA pour des raisons d'équilibrage

MISES A JOUR

II-A-7. DURÉE.

Durée : Entretien/X, le sortilège (ou le miracle) dure jusqu'à la fin du tour. Tant que le sortilège (ou le miracle) est actif, lors de la phase d'Entretien le lanceur peut sacrifier X gemmes de l'Élément du sortilège (ou 1FT) pour prolonger ses effets de ce sortilège (ou de ce miracle) durant le tour suivant.

II-A-8. EFFETS CONDITIONNELS & MOTS-CLEFS.

Certains effets de jeu sont conditionnés par l'usage des mots-clefs 'gagner' et 'bénéficier' dont le sens est différent.

'Gagner' signifie que l'effet reste effectif jusqu'à la fin de la durée indiquée.

'Bénéficier' signifie que l'effet n'est effectif que tant que la condition précisée est remplie, qu'il cesse donc dès l'instant où cette condition n'est plus remplie mais aussi qu'il débute dès l'instant où cette condition se remplit.

Exemples :

Un sortilège (durée : jusqu'à la fin du tour) indique l'effet suivant : tous les combattants amis à 5cm ou moins gagnent INI+2. Cela signifie que chaque combattant ami à 5cm ou moins du lanceur au moment de l'incantation gagne INI+2 jusqu'à la fin du tour, sans se préoccuper plus tard de la position du lanceur (ni même de son éventuel trépas).

Un miracle (durée : jusqu'à la fin du tour) indique l'effet suivant : tous les combattants amis à 5cm ou moins bénéficient de FOR+2.

Cela signifie que chaque combattant ami bénéficie de FOR+2 tant qu'il se trouve à 5cm ou moins du lanceur, quel que soit sa position au moment de l'appel du miracle ; un combattant quittant l'aura autour du prêtre perdra immédiatement le bonus ; un combattant entrant dans l'aura autour du prêtre bénéficiera immédiatement du bonus. L'aura autour du prêtre cessant à la fin du tour.

XI-C. DÉROUTE.

Il ne peut effectuer ni une action exclusive, ni aucune action cumulative, à l'exception d'un mouvement de fuite et d'une éventuelle tentative de désengagement.

XIX-B-49. FANATISME (PASSIVE).

Lorsqu'un combattant doté de cette compétence rate un test de Courage et doit fuir alors qu'il est assailli par un adversaire effrayant, le joueur qui le contrôle doit effectuer un test de Discipline de même difficulté que le test de Courage raté. En cas de nouvel échec, le combattant s'enfuit. En revanche, si le test est réussi, le combattant ne s'enfuit pas mais subit les autres effets de la déroute.

Lorsqu'un combattant doté de cette compétence rate un test de Courage avant un assaut contre un adversaire effrayant, le joueur qui le contrôle doit effectuer un test de Discipline de même difficulté que le test de Courage raté. En cas de nouvel échec, le combattant ne bouge pas. En revanche, si le test est réussi, le combattant effectue obligatoirement un engagement (il ne peut ni effectuer une charge ni bénéficier d'un éventuel tir en assaut, quelles que soient les actions annoncées avant l'assaut) mais subit les autres effets de la déroute.

En outre, lorsque le combattant place tous ses dés de combat en attaque, il gagne FOR+1 jusqu'à la fin du combat.

XIX-B-120. TIREUR EMBARQUÉ (ACTIVE).

Les lignes de vue d'un combattant doté de cette compétence sont tracées comme s'il était d'une taille supérieure d'un cran.

Un combattant doté de cette compétence possède peut tirer s'il s'est déplacé de plus de MOU, mais bénéficie de TIR-1.

Un combattant doté de cette compétence possède peut tirer après un assaut (sauf s'il a effectué un tir d'assaut).

Un combattant doté de cette compétence possède peut tirer même si des combattants ennemis se trouvent au contact de son socle, mais bénéficie de TIR-1. Il ne peut dans ce cas pas cibler de combattants situés à moins de 10cm de son socle.



REFORME DE LA MAGIE

Brûlure de l'acier

Feu=2

Voie : Théurgie, Rédemption

Fréquence=2

Difficulté=4+FOR de la cible/2

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Lors de chaque jet de Blessures infligé par la cible suite à une attaque au corps à corps, le combattant ennemi bénéficie de RES/2 pour le jet de Blessures en cours.

Bûcher de la rédemption

Feu=2

Voie : Exorcisme, Rédemption

Fréquence=1

Difficulté=X

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La prochaine fois que la cible se déplace ou est déplacée (par quelque effet de jeu que ce soit), elle subit un jet de Blessures (FOR=X+1).

Bûcher des sorcières

Feu=2

Voie : Rédemption, Exorcisme

Fréquence=1

Difficulté= 6

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un mystique ennemi

Durée : Spécial

Ce sortilège ne peut être lancé qu'au moment où la cible incante un sortilège ou appelle un miracle, en lieu et place de toute absorption, censure ou tentative de contre. La cible subit un jet de Blessures (FOR=10) immédiatement après l'application des effets du sortilège ou du miracle. Ce sortilège ne peut être ni contré ni absorbé.

Châtiment des hérétiques

Neutre=2

Voie : Cabale, Exorcisme, Rédemption

Fréquence=1

Difficulté=5

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un mystique ennemi

Durée : jusqu'à la fin du tour

Tous les combattants amis bénéficient de FOR+5 pour tout jet de Blessures contre la cible lors d'un corps à corps.

Châtiment incandescent

Feu=2

Voie : Rédemption

Fréquence=2

Difficulté=2+ATT de la cible

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami doté d'une 'Lame du jugement'

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible effectue des jets de Blessures amplifiés au corps à corps.

Si un triple est obtenu, la victime est Tuée net.

Colère du guerrier

Feu=2

Voie : Théurgie, Rédemption

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 « Furie guerrière ».

Dernier souffle

Neutre=1

Voie : Exorcisme, Rédemption

Fréquence=Unique

Difficulté=3+POU du lanceur

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin de la partie

Ce sortilège doit être lancé au moment où le lanceur est Tué net (il subit les malus d'une blessure Critique).

La cible gagne la compétence « Concentration/X (INI, ATT, FOR) », avec X=POU du lanceur (les malus de blessure ne sont pas pris en compte).

Si la cible subit un Tué net, elle peut désigner un autre combattant ami à 10cm, lancez 1d6 :

- '1' ou '2' : le sort est immédiatement dissipé.
- '3' ou plus : le sort est transféré sur cette nouvelle cible.

Embrassement

Feu=3

Voie : Rédemption

Fréquence=1

Difficulté=6

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Instantané

La cible subit un jet de Blessures (FOR=4, FOR=8 si elle possède la compétence

La rédemption est la voie des très célèbres inquisiteurs du Griffon. Des sorts connus & pratiqués depuis l'aube de Confrontation sur lesquels le travail a été précis pour rendre des effets intéressants sur nos tables de jeux.

Quelques sorts reviennent des limbes de C2 pour compléter le grimoire. En espérant que vous trouverez autant de plaisir à jouer ce grimoire que nous en avons pris à le réécrire.

Brasier sacrificiel

Feu=2

Voie : Cabale, Rédemption

Fréquence=1

Difficulté=6

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Instantané

La cible désigne un combattant ennemi en contact avec elle. Ces 2 combattants effectuent un test de Discipline en opposition :

- Si la cible remporte ce test, le combattant ennemi subit une touche (FOR=5+FOR de la cible).
- Si la cible perd ce test, le combattant ennemi subit une touche (FOR=FOR de la cible).

La cible est immédiatement retirée de la partie.

Ce sortilège ne peut pas cibler un combattant possédant la compétence « Construct », « Immunité/Feu » ou « Mort-vivant ».

« Fanatisme ») pour lequel sa Résistance est remplacée par sa Discipline. Ce sortilège est sans effet sur les Fidèles et les combattants possédant la compétence « Construct », « Juste » ou « Mort-vivant ».

Excommunication

Feu=2

Voie : Rédemption, Exorcisme

Fréquence=1

Difficulté=-2+PEUR de la cible

Portée : 40cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Tous les combattants amis réussissent automatiquement leur test de Courage contre la cible.

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

Justice de Merin

Feu=2

Voie : Rédemption

Fréquence=1

Difficulté=4+POU du lanceur

Portée : Contact

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Instantané

Ce sortilège ne peut être lancé que sur une cible dont les blessures sont moins graves que celles du lanceur.

Le niveau de Blessures de la cible est augmenté d'un cran.

Le niveau de Blessures du lanceur est réduit d'un cran.

Rappel : Sonné n'est pas une Blessure.

Main de braise

Feu=2

Voie : Druidisme, Rédemption

Fréquence=1

Difficulté=X+2

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Spécial

Pour le prochain jet de Blessures infligé par la cible en corps à corps, sa victime bénéficiera de RES-X (min RES = 1).

Onde de ferveur

Feu=2

Voie : Rédemption

Fréquence=1

Difficulté=5

Portée : Personnel

Aire d'effet : 5cm

Durée : Instantané

Tous les combattants ennemis sont Sonnés.

Ultime jugement

Feu=2

Voie : Rédemption

Fréquence=2

Difficulté=4

Portée : 20cm

Aire d'effet : un combattant ami doté d'une Lame du jugement

Durée : jusqu'à la fin du tour

La cible gagne FOR+2.

Pour chaque inquisiteur à 10cm de la cible, la cible bénéficie de FOR+1.

Vertu du sacrifice

Neutre=2

Voie : Rédemption, Théurgie

Fréquence=1

Difficulté=3+POU du lanceur

Portée : Personnel

Aire d'effet : Personnel

Durée : Jusqu'à la fin de la partie

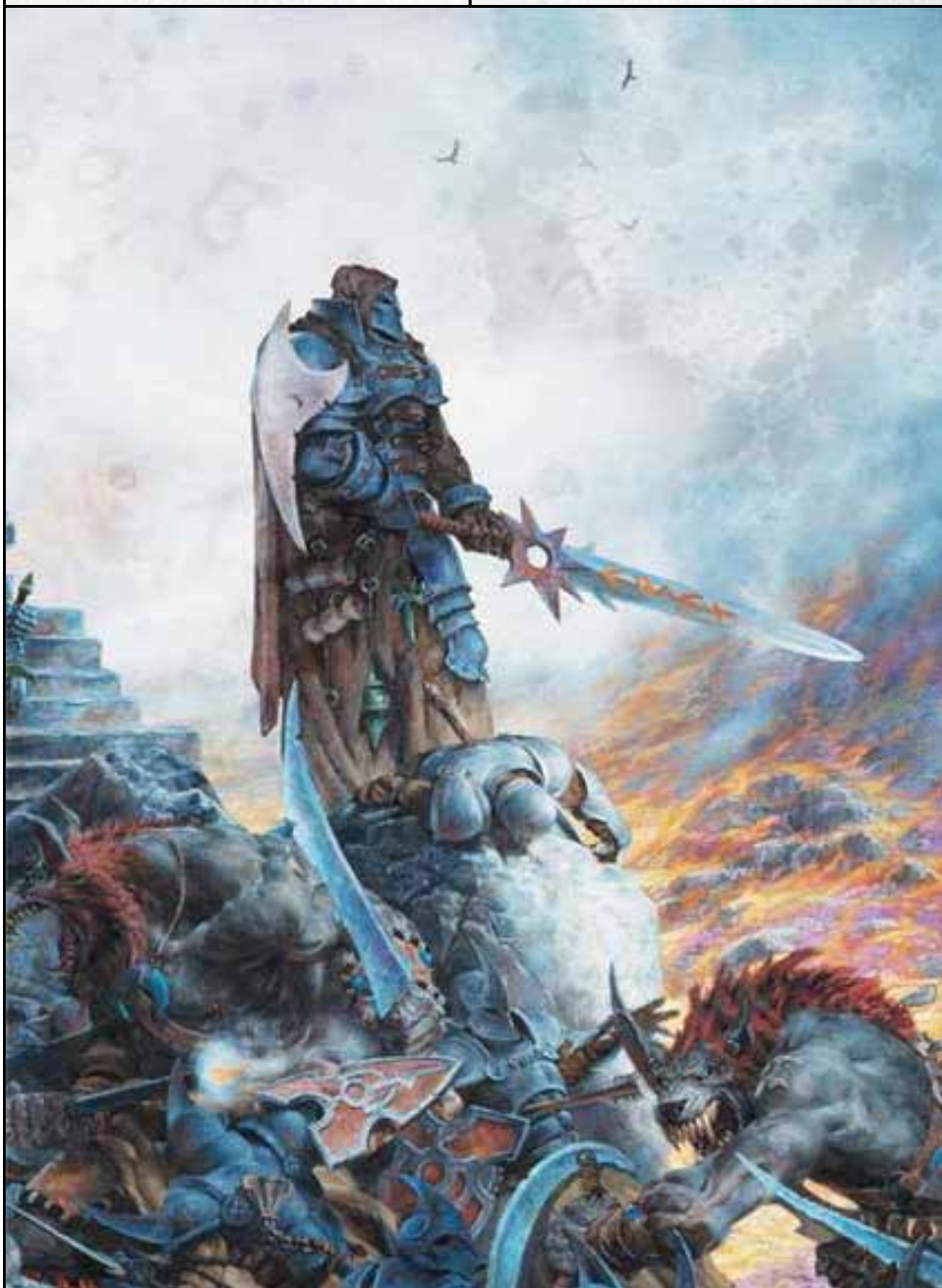
Le lanceur gagne les bonus suivants selon son niveau de Blessure au lieu des malus indiqués, le bonus est réajusté à chaque changement de niveau de Blessure.

Tant que le sortilège est actif, le lanceur ne peut pas regagner de cran de blessure.

- En blessure Légère, le lanceur gagne POU+1 au lieu de POU-1.

- En blessure Grave, le lanceur gagne POU+2 au lieu de POU-2.

- En blessure Critique, le lanceur gagne POU+3 au lieu de POU-3



Dégénérescence

Ténèbres=1

Voie : Noire, Cabale

Fréquence=1

Difficulté=X

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Jusqu'à la fin du tour

- X=7 : La cible gagne la compétence « Éphémère/5 ».
- X=8 : La cible gagne la compétence « Éphémère/4 ».
- X=9 : La cible gagne la compétence « Éphémère/3 ».

Étreinte de la tarentule

Neutre=2

Voie : Noire, Maléfices

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 « Toxique/0 » et un dé de Toxique, utilisable uniquement lors de la phase de Combat.

Évocation ténébreuse

Ténèbres=3

Voie : Noire

Fréquence=1

Difficulté=9

Portée : 20cm

Aire d'effet : Spécial

Durée : Instantané

Posez une carte de Confrontation à portée. Tout combattant entièrement recouvert par la carte doit immédiatement réussir un test de Courage (difficulté = 9) ou passer en déroute.



Ivresse sanguinaire

Ténèbres=3

Voie : Noire

Fréquence=2

Difficulté=4+RES/2

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne les compétences « Furie guerrière » et « Implacable/1 », mais doit placer tous ses dés de combat en attaque. Ce sortilège est sans effet sur un combattant doté de la compétence « Construct », « Immortel » ou « Mort-vivant ».

Linceul de l'assassin

Neutre=3

Voie : Noire

Fréquence=1

Difficulté=3+ATT du lanceur

Portée : Personnel

Aire d'effet : Personnel

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Le lanceur gagne ATT+2 et effectue des jets de Blessures amplifiés au corps à corps.

Malédiction majeure

Neutre=1

Voie : Noire

Fréquence=2

Difficulté=7

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Jusqu'à la fin de la partie

La cible gagne MOU-1, INI-1, ATT-1, FOR-1, DEF-1, RES-1, COU-1, PEUR-1, DIS-1, TIR-1, POU-1 ou FOI-1, au choix du lanceur.

Un même combattant peut subir les effets de ce sortilège plusieurs fois en même temps, mais chaque caractéristique ne peut être choisie qu'une unique fois.

Maléfices des ombres

Ténèbres=1

Voie : Noire, Maléfices

Fréquence=1

Difficulté=6

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne INI-2.

Mort hurlante

Ténèbres=3

Voie : Noire, Cabale

Fréquence=1

Difficulté=9

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Instantané

La cible subit un jet de Blessures (FOR=9). Si la cible est Tuée net par ce sortilège, le lanceur désigne un autre combattant ennemi à 5cm de la cible. Le lanceur n'a pas besoin d'avoir une ligne de vue sur cette nouvelle cible, qui subit un jet de Blessures (FOR=6). Si la nouvelle cible est Tuée net par ce sortilège, le lanceur désigne un 3ème combattant ennemi à 5cm de la nouvelle cible. Le lanceur n'a pas besoin d'avoir une ligne de vue sur ce combattant, qui subit un jet de Blessures (FOR=3).

Ce sortilège ne peut pas blesser de 4ème combattant.

C'est un grimoire peu connu qui est désormais totalement jouable : la magie Noire. Domaine de prédilection des terrifiantes elfes Akkyshans, mais connu de nombreux mages d'Aarklash, la magie Noire se base sur les Ténèbres mais peut pervertir tous les Éléments pour assouvir de sombres & retors desseins.

Asservissement courtois

Neutre=3

Voie : Noire

Fréquence=1

Difficulté=2 + DIS de la cible

Portée : Contact

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible ne peut tenter aucune attaque, aucun tir, aucun miracle ni aucun sort contre le lanceur.

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

Aura blême

Neutre=1

Voie : Noire

Fréquence=1

Difficulté=3+POU du lanceur

Portée : Personnel

Aire d'effet : 10cm

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Tout combattant tué dans l'aire d'effet de ce sortilège rapporte 1 gemme (de l'Élément choisit pour incanter ce sortilège) au lanceur.

Un combattant doté de la compétence « Construct », « Mort-vivant » ou « Possédé » ne rapporte aucune gemme.

Œil ténébreux

Ténèbres=3

Voie : Noire

Fréquence=Unique

Difficulté= 3+POU du lanceur

Portée : Personnel

Aire d'effet : Personnel

Durée : Jusqu'à la fin de la partie

Le lanceur gagne les compétences « Conscience » et « Focus ».

S'il subit un jet de Blessure localisé à la tête, le lanceur est Tué net, même s'il est doté de la compétence « Immunité/Tête ».

Onde carmine

Ténèbres=3

Voie : Noire, Maléfices

Fréquence=2

Difficulté=X

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Instantané

Ce sortilège doit être lancé au moment où la cible est Tuée net. Si le lanceur est la cible, il subit alors des malus de blessure Critique.

Les combattants ennemis à 5cm ou moins de la cible subissent un jet de Blessures (FOR = X-2).

Sceau des Ténèbres

Ténèbres=1

Voie : Noire

Fréquence= 2

Difficulté=8

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne la compétence « Immunité/Peur ».

Séduction voluptueuse

Neutre=5

Voie : Sorcellerie, Noire

Fréquence=1

Difficulté=4+DIS de la cible

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Jusqu'à la fin du tour suivant

La cible doit effectuer immédiatement une Marche vers le lanceur, même si elle doit tenter de se désengager (le désengagement est réussi automatiquement à condition qu'il soit possible) et même si elle a été activée ce tour.

Lors de son éventuelle activation, la cible doit effectuer une Marche vers le lanceur, même si elle doit tenter de se désengager (le désengagement est réussi automatiquement à condition qu'il soit possible), et ne peut effectuer aucune autre action.

Lorsque la cible arrive au contact du lanceur, elle ne peut placer ses dés de combat qu'en défense et aucun effet de jeu ne peut lui permettre d'acquiescer des dés d'attaque.

Ce sortilège prend immédiatement fin à la mort du lanceur ou de la cible.

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

Vœu de tourments

Ténèbres=2

Voie : Typhonisme, Noire

Fréquence=2

Difficulté=8

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Les pénalités de Blessures subies par la cible sont doublées.



The Spider





« La puissance, c'est d'être en avance sur l'ennemi ! L'adaptation ne peut être sans le commerce ! »

Fournisseur: Legends of Signum.

Orc filibuster, captain Iron Hand.

<http://cadwallon.com/orc-filibuster-captain-iron-hand.html>

Forum: <http://confrontation.vraiforum.com/t2392-GOB-Renfort-Pirate.htm>

Affilié : Gerikân.

Limité : 2 soleils.

Interdit : Chevaucheurs, Long soleil, Roc noir, Sanctuaire, Sarkaï, Serres, Traqueurs.

Trinitrotoluène (7).

Le porteur gagne l'arme de tir suivante :

Grenades : FOR6, 10/15/20.

Le porteur gagne les compétences «Visée» et «Artilleur», utilisables uniquement avec les grenades.

Réservé à Varhek.



VAREHK, Incendiaire orque



Mémoires maritimes - L'ascension de Varhek

Journal de Bord du Vautour,

La mer est calme aujourd'hui par ce beau temps et nous faisons route pour Cadwallon, chargés de Naphte pour changer. Les matelots sont impatients ce pouvoir se lâcher une fois à quai. Pour une fois qu'un convoi se passe bien. Aucune bagarre entre orques et le cuistot est plus en forme que d'habitude. On le ressent dans nos gamelles. J'ai donc un peu de temps devant moi. Comme le dernier journal de bord à sombré dans l'océan, j'en redémarre un nouveau. Et une fois de plus, je vais reprendre l'histoire afin de démystifier mon rôle et les idées qu'on se fait de mon clan... Enfin, de moi surtout !

« La puissance, c'est d'être en avance sur l'ennemi ! L'adaptation ne peut être sans le commerce ! »

Au début, je dirais que le clan du Flambeau, situé au nord du Bran-O-Kor, utilisait cet adage pour se donner un peu de légitimité. J'ai toujours entendu mes ancêtres dire que la souffrance est une compagne fidèle, qui s'attache depuis longtemps au destin des fils du Chacal. Depuis l'avènement de notre race, les orques ont dû se battre. Mais

notre clan veut briser cette fatalité. Si on était considérés comme des brutes redoutables, on a tiré les leçons de notre souffrance et on a délaissé progressivement les traditions pour le commerce et l'argent, ce qui fait qu'on est depuis considérés comme des marginaux par notre propre peuple. La proximité de la cité gobeline de Gérikan y est pour quelque chose car elle a influencé irrémédiablement le fonctionnement de notre clan. Et pour cause, il s'y est opéré un investissement financier massif de la part de la communauté marchande gobeline. Le but est de soutenir au maximum l'exploitation des naphthiers orques sur la Terre des Braves. C'est pas que je suis contre, non non, mais il faut avouer que ça a eu pour conséquence une mutation profonde des membres du clan. Cette nouvelle société goûte maintenant à la richesse et à l'opulence que notre peuple ne connaît pas. Et puis ce qui doit agacer, c'est qu'on ne se contente pas que du forage de l'or noir. On s'est mis aussi à louer nos services dans le convoi de la naphte jusque dans le No-Dan-Kar et ailleurs.

En tant que chef du clan, Kehlrân a un sens aigu des affaires et dirige le clan d'une main de maître. Je dirai qu'il a véritablement contribué à notre essor en concluant des pactes financiers majeurs avec les voisins du marais. Il est très fûté ! Il a trouvé que l'un des moyens d'acheminement de l'or noir le plus rapide était par les voies navigables. Et voyant là l'occasion d'augmenter aussi

leurs propres profits, les armateurs gobelins ont mis rapidement sur pieds des navires robustes, petits et maniables, adaptés à notre constitution. Les premiers équipages orques ont été formés à l'art de la navigation par des marins gobelins. C'était pas triste à voir, j'avoue. Je me souviens de nos premières fois. Beaucoup avaient le mal de mer, on a même eu un noyé. Enfin, c'est ainsi que les premiers caboteurs gobelins, des barges à fond plat pour les incultes, descendirent le fleuve Zokorn sous la protection étroite des nouveaux gardes du corps qu'on était, et à bord de cotres armés comme jamais pour la défense, je vous assure. La marine Orque ! Tout un programme qui aurait fait rire nos cousins des canyons. Mais qui pourtant, ça fonctionne redoutablement bien. Si Kehlrans est un orque attaché à sa terre, il sait aussi l'importance de la maîtrise fluviale et maritime pour s'assurer la pérennité du commerce. Et voilà, c'est comme ça qu'il m'a désigné. Oh, j'étais déjà l'un de ses fidèles lieutenants et après tout, le stage de marin m'avait bien plu et j'avais démontré les meilleures aptitudes. Alors pourquoi pas prendre le commandement des opérations après tout. Il y a beaucoup plus d'occasions de se battre en mer qu'en restant au pied d'un naphthier.

On me demande souvent d'où vient mon étrange accoutrement. C'est simple, avant d'être Capitaine, j'étais un orque incendiaire et j'ai gardé mes vieilles habitudes. On dit de moi que je suis bagarreur et grande gueule mais bordel qu'on ose me le dire en face. On en discutera entre mes deux poings. Et puis j'ai déjà prouvé ma valeur dans la défense de mon clan et Kehlrans m'a dit que ma robustesse n'avait d'égale que ma stratégie. Je ne sais pas trop ce que ça veut dire en revanche mais le chef l'a dit. Je sais que j'ai un esprit aventureux, enfin dès lors qu'il y a un risque et qu'on puisse écraser des crânes. Bref, je suis le patron idéal pour la nouvelle flotte et personne n'a contesté ma place.

Si au début, mes missions ne consistaient qu'à encadrer la protection des caboteurs face aux pillards gobelins désespérés ou complètement inconscients pour s'attaquer aux embarcations... Non parce que sérieusement, certains recherchaient plus la mort que la gloire hein ! Bon, donc hormis ces idiots, la situation est devenue plus compliquée compte tenu de la configuration de la région. Il ne faut pas être un stratège pour piger. Pour faire simple, la route maritime la plus empruntée est celle qui part du lac Zok et qui remonte plein nord le long d'un bras du fleuve pour longer ensuite les berges de la forêt de Diisha. La suite du cours d'eau se prolonge vers la ville de



Barg, puis les navires filent à toute allure vers l'embouchure du fleuve en dépassant la cité de Bouche du Rat. Mais voilà, l'île de Zouko n'est plus qu'à quelques miles nautiques. Et c'est bien ce qui complique la situation. Et la route continue entre Bouche du Rat et Klune puis vers les eaux libres. Entre toutes les races présentes, le trajet est des plus délicats. Et bien sûr, Je ne vous parle pas des expéditions pour Cadwallon. Là aussi, il y aurait largement à redire.

Enfin, tout ça pour dire que j'avais déjà fort à faire à repousser les attaques des chasseurs Wolfens qui parcouraient la bordure de la forêt sacrée. Et quand ce n'était pas les solitaires ou les repentis qui se joignaient au combat. Mais soyons clair, ce n'était jamais là que des conflits pour avertir nos navires qu'ils longeaient des terres sacrées. De toute manière, les gobelins avaient fini par repousser les loups à force de massacrer les rivages en les rendant aussi sales et boueux que possible. Non, ce qui fait qu'on a commencé à avoir des problèmes, et surtout ce qui a fait que j'ai gagné mes vrais galons de capitaine tout comme le respect de tous, c'est lorsque le clan du Roc noir entra en conflit ouvert avec nous.



Il n'est pas besoin de rappeler qu'on nous reproche le fait de souiller la Terre des Anciens et de se livrer au commerce. Ok, on a bien compris ! On a bien saisi que ce n'était pas du goût des autres clans. J'en ai claqué quelques-uns qui se sont permis de me dire ouvertement qu'ils n'y voyaient que débauche, corruption et disgrâce. Non mais sérieusement, je suis fier d'être un orque et je n'ai pas à rougir de mon parcours. J'ai pillé des navires à l'autre bout du continent. J'ai rencontré des peuples improbables. J'ai même eu ma revanche en coulant un navire Syhar un peu trop présomptueux et j'ai pensé à mes ancêtres, croyez-moi ! La technologie n'est pas une honte et les conflits ne nous épargneront pas si on ne fait que contempler les étoiles. Bref, le clan du Roc Noir, car c'est lui qui pose problème, va bien plus loin dans son dégoût puisqu'ils se plaignent d'être confrontés à la dérive de notre clan. Et comme si la plaisanterie n'était pas encore assez bonne, ils se sont liés d'amitié avec les Yakûsa. Sincèrement, je respect ces gobelins et leur recherche de sagesse. Mais où leur droiture ne me gêne pas, la bêtise du Roc Noir de nous faire la leçon après leur subite illumination aux arts martiaux me fait éclater de rire. On se moque de qui ?

J'ai formé des officiers pour répondre à cette menace en mer. Au début, on a été confrontés aux attaques du Roc Noir depuis la terre ou sur les berges mais très vite, le conflit s'est poursuivi sur mer et dirigé par cette crapule de... Rien que d'écrire son nom me donne une violente envie de frapper quelqu'un. Cet avorton d'Holok ! Aussi grand que bête, c'est lui qui s'est lancé dans une croisade contre moi. Mais cette brute stupide ne m'arrive pas à la cheville. Et j'ai beaucoup appris. J'ai donc fait évoluer ma flotte avec l'appui de Kehlrans. On a beaucoup investi et on a formé un véritable protectorat maritime, partant du Fleuve Zokorn mais s'étendant à toute la mangrove, aux marécages nauséabonds et à la cote du Nô-Dan-Kar. Très vite, le Roc Noir s'est ravisé

et a tempéré ses attaques stupides. Ils n'ont pas l'envergure de maîtriser leurs bateaux comme nous. Ils se cachent derrière leurs foutue Sagesse mais ils valent rien. Il ne s'en vante pas mais Holok a déjà pris une bonne dérouillée contre moi et mon équipage. Il est rentré à la nage sur son île.

Le calme est revenu en partie et comme notre flotte a pris un peu d'envergure, j'ai proposé à notre chef de diversifier nos profits en mêlant protection et pillages. Appelez-nous pirates si vous le voulez mais moi je dirai que nous sommes des corsaires ou des frères de la cote, ça sonne mieux.

Il a fallu s'imposer en mer. Mais j'ai réussi à assurer une bonne défense des marchandises et des routes maritimes. Avec l'approbation de Kehran, j'ai passé quelques accords commerciaux avec Cadwallon mais ça reste exceptionnel. Le chef me fait confiance et c'est une vraie marque de respect je trouve. Dans les affaires, il y a une règle que je me fixe. Je ne me mêle jamais aux affaires gobelines et je ne prends jamais part dans leurs guerres intestines. Bien qu'on n'est pas officiellement rivaux, le contact avec les hommes du Capitaine Krill n'est pas toujours au beau fixe et des disputes éclatent parfois pour la l'appropriation d'une prise maritime. Et si les gobelins font, je l'avoue, largement jeu égal lors d'un combat naval, il ne faut pas trop aller nous chercher au corps à corps. Notre réputation de furieux ou de redoutables n'est pas volée. Mais heureusement pour eux, les affrontements se font rares puisque les gobelins de Krill sont surtout basés à Cadwallon. D'ailleurs, ce serait drôle qu'on les croise en mer aujourd'hui. Il aime pas quand je l'appelle le capitaine Crabe !

Bref, je suis redoutable en mer et j'ai pas peur de grand-chose. Ou bien si, que « La Grenouille » fasse une connerie pendant que je suis ici à écrire et fasse râler tout l'équipage. A chaque fois, je dois m'interposer pour lui sauver la vie. Même s'il saurait sûrement se débrouiller seul je suppose. J'aurai dû le bouffer quand j'en avais l'occasion, il m'apporte autant de victoires que d'ennuis. Enfin, j'ai pas eu d'ami plus fidèle que lui depuis que mes hommes ont goûté au parfum enivrant du rhum. Et puis je trouve ce navire véritablement mieux que les autres. Il est très confortable. Je vais tenter de ne pas le détruire trop vite celui-là. On me reproche d'avoir tendance à écrémer les navires sur mes assauts musclés. Je ne le nie pas et j'en suis même très fier. C'est d'ailleurs ma petite marque de fabrique bien de chez moi. Une manière de combattre qui met l'effroi dans le cœur des marins. Dès qu'ils reconnaissent notre



pavillon, ils sautent d'avance à l'eau pour éviter d'être écrabouillés ou rôtis. Mourir percuté par un abordage d'orques en pleine mer, j'avoue que ça doit en surprendre plus d'un.

Allez J'arrête là mon autobiographie ! J'ai entendu quelque part que les grands marins de ce monde faisaient ça alors je m'exerce un peu. Mais j'ai faim et j'entends de l'animation sur le pont. J'espère que le cuistot assurera au soupé. Je me sens d'humeur à attaquer le premier bateau venu pour couper cette monotonie ambiante. Cadwallon est encore à plus d'une journée de mer et je m'ennuie ferme.

Capitaine Varek – an 998 Mer de Söl à bord du Vautour

10

4

6•9

5•7

6•4

Carburateur

10/15/20

Artillerie légère.

Effet de zone.

Pistolet incendiaire à naphle.

3•5+1d6

10/15/20

Artillerie légère.

Effet de zone.

Pistolet incendiaire à naphle.

Brute épaisse. Chance. Commandement/10.

(Artefact/1. Contre-attaque. Coup de maître/0.

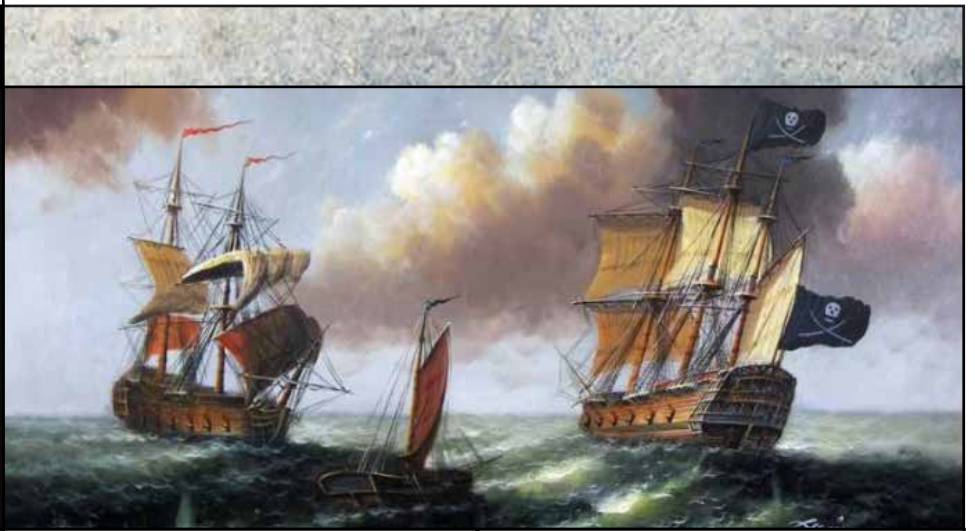
Enchaînement/2. Rechargement rapide/1. Tir d'assaut)

67

Champion vétéran. Taille moyenne.



Il n'y a rien d'impossible sur le continent d'Aarklash. Et pour peu que l'on parcoure le monde, on est amené à rencontrer des choses bien étranges. Loin des canyons arides qui jalonnent la terre sacrée des braves dans le sud, le clan du Flambeau s'est quant à lui développé bien au-delà de son exploitation des derricks d'or noir. La Naphte qui en est produite est une valeur marchande inestimable. Baroudeurs et mercenaires, les orques ont pris le pari de sécuriser les voies fluviales et maritimes pour sécuriser leur bien. On pourra constater que ce n'est pas sans anicroche.



Mémoires maritimes Le Gniard, la Brute et la Poudre

La nuit était sombre. La lune voilée par une brume marine dessinait ça et là des silhouettes inquiétantes au dessus des eaux. Le vent était calme et la mer à peine ridée. Mais la brise de mer était suffisante pour gonfler les voiles. Le « Vautour », un cotre pirate, filait doucement le long de la rive boueuse des marais du No-Dan-Kar. On apercevait déjà les lueurs de Zûog, une ville ruche goblin aux attraits d'une véritable décharge. Au nord, on distinguait encore dans l'obscurité la crête découpée des Monts de Zoukoï. Le capitaine Varhek dit « La Bouche » à cause de sa grande gueule en toute circonstance, s'était donné assez de mal pour contourner loin en mer cette île sinistre lors de leur retour de la mer d'Ephren. Trop loin en mer peut-être ou trop proche des terres inconnues pour les superstitieux. C'est bien à cause de ce détour que l'équipage avait essuyé une avarie. Ils devaient réparer au port. Le gouvernail était dans un sale état après un sale coup de tabac en mer. L'équipage préférait éviter d'attirer l'attention en se faisant remarquer à Klûne. Donc la décharge qu'était Zûog était une bien meilleure option pour conserver un soupçon de discrétion. Les lueurs de la ville et surtout sa puanteur s'intensifiaient au fur et à mesure que le navire approchait.

- « A l'arrivée, tu te charges de marchander le matériel pour la réparation. Si je laisse notre équipage s'en occuper, je ne verrai pas ma pièce tant que tous les barils de rhum de cette satanée ville ne soient taris. » Grogna Varhek par dessus son épaule comme s'il parlait pour lui-même.
- « Z'êtes pas fou cap'taine ! Assurément, je vais troquer auprès d'une vieille connaissance. Sans manquer de respect à votre grandeur, les matelots orques y sont pas bons pour les affaires ! M'y connais moi en troc hein ! » prononça une petite voix sortant de derrière le tricorne de l'orque.
- « C'est bien ce qui me fait peur « La Grenouille » ! C'est bien ce qui me fait peur ! »

Un gniard au visage grimaçant surgit de derrière le chapeau du capitaine et sauta sur le pont. Le gnome portait un drôle d'accoutrement pirate constitué d'un bandana sur le front, d'un gilet de cuir tanné et d'un corsaire déchiré sur les fesses. Il se ruât vers la timonerie. Un vacarme s'en suivit dans les cabines du navire comme si des hommes luttèrent ou se battaient à l'intérieur. Le bruit passa de la poupe à la proue. Puis plus rien. Le calme des flots et du vent dans les voiles était revenu. Mais, une petite ombre s'éjecta du pont et grimpa au mât de misaine tel un boulet de canon. A la lueur pâle de la lune, le gniard se tenait en haut des cordages en brandissant une sphère noire dans sa main.

- « Pourront pas refuser mon offre Cap'taine ! Pourront pas m'avoir cette fois encore ! »

Il tenait une bombe à mèche dans la main qu'il brandissait comme un trophée. Et le gniard regardait en direction de la ville avec un œil mauvais. La lueur de ses yeux inspirait bien plus la démence qu'autre chose. Sans doute était-ce la contrepartie de séjours trop longs en mer avec un équipage entièrement constitué d'orques. Ou il était tout simplement fait ainsi. Mais la vie sur un navire du Bran-Ô-Kor était autrement plus ardue que leurs rivaux de la Dent

Noire il faut dire. Et le Clan Gérikan avait pris goût pour les assauts pyrotechniques de grande envergure. La navigation n'était pas le point fort mais était devenu nécessaire pour le bon déroulement des affaires.

- « La Grenouille ! Écoute-moi bien si tu ne veux pas que je te bouffe les cuisseaux au souper ! Tout ce qui m'importe, c'est que tu me ramènes ce satané timon de rechange ! Et pas une vieille pièce hors d'usage, hein ! Vas pas faire non plus de vagues ici alors qu'on a des affaires qui pressent ! » grommela Varhek d'un air désespéré.

Ses mots trahissaient la lassitude face à un sourd qui n'écoute jamais les ordres. L'orque s'en retourna vers sa cabine. Il avait une bonne habitude de son compère au fil du temps passé sur l'eau. Si ce microbe pouvait être une vraie plaie et attirer les ennuis comme personne, il avait aussi une vertu propre aux gobelins sûrement, qui avait plus d'une fois sauvée la vie du Capitaine bougon. Ce qu'il y a de particulier avec les gobelins dirons-nous, c'est leurs ressources insoupçonnées face aux situations critiques et désespérées. Et « La Grenouille » savait trouver la moindre opportunité pour survivre, même lorsque tout était perdu. Il y avait sûrement neuf vies de rat ou tout du moins une chance insolente dans cette demi-portion.



C'était comme cette fois où Varhek avait reçu l'ordre du chef de clan lui-même, Khelran, d'attaquer la flotte Akkylan-nienne avec trois navires remplis d'orques remontés comme des pendules et armés jusqu'aux dents. Si une poignée d'orques, dont les nomades Sarkaï, entretenait une relation de bon voisinage avec les fidèles de leur stupide Dieu unique campés dans leur ridicules Commanderies, ce n'était pas vraiment la même ambiance du côté de la Mer de Söl où sévissaient les frères de la côte. C'est à cette occasion que le Capitaine Varhek dit « La bouche » rencontra pour la première fois son compère et gniard Trinitrotoluène ou simplement appelé Trinité par les gobelins de la Dent Noire. Mais ici parmi les orques, il était connu sous le sobriquet de « La Grenouille ».

Un sacré souvenir cette nuit-là. A bord de 3 cotres armés pour le pillage, la flotte de « La Bouche » avait navigué jusqu'au crépuscule en filant le train discrètement à un convoi marchand Griffon constitué d'une Gabare et de 2 canonnières pour escorte. Il faut dire que Khelran avait eu vent d'un transport de poudre à canon en provenance de Cadwallon et pour la direction de la Commanderie de l'Est et il voulait mettre le grappin sur ce butin par tous les moyens. Pour le clan Gérikan, la poudre et la naphte étaient bien plus précieuses que l'or, enfin quoi que. D'ailleurs, le clan avait la réputation de véritables brutes, certes robustes, mais ayant opté pour la voie de la technologie même si rudimentaire. Et le clan vouait une adoration presque fanatique à tout type de flamme, poudre ou explosif qui se pointait sous leurs nez. Tous s'accordaient pour le dire, Khelran était un chef très respecté et dont les choix tactiques payaient toujours pour le progrès du clan.

L'œil collé à sa longue vue, Varhek observait la flottille marchande filer à l'horizon. On ne distinguait presque plus que les lueurs des lanternes à bord des navires impériaux. Puis le capitaine se redressa satisfait. Il ordonna aux matelots postés sur la dunette de rompre les amarres situées à la poupe du navire. Admettons-le, c'était une technique bien connue des pirates. Il suffisait de se freiner au maximum avec des tonneaux tractés pour feindre la lenteur des embarcations puis fondre par la suite sur les victimes à la tombée de la nuit. Et puis les pirates avaient largement l'avantage de la vitesse sur leurs petites embarcations et bien souvent aussi, de la surprise.

Les navires se mirent à filer à toute vitesse sur l'eau et fendre les flots en direction du convoi dont ils se rapprochaient rapidement. Pour les candides, il était assez intrigant de constater que les navires orques



pouvaient être très agiles sur l'eau. Ce n'était certes pas aussi flagrant quant à l'aptitude à flotter dans l'eau de leur équipage me direz-vous. « La Bouche » fit rassembler ses hommes. Matelots, flibustiers et gueules cassées à la peau verte étaient sur le pont. Tous amassés, ils attendaient en grognant les instructions du Capitaine. De belles mâchoires carrées et des épaules robustes pour des boucaniers orques de tout poil ! Jambes poilues ou jambes de bois, armés de sabres, rapières ou de pistolets à naphtes pour les vétérans, le goût d'une bataille proche semblait enflammer leur regard vide. Et l'« La Bouche » finit par prendre la parole.

- « Mes frères, mes comparses ! Il est parfois plus facile de vivre sans tête que de vivre sans poudre ! Ce soir, mes amis, aux nom des frères restés sur la côte, nous allons prendre possession de ces navires ! Moi, le Capitaine Varhek et au nom du clan, j'en endosserai le commandement ! Maintenant, mettez vous tous à vos postes ! »

Les forbans se jetèrent à leurs places respectives. Certains étaient campés sur le pont contre le bastingage quand les autres s'accrochaient déjà aux haubans pour bondir lors de l'abordage, sabre dans la gueule. Les embarcations arrivaient à toute allure sur la flotte marchande. Chaque cotre semblait adopter une manœuvre d'accostage des navires ennemis par le tribord arrière. Les embarcations ne semblaient pas ralentir leur course et l'impact semblait inévitable ! Le clapotis des flots accentuait la tension avant la bataille ! Soudain, une voie forte retentit tout juste avant l'impact !

- « Au nom du Clan, libérons nos ennemis du poids de leur cargaison ! Brûlez, tuez et pilliez ces bateaux ! Mes frères, je fais cela pour vous donner du courage et ne pas reculer en ce moment tragique ! »

Il leva haut un flambeau dans sa main puis le jeta droit dans un baril situé sur le pont. Le contenu s'embrasa immédiatement et les flammes gagnèrent rapidement les cordages et les voiles du grand mât juste au dessus. Une drôle de coutume d'orque pirate il faut croire. Plus possible de reculer !

- « A l'abordaaaaaaaaaaage ! »

Un impact fracassant se fit entendre et des éclats de bois volèrent partout. Un rugissement bestial d'orques couvrit le bruit des flots. Les Griffons n'avaient pas attendu le son des cloches pour bondir sur le pont et faire face à l'assaillant après la violente secousse. Il y avait des débris partout sur la Gabare et les premiers duels avaient déjà lieu. Des conscrits et des fusiliers tentaient de tenir face à la marée orque qui déferlait de toute part sur le pont, coupant et brûlant tout sur leur passage. Accompagnant ses hommes, Varhek chargeait comme un buffle dans les rangs ennemis et brûlait les malheureux à sa portée. Bien que le vacarme régnât sur tout le navire, on pouvait entendre les ricanements puissants du champion incendiaire. L'odeur de la poudre se mêlait à l'odeur des flammes. Le pont principal était envahi d'une épaisse fumée teintée orange par le feu. La lueur du brasier éclairait la mer de tout part. Le mât du navire orque finit par grincer et finalement, tomba sur le navire marchand, apportant les flammes dans sa chute. La panique était partout. Alors que les orques, menés par Verek et son goût pour la brutalité, avaient déjà maîtrisés le pont, de nouvelles troupes ennemies arrivèrent. Des fusiliers nettement plus efficaces cette fois-ci, étaient campés derrière des templiers lourdement armés. Le groupe ainsi constitué faisait un vrai massacre dans les rangs pirates. Le combat serait bien plus âpre contre ces nouveaux défenseurs en armure. Rien n'était joué mais Varhek se replia derrière le mât effondré pour élaborer une stratégie.

Sur les canonnières, la situation était tout aussi délicate. Les orques ne semblaient pas arriver à prendre l'ascendant sur leurs victimes. Les coups de feu retentissaient de partout et les blessés se comptaient maintenant par dizaines. Sur la canonnière de gauche, un coup de feu malheureux termina sa course tout droit dans un baril de poudre stocké au pied du mât. Sous les yeux médusés du chef orque, une explosion prodigieuse se fit entendre et le navire vola en éclat. Éventrée dans son milieu, le navire griffon sombra rapidement emportant avec lui le cotre orque dans son agonie. Les orques se noyaient les uns après les autres dans les abîmes marins.

- « Mes frères du Flambeau, tenez bon et prenons ce navire ! Plutôt la mort que le déshonneur ! » cria Varhek aux hommes qui se battaient avec rage.

Les orques reprirent le combat avec encore plus de rage. Mais il sentait que la situation échappait aux pirates et qu'il était toujours bon de s'assurer un plan B dans ce genre de cas. Il abandonna le front pour un temps. Il n'était plus si certain de pouvoir prendre ce bâtiment avec autant de résistance à bord. Ses frères étaient certes endurants mais pas immortels pour autant.

« Vous deux suivez moi ! » Dit-il à 2 gailards qui le collaient de prêt en les désignant de sa pétoire à Naphte.

Dissimulé par la cohue générale, le trio se glissa dans une large écouteille située sur le gaillard avant. Le gros de la défense Griffon étant situé à l'arrière du navire, ils pourraient se faufiler jusqu'aux cales du navire sans éveiller la vigilance des templiers et sans trop de résistance dans les coursives. Et quelques conscrits qui leurs barrèrent



la route ne rencontrèrent que le froid du sabre dans leurs armures étincelantes. Un véritable jeu d'enfant après tout se disait le capitaine pour lui-même. Ils étaient devant l'accès aux cales. L'un des orques enfonça la porte en bois tenue par une grosse chaîne. Sous l'impact de son énorme épaule, tout l'encadrement en bois éclata avec la porte faisant voler l'ensemble dans la cale. Dans la pénombre, de beaux barils de poudre étaient stockés là, attendant d'être cueillis comme la divine Providence. Très vite, une chaîne se forma pour remonter la cargaison sur le pont. Pendant ce temps, Varhek inspectait le fond de cale à la recherche de belles trouvailles. C'est là qu'il tomba sur une petite cage en fer dissimulée sous une grosse toile. En soulevant l'étoffe de ses gros doigts, il se fit agripper la phalange.

- « Chef pitié, libérez-moi ! Je referai plus ! J'ai soif ! » gémit la cage.

Un gniard ridiculement affublé d'un corsaire déchiré et d'un bandana rouge s'agitait dans sa cage comme un petit diable, implorant à l'aide.

- « D'où viens-tu gobelin ? » grogna Varhek d'une voix un peu pressée.
- « M'appelle Trinité ! Suis un pirate ! La Dent Noire ! Et mon maître cé Ecoutyl ! Un laquet de ce Krill ! Y'a été capturé après combat raté a mal tourné ! Mes copains y sont tous tombés à l'eau ! Plouf ! J crois vais finir pâté pour chiens du guet. »
- « Ahahaaaa... Tu as tout l'air d'une grenouille mais pas sûr que tu sois assez goûtu pour leur repas ! Allez viens, j'ai une mission pour toi si tu es assez malin !

L'orque broya la trappe de la cage d'une seule main et le gniard bondit dans l'ouverture. Il avait curieusement récupéré toute sa vigueur et sa vitalité.

- « Vais les brûler ! Vais me venger ! Y mettre dans cage comme des rats ! » sifflait le gobelin d'un regard vicieux comme s'il fixait les soldats Griffons !
- « Héla doucement minus, n'oublie pas que ta vie m'appartient et que tu as déjà

une première dette envers moi. Je suis le Capitaine Varhek et... »

Mais le gniard ne l'écoutait déjà plus et se dirigeait vers un tas de caisses. Il en sorti 2 explosifs !

- « Hey, si tu ne veux pas que je te coupe en deux, tu vas reposer ça doucement demiportion ! » lâcha la brute en dégainant son sabre.
- « Je ne compte pas détruire le navire mais me l'approprier ! » continua-t-il !
- « Moi pouvoir faire diversion si toi le veux capitaine ! Moi vouloir me battre pour toi contre ces chiens ! »
- « Ok ! Garde tes joujous avec toi et suis-moi, on remonte sur le pont aider nos frères d'arme !

Pendant qu'une partie des tonneaux été déjà remontés sur le pont, les nouveaux acolytes revenaient à la surface et constataient que la situation dérapait largement ! Les orques sans commandant s'étaient jetés comme des sourds sur les templiers : Une vraie boucherie du côté de la timonerie ! Mais le mât enflammé du cotre et qui était tombé sur le pont avait transmis le feu. Ce dernier gagnait en puissance offrant un léger écran !



- « Oh bordel mais je suis entouré d'incapables ! Raaaaaaaah ! On a plus de navire, on va bientôt plus avoir de poudre ! » cracha-t-il en ressortant sa péttoire à naphte.

- « Perdu pour perdu, on va l'incendier ce rafiot ! »

- « Toi et toi ! Chargez-moi tout ça dans une chaloupe ! » adressa-t-il aux deux bougres qui finissaient de remonter les tonneaux.

- « Et toi ! Tu vas aller faire diversion dans les ponts inférieurs avec tes friandises ! Ça nous fera gagner un peu de temps ! » Dit-il en pointant le gniard de son sabre !

Le gobelin ricana comme un tordu et plongea la tête la première dans l'écouille pour s'enfoncer dans le ventre du navire. Les orques qui avaient percé jusqu'à la dunette se faisaient maintenant massacrer au corps à corps. Heureusement pour le capitaine, le mât en feu coupait le navire en deux et la fumée dissimulait ses intentions aux satanés Griffons. À Tribord, la deuxième canonnière penchait dangereusement sur le flanc droit. Sans doute que leur chargement ou une voie d'eau avait mis en péril le navire. Mais il ne fallait plus compter sur cette prise pour s'enfuir. Il ne restait plus qu'un navire, la gabare et elle était en feu. Maigre consolation, il n'y aurait bientôt plus d'embarcation pour empêcher le capitaine de prendre le large.

La chaloupe était déjà bien chargée et les deux forbans la glissait précautionneusement à la mer. Faute de ramener une flottille au chef de clan, ils auraient accompli une sacrée mission, le maudit Holok ! Mais la poche de résistance des templiers retournait la partie et achevait vite un par un les miséreux qui se laissaient trop emporter par le combat, n'élaborant aucune stratégie viable. Bientôt, le pont était réinvesti par quelques templiers et conscrits courageux. La situation tourna au drame lorsque le stratagème des voleurs fut découvert. Il ne fallut pas longtemps pour que les fusiliers prirent pour cible le capitaine et ses deux pirates. Varhek évita de peu un tir qui traversa son tricolore en laissant un joli trou. Il plongea derrière une caisse. Les deux patauds n'eurent pas la même chance et prirent une volée de plomb les blessant mortellement. Les drisses s'échappant de leurs mains inertes, la chaloupe heurta l'eau. Le chargement tint bon par miracle. Le capitaine était sidéré que tout soit fichu. Et la petite troupe de soldats s'avancait déjà sur lui, achevant les orques encore combattants sur le passage. Varhek savait que tout était perdu alors il sorti de sa cachette pour faire feu avec son pistolet à naphte, sabre au clair. Plutôt mourir que de voir son corps pendu à la grande vergue. Il regrettait cependant de ne pas finir avec panache, une bouteille à la main. Il carbonisa instinctivement le



premier rang. Puis il abattit son sabre qui trancha net un templier. D'un coup de savate, il propulsa un autre qui vola littéralement au dessus du pont. L'ennemi hésita une seconde à reprendre la charge en voyant leurs frères tomber tout net. Mais la stupeur fut de courte durée et les militaires, entraînés et disciplinés reprirent le combat.

Alors que Varhek allait se faire assaillir par le nombre, la providence tant attendu arriva. Le pont se souleva brusquement en une énorme verrue. Une explosion magistrale fit surgir une boule de feu gigantesque beau milieu du pont. Ce dernier vola en éclat dans un fracas assourdissant. Quelques Griffons et rescapés orques furent éjectés à la mer, les autres transpercés par des pièces de bois qui volaient dans toutes les directions. Une seconde détonation tout aussi violence souleva ensuite les cabines arrières, la timonerie et le mat d'artimon. Le bateau était totalement désarticulé comme un vieux pantin de bois inanimé. Le Diable lui-même ou le Dieu Chacal s'offrait le navire en entier au dîner. Les quelques survivants étaient sur le pont, gémissant, éparpillés parmi les débris et les flammes. Le grand mât menaçait à son tour de s'effondrer.

- « C'est quoi se foutoir ! Mon navire ! Mon beau navire ! Quel est le con qui l'a fait sauter ! » retentit une voie étouffée.

Varhek avait repris ses esprits. Il était à moitié enseveli sous des pièces de bois et ses vêtements sentaient le brûler. D'un moulinet de ses bras massifs, il fit voler les débris autour de lui. Pourtant, une douleur atroce le lançait dans la jambe gauche et l'empêchait de se relever. Ce qu'il restait du membre était en lambeau déchiqueté et le sang coulait abondamment sur les nervures du bois. En redoutable capitaine, il déchira la manche de sa veste et se fit un garrot pour stopper l'hémorragie.

- « Crénom de bon Dieu ! Mais y a pas un orque foutu capable de m'aider dans ce foutu merdier ? » dit-il en se relevant péniblement.

Il avait récupéré une solive de bois dont il se servait comme béquille. Autour de lui, il n'y avait que des morts dans les deux camps. La gabare grinçait d'un son sinistre. La coque devait être touchée car des fumerolles de vapeur d'eau s'échappaient des écoutilles. Le molosse se débarrassa de son harnais à Naphte et sautilla jusqu'au bastingage. La chaloupe était toujours en bas et les barils de poudre toujours intacts. Un bouillon d'écume sortant de la coque ne laissait plus d'espoir de rester. Et de toute manière, il n'y aurait guère plus d'équipage pour manœuvrer le bâtiment. Alors que l'orque se glissait péniblement par dessus le garde-corps, il entendit dans son dos le son d'un fusil qu'on arme.

- « Bouge plus monstre, tu es fait comme un rat ! » Cria un fusilier qui pointait son mousquet vers l'orque.

L'homme était en sale état mais venait d'armer le chien et caressait déjà la détente de son fusil.

- « Je vais t'éclater la t... »

Le tireur ne finit pas sa phrase. Alors qu'il allait faire feu, une petite boule verte traversa tout le pont pendu à une drisse de mât. Et surgissant comme un éclair, ce dernier enficha son poignard à la base du crane du fusilier. Avec un ricanement de dément, la petite chose sauta sur le bastingage, poussa Varhek littéralement dans l'eau et effectua un magnifique plongeon dans l'océan.

Surpris, le capitaine orque encore étourdi passait de la chaleur des flammes au froid mordant de l'eau. Il se sentait couler au fond de l'océan. Pourquoi n'avait-il pas eu de don pour la nage. Il sourit à l'idée de mourir

de la sorte, bêtement. Mais il se sentit hissé vers la surface. Il avait la tête hors de l'eau et respirait enfin. Le spectacle était particulier. Face à lui, une canonnière était sur le flanc et le cotre orque coulait à pic, la poupe à la verticale hors de l'eau. Les flammes dansaient sur les flots éclairant débris et cadavres. Puis, il fut hissé dans le canot.

- « Eh eh ! Moi essuyer ma dette cap'taine ! T'as vu ? Toi en vie et « Trinité » va veiller sur chef orque ! »

Il avait fait un ingénieux mouflage avec des cordages et un crochet pour extirper l'estropié des fonds marins. Mais par quel miracle avait-il pu faire ça si vite ? Une fois l'orque à bord, le gniard bondit et trancha d'un coup sec les amarres de la chaloupe. Posté à l'arrière de l'embarcation, il se mit à godiller frénétiquement avec la rame. Les compères s'éloignaient doucement du grand navire en flammes et dont la ligne de flottaison avait déjà disparu sous la surface. Ils avaient échappé bel au naufrage.

Le duo improbable s'enfonçait dans la nuit, seuls rescapés d'un véritable massacre maritime. Varhek se redressa péniblement. Son moignon le faisait souffrir. Pour se redonner du courage, il glissa son postérieur jusqu'au coffre de vivres de survie et en sortit un gros jambon sec. Instinctivement, il sortit son poignard pour s'en couper un morceau et regarda avec décomplexion son petit sauveur. La bouche pleine de nourriture et mâchant bruyamment, il retira son tricorne pour en vider l'eau contenue et ricana puissamment, comme il savait si bien le faire.

- « Bon Dieu qu'on me coupe l'autre jambe si c'est pas vrai ! On l'a notre poudre ! Et pas qu'un peu la Grenouille ! T'as vu tous ces tonneaux ? Tu es un sacré diable ! Tu as bien failli me tuer ! A deux reprises mon



bougre ! Au moins si j'ai un creux, je te boulotterai si tu veux bien ! » Dit-il en ricana grassement.

Alors que le gniard le regardait perplexe, Varhek se glissa dans sa direction en brandissant son poignard. Bouche bée, le goblin allait se faire boulotter. Enfin, le pensa-t-il.

- « Ah ah aaaah ! Quelle tête tu fais mon vieux ! Je t'ai dit que je te gardais pour plus tard ! Je viens tout juste de manger ! » ricana le capitaine en tournant le dos au goblin.

Il posa ses fesses sur une traverse et y planta son poignard à côté de lui. Il enfourna les avirons dans leurs dames de nage et se mis à ramer comme un sourd ! Le gniard manqua de chuter à l'eau devant l'énergie déployée par son terrible compagnon. Il finit par poser ses fesses à son tour et se mis à rire nerveusement !

- « Je crois que si chef rame si vite, on aura touché terre avant qu'il n'ait faim ! »

Les deux naufragés se mirent à rire bêtement, dérivant dans la noirceur de l'océan. Un lien inexplicable s'était forgé cette nuit là entre la force brute et la petite ruse. Ils dérivèrent pendant 6 nuits et l'orque se découvrait presque un appétit pour les cuisseaux de gniard. Mais l'équipage d'infortunés fut frappé par la Divine Providence lorsqu'un navire, « La Méduse », croisa leur route avant que la soif, la faim ou le cannibalisme ne les rongent. Certes, Varhek s'aperçut très vite qu'il s'agissait d'un navire dirigé par des rivaux de la Dent Noire. Avec ces foutus gobelins, il était maintenant évident que la précieuse

cargaison serait la monnaie d'échange pour leur sauvetage. Un pirate est rempli d'honneur mais le troque toujours volontiers contre sa vie ou de l'or. Le Capitaine négocia tout de même de conserver un quart de la cargaison afin disait-il, d'entretenir les traités de bon voisinage entre les deux clans. Pour que la Grenouille reste un gniard libre, il avait été convenu entre les deux naufragés qu'il jouerait un rescapé atteint d'une folie incurable, ce qu'il fit fort bien au plus grand agacement de ses congénères gobelins. Une fois à terre à Klûne et remis sur pied, Varek se fit fabriquer une magnifique jambe de bois par un charpentier du port. Et il reprit bien vite ses mauvaises manières de capitaine en brayant toujours plus fort. De retour au lac Zok, son repère, il reconstitua très vite un équipage et un navire armé jusqu'aux dents pour reprendre la mer. Khelran n'avait que moyennement apprécié la dépense de trois navires armés pour quelques caisses mais avait passé l'éponge. Les affaires sont les affaires après tout. « La Bouche » avait aussi beaucoup de réussite et il allait vite se refaire. Et cette fois-ci, la « La Grenouille » l'accompagnait à bord, chose extrêmement rare il faut l'avouer chez les orques. Ces derniers ne laissent aucun étranger monter à bord ni se mêler de leurs affaires. Bien que l'entente avec la Dent Noire reste cordiale, aucun ne se mêle vraiment des affaires de l'autre. Pourtant, officieusement, c'était bien cet increvable de « La Grenouille » qui secondait le Capitaine Varhek.

Quel souvenir quand même. Le capitaine esquissa un léger sourire alors qu'ils accostaient au port de Zûog, dans l'éclat faiblard des lanternes du quai. Il se dirigea vers sa cabine. Il savait que chez les gobelins, se mettre à quai signifiait toujours une farandole de grattes papiers en tout genre à qui graisser la patte pour quelques Klûs. Ça

CONFEDÉ

l'amusait de voir défilé dans sa cabine toujours plus de faux notables endimanchés comme des épouvantails, réclamant une taxe au nom d'un titre fantôme. D'ailleurs, on pouvait déjà voir une file d'attente de clowns embourgeoisés sur le quai.

- « Au lieu de rester bouche bée devant ces petits monarques, va donc nous chercher une bouteille de bourbon, je sens qu'ils vont me filer mal au crâne ! » Aboya-t-il en se tournant vers son boscot.

Le marin détailla illico s'exécuter devant l'apparente mauvaise humeur du capitaine. Varek partit dans ses quartiers en ricanant comme un bossu. Il avait toujours l'impression qu'une scène de théâtre s'invitait sur

son navire lors de ce type d'escales. Et la présence de son bateau au port laissait à « La Grenouille » une liberté d'action suffisante pour fouiner et trouver la pièce recherchée. Et si possible sans la payer. Après tout, il savait que son compagnon était un peu sa bonne fortune, incroyable et plein de ressources. Pourvu juste qu'il n'enflamme pas le quartier avec ses jou-jou !

Capitaine VARHEK

Troisième journal de bord du Capitaine Varhek dit « La Bouche » - Commandant du « Vautour ».



LIEUTENANT ORQUE



Équipement :
Compétences :
Vétéran Orque. Taille moyenne.

LIEUTENANT ORQUE



Équipement :
Compétences :
Vétéran Orque. Taille moyenne.



CAMBUSIER ORQUE



Équipement :
Compétences :
Initié Orque. Taille moyenne.

QUARTIER MAÎTRE ORQUE



Équipement :
Compétences :
Vétéran Orque. Taille moyenne.

QUARTIER MAÎTRE ORQUE



Équipement :
Compétences :
Vétéran Orque. Taille moyenne.



Fournisseur: Legends of Signum.
Isamu, samura orc on brontop
<http://cadwallon.com/new-stuff/isamu-samura-orc-on-brontop.html>
Forum: <http://confrontation.vraiforum.com/t2337-Du-renfort-pour-les-Orques-du-Clan-Gerikhan.htm>
<http://confrontation.vraiforum.com/t3124-ORQ-Kal-Torog-brontops.htm>

Affilié : Roc noir.

Limité : 2 soleils.

Interdit : Chevaucheurs, Gerikân, Long soleil, Sanctuaire, Sarkaï, Serres, Traqueurs.

« L'HERBE NE REPOUSSE PAS LÀ OÙ JE PASSE. »

KAL-TOROG
Brontops

15
5
8-10
7-12
7-5

Brute épaisse. Bravoure. Cri de guerre/9. Implacable/1. Tueur né.
(Artefact/2. Contre-attaque. Coup de maître/0. Enchaînement/2)

130 Champion élite. Grande taille.

KAL-TOROG



S'il est une chose que les orques respectent, c'est la valeur au combat d'un guerrier, quand bien même il s'agirait d'un adversaire. Alors qu'ils n'affichaient jusqu'ici que du mépris pour la couardise de leurs lointains cousins de No-Dan-Kar, ils en sont récemment venus à regarder d'un autre œil les petits (mais redoutables) guerriers en armures rouges adeptes de la nouvelle voie de la guerre.

Le chef Kal-Torog de la tribu du Roc Noir lutte depuis longtemps contre les excaveurs gobelins qui souillent et meurtrissent sa terre en quête de naphte. De nombreuses expéditions gobelines ont échoué de son fait. Sous la pression des marchands de Klûne, Isothop s'est récemment décidé à envoyer un corps d'armée de l'école d'Urâken dans le Bran-Ô-Kor pour protéger son site d'exploitation. Surpris par la vaillance et l'habileté des disciples de la nouvelle voie de la guerre, Kal-Torog, plutôt que de s'entêter à chasser les intrus, a pris le parti d'en apprendre plus sur eux. Grâce aux nombreux colporteurs et marchands gobelins qui traversent le Bran-Ô-Kor, il ne lui a pas fallu longtemps pour connaître l'histoire d'Urâken. Plus intéressant encore, il a eu vent de la rébellion de Yakûsa et de son exil sur l'île de Zoukhoï. Saisissant cette opportunité, Kal-Torog a chargé son plus fidèle lieutenant, Holok, de partir avec un petit groupe de guerriers, afin de nouer une alliance avec les gobelins du clan Yakûsa et d'apprendre leur art de la guerre.

Voyant là une occasion de rallier les clans du Bran-Ô-Kor à sa cause, Yakûsa ne s'est pas fait prier pour accepter le marché des orques. Quelques années plus tard, l'alliance est plus que jamais fructueuse et Kal-Torog lui-même arbore désormais l'une des armures laquées issues des ateliers gobelins. Juché sur l'un des rares brontops de son clan, il est une véritable incarnation de la guerre, le fléau des ennemis de son peuple.

Bannière de l'Arbre-Esprit (10).

Le porteur gagne la compétence « Endurance ».

Le porteur peut recruter jusqu'à 100PA parmi les combattants suivants (aucun champion n'est autorisé) :

- Guerrier de pierre.
- Guerrier des vents.
- Montagnard.
- Pisteur.
- Troll.
- Troll des neiges.

Réservé à Kal-Torog.

Hallebarde de la lave & du vent (10).

Le porteur gagne les compétences « Férocité » et « Vivacité ».

Réservé à Kal-Torog.



KAL-TOROG

15
5
8-10
7-12
7
5

"L'herbe ne repousse pas là où je passe."
Compétences: Brute épaisse, Bravoure, Cri de guerre/9, Implacable/1, Tueur né, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Artefact/2.
Rang: Champion élite Orque.

130

GUERRIER LUCANE



Fournisseur: Legends of Signum.
Sylver guardian of the eternal forest
<http://cadwallon.com/silver-guardian-01.html>
<http://cadwallon.com/silver-guardian-02.html>
Forum: <http://confrontation.vraiforum.com/t3032-%5BDAI-CREA%5D-Guerriers-lucanes-htm>

Armure émeraude (capacité spéciale).
Lorsqu'il est en blessure Grave ou Critique, un gardien d'émeraude subit les malus d'une blessure Légère et effectue toujours des jets de Blessure amplifiés.

« J'ai offert mon cœur à la forêt.
Maintenant elle attend le tien... »

GUERRIER LUCANE (épée)

12,5
4
5-8
4-9
5-1

Arme symbiote. Armure symbiote.
Régénération/4. Ambidextre. Désespéré.
(Immunité/Peur)

40

Armure émeraude.
Élite. Taille moyenne.

O nental scrutait l'horizon avec patience, immobile dans les premiers rayons de soleil. Il avait pris position alors que la nuit était encore profonde, et attendait depuis. Un mouvement attira enfin son attention. De petits gniards couraient en tous sens, déchargeant une barque. Une seconde embarcation accosta sur la rive du golfe de Sylrinh. C'était la troisième expédition en un mois. Les équipages gobelins avaient entrepris de piller les ruines des cités ancestrales qui se dressaient d'ici à la Baronnie d'Icquor. Jusqu'à maintenant les sylphides n'avaient pu prévenir à temps les escouades de gardiens en faction de ce côté-ci de la forêt. Onental avait donc décidé de réunir une petite troupe pour patrouiller aux abords des ruines.

D'un bond souple il quitta le promontoire rocheux qui lui avait servi de poste d'observation pour rejoindre ses frères d'armes. Il se dirigea vers deux elfes à la puissante stature. Légèrement plus grands et massifs que leurs congénères, ces deux guerriers étaient vêtus d'une armure vert émeraude à la teinte changeante. Leur regard dur et déterminé ne laissait nul doute quant à leur volonté de fer.

- « Ils sont là. Déployez les archers puis mettez-vous en position. Nous donnerons l'assaut à mon signal. »

Ils acquiescèrent d'un signe de tête et se détournèrent. Onental, pensif, regarda les deux elfes s'affairer. Rares parmi les Éveillés, encore plus parmi les défenseurs de Quithayran, les guerriers lucanes comptent parmi les plus prestigieux défenseurs du royaume d'Adwen. Ils incarnent la Vie, puissante et implacable, de la forêt elle-même. Le contrebandier était fier de combattre aux côtés de ces guerriers. Mais il était triste, aussi, pour ces elfes

qui faisaient don de leur vie pour pouvoir endosser l'une des armures émeraudes, leur existence se raccourcissant d'autant qu'ils usaient de leurs capacités, et leur joie de vivre s'effaçant au fil des tueries. A mesure que les batailles passaient, ils devenaient chaque jour un peu plus l'ombre d'eux-mêmes. Éteints en temps de paix, ils ne s'exprimaient alors plus que lorsqu'ils déchaînaient les torrents de violence qui les habitaient contre les envahisseurs de Quithayran. Dans un soupir de résignation, Onental se détourna pour se focaliser entièrement sur la bataille à venir. En proie à la furie guerrière, le brise-étraves abattit son ancre en direction de l'elfe. Le guerrier lucane fit un pas de côté, esquivant le coup. Prenant appui sur l'arme de l'ogre, il bondit sans effort dans son dos. Ses mouvements fluides et parfaitement coordonnés



CONFEDÉ

contredisaient l'apparente lourdeur de l'armure dont il était équipé. Faisant volte-face, il porta une puissante attaque de sa double lame, fracassant la clavicule de la créature. Le garde émeraude perçut un mouvement du coin de l'œil. Il tourna la tête pour voir le second brise-étraves frapper en direction de sa poitrine. Pris de court, l'elfe reçut le terrible coup en plein thorax, et fut propulsé inconscient au sol. Sous la force du coup, son armure se fendit comme du verre, laissant apparaître un impact au niveau des plaques pectorales. Ravi de son œuvre, l'ogre se détourna pour se diriger vers sa prochaine victime. Un liquide translucide, rappelant de la sève, se mit à perler au niveau de l'impact sur l'armure émeraude. Elle recouvrit progressivement l'ensemble des fissures jusqu'à les colmater toutes. L'ogre n'avait fait que trois pas dans la direction opposée alors que l'elfe se relevait, affichant un rictus haineux, son armure de nouveau intacte. Poussant un cri de défi, il s'élança. Le brise-étraves se retourna... pour voir la lame elfique venir se ficher dans sa gorge. D'un mouvement sec de son arme, l'elfe sectionna la carotide de l'ogre qui s'affaissa dans un grognement. Le Daikinee dégagea sa double-lame, et chargea de plus belle au cœur de la mêlée.

Onental essuya ses lames sur les vêtements d'un cadavre de goblin. Il se redressa pour faire le point sur la situation. Ils venaient de remporter une victoire écrasante sur les pirates gobelins, ses guerriers n'ayant récolté que quelques blessures légères. Une nouvelle fois, le territoire elfique était sauf. Onental croisa le regard du guerrier lucanide. Il fut abasourdi. Son visage était figé dans un masque de haine, ses mâchoires crispées, son regard hagard. Il se dressait

au milieu des cadavres de ses victimes, couvert de sang, les phalanges blanchies tant il serrait son arme. Le contrebandier se rappela ce jeune elfe alors qu'il n'était encore qu'un guerrier scarabée, souriant et plein d'insouciance. Il chantait aussi souvent que possible aux côtés des sylphides et avait confiance en l'avenir du peuple Daikinee. Mais cette époque était révolue. Et le Rag'Narok avait débuté. Onental lui fit un signe de la main et l'interpella en souriant :

- « Tu t'es bien battu. C'est une belle victoire, tu ne trouves pas ? Ce soir, nous fêtons ça ! »

L'elfe émit un grognement sans même desserrer les mâchoires et s'éloigna bouillonnant de rage. La forêt était encore une fois sauvée. Les elfes survivraient. Mais pour encore combien de temps ? Et à quel prix ? Leur mode de vie résisterait-il au Rag'Narok ? Onental secoua la tête pour chasser ses idées noires et se concentra sur le moment présent. Ils étaient vivants et c'est en somme tout ce qui comptait véritablement.



GUERRIER LUCANE (lame double)

décembre 2016

12,5
4
5-8
4-9
5-1

Arme symbiote. Armure symbiote.
Régénération/4. Désespéré. Furie guerrière.
(Immunité/Peur)

42

Armure émeraude.
Élite. Taille moyenne.

GUERRIER LUCANE, EPEES

12,5
4
5-8
4-9
5
1

"J'ai offert mon cœur à la forêt, maintenant elle attend le tien."
Équipement : Armes/Armur symbiotes.
Compétences : Régénération/4, Désespéré, Ambidextre, Immunité/Peur.
Rang: Élite Daikinee. Taille moyenne.

40

GUERRIER LUCANE, LAME DOUBLE

12,5
4
5-8
4-9
5
1

"J'ai offert mon cœur à la forêt, maintenant elle attend le tien."
Équipement : Armes/Armur symbiotes.
Compétences : Régénération/4, Désespéré, Furie guerrière, Immunité/Peur.
Rang: Élite Daikinee. Taille moyenne.

42



Fournisseur: Legends of Signum.
Flaming Spear

<http://cadwallon.com/flaming-spear.html>

Forum: <http://confrontation.vraiforum.com/t2905-SESS-Centaure-Femelle-Cad-wallon.htm>



RHIANNÔN
Centaure

20
6
5-5
4-7
7-3

Résolution/2, Alliance/Sessairs, Charge bestiale, Immortel/Destin, Adepté de l'Air et de l'Eau/Druidisme, Shamanisme.
(Artefact/2, Conscience, Enchaînement/1, Immunité/Toxique, Maîtrise des arcanes)
Champion adepte. Grande taille.

110

RHIANNÔN, LA FLAMME ETERNELLE



« J'AI CONTEMPLÉ LA
PAÏSSANCE DE VOS
CIVILISATIONS. »

Rhiannôn est une centaure sans âge. Bien qu'elle n'apparaisse dans aucune histoire orale, elle semble être une figure incontournable dès qu'il s'agit de la magie des premiers peuples. Les aventuriers qui ont croisé son regard, s'aperçoivent que son regard est sans âge, comme s'ils contemplaient une personne d'un autre temps, avec toujours une certaine réserve vis-à-vis des humains.

Un jour, un jeune centaure alla voir Orhain l'érudit pour en apprendre un peu plus sur cette centaure druide.

« Je ne peux guère te répondre, mais nous allons quérir l'aide de Cianath. »

Les brumes du feu mélangées avec l'énervement commencèrent à mettre les deux individus en transe. Leurs esprits furent envoyés dans un autre lieu et un autre temps.

Là, ils purent y voir une jeune centaure intriguée par les humains. Celle-ci ne comprenait pas pourquoi les siens, ainsi que les autres peuples anciens, évitaient à tout prix les humains.

Allant contre les recommandations des siens, elle commençait à aller observer de loin les humains, puis elle se rapprocha d'eux de plus en plus. A cette époque, les humains avaient déjà basculé, pour une partie d'entre eux, dans les Ténèbres.

Son père, le chef de la Horde du sabot rouge lui interdisait formellement de continuer son observation. Il lui mit deux chaperons versés dans les arts occultes, un

minotaure du nom de Blanche Corne et un géant lui aussi versé dans le druidisme, qui avait pour surnom, le Causeur car il ne parlait pas ou peu.

A la suite de cela, elle laissa quelques temps son attirance pour les humains pour apprendre la magie auprès de des deux maîtres et gardiens. Très vite, ils purent constater qu'elle était très douée, peut-être même trop. Quand elle-même s'en aperçut, elle commença à repenser aux humains. Les bruits se propageaient que les Ténèbres envahissaient de plus en plus les humains. Rhiannôn désirait vraiment savoir pourquoi et en quoi les humains étaient si différents des peuples anciens.

Alors que ces deux maîtres étaient participés à une réunion avec le père de Rhiannôn, elle décida de retourner épier les humains. Le drame se noua à ce moment.

Les brumes prirent des formes plus affreuses et terrifiantes.

Ils virent la jeune centaure s'approcher d'un groupe d'humain. L'un d'eux, plus avenant que les autres, lui parla et lui proposa même de lui montrer une ville. La curiosité était forte mais quelque chose la fascina dans cette homme, pourtant une voix lui disait de ne pas le croire, de fuir. Elle fit quelques pas dans la direction de l'homme. Il continua de lui parler. Lorsqu'ils se retrouvèrent côté à côté, il se mit à rire et lui annonça qu'elle était à lui. La pauvre ne comprit pas sur le coup et tenta de se sauver mais un filet imprégné de magie l'immobilisa. Elle fut conduite dans un repaire souterrain, où elle subit diverses maltraitances perverses par d'autres créatures et elle fut obligée d'en faire de même. Elle ne put compter le temps qu'elle passa dans cette prison, ni la torture physique et psychologique qu'elle subit.

Pourtant, pour ce qui semble un matin, une explosion retentit suivit de cris et de râles d'agonie. Les barreaux de sa prison explosèrent sous les coups portés par son père. Il ne prononça pas un mot et l'emmena à l'air libre où tout son clan était présent. Tout le monde, ses 2 mentors en tête, combattait des humains à l'aspect monstrueux, ainsi que des non-vivants.

Au cœur de se maelstrom de tuerie se trouvait l'homme séduisant que Rhiannôn avait rencontré. Il alla à son encounter comme si de rien n'était. Au fur et à mesure qu'il avançait, ses sbires se consumaient comme pour l'alimenter. Le père de Rhiannôn s'interposa et le chargea de sa lance mais d'un mouvement, l'humain le maîtrisa. Se saisit de sa lance et lui enfonça lentement dans l'abdomen. Devant tant d'horreur et de sadisme, Rhiannôn le chargea. Il éclata de rire et la stoppa aussi.... »

Les brumes commencèrent à se dissiper. « Le reste ne vous concerne pas humain. Sachez simplement de les deux mentors de Rhiannôn se sacrifièrent pour la protéger et pour remporter cette victoire face aux Ténèbres et que des humains du Clan Sessairs la soignèrent. Le pouvoir de ses maîtres s'incarna dans la lance dont Rhiannôn se sert encore de nos jours. Pour le reste, retournez à votre époque et dans vos corps.

Le jeune centaure et Orhain se réveille de leur transe. Le jeune centaure remercia le prêtre et partit sans poser d'autres questions. Quant au prêtre, il se demanda si le monde ne serait pas mieux sans la présence des hommes...

Amulettes des peuples anciens (15).

Le porteur gagne les compétences « Adeptes des 4 Éléments primordiaux » et « Focus » ainsi qu'une voie de magie supplémentaire parmi Féerie, Sorcellerie ou Tellurique.

Réserve à Rhiannôn.

Lance du patriarche (10).

Le porteur gagne les compétences « Fléau/Méandres des Ténèbres » et « Fléau/Voies de la Lumière ».

Une unique fois par partie, lors de la phase Stratégique, le porteur peut choisir de gagner les compétences « Immunité/Litanie de la Lumière », « Immunité/Litanie des Ténèbres », « Immunité/Lumière » et « Immunité/Ténèbres » jusqu'à la fin du tour.

Réserve à Rhiannôn.

Affilié : Horde de Murgan.

Esprit des mentors

Air=3

Voie : Réserve à Rhiannôn

Fréquence=1

Difficulté=Aucune

Portée : 25cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Le lanceur choisit l'un des 2 mentors, dont l'esprit s'incarne dans la cible. L'effet du sortilège dépend du résultat du test d'incantation.

Le Causeur :

- 6 ou moins. Rien ne se passe.
- 7 ou 8. La cible gagne la compétence « Dur à cuire ».
- 9 ou 10. La cible gagne les compétences « Coup de maître/0 » et « Dur à cuire ».
- 11 ou 12. La cible gagne les compétences « Acharné », « Coup de maître/0 » et « Dur à cuire ».
- 13 ou 14. La cible gagne FOR+2 et les compétences « Acharné », « Coup de maître/0 » et « Dur à cuire ».
- 15 ou plus. La cible gagne FOR+2, RES+2 et les compétences « Acharné », « Coup de maître/0 » et « Dur à cuire ».

Blanches-Cornes :

- 6 ou moins. Rien ne se passe.
- 7 ou 8. La cible gagne la compétence « Charge bestiale ».
- 9 ou 10. La cible gagne MOU=15 et la compétence « Charge bestiale ».
- 11 ou 12. La cible gagne MOU=15, PEUR=8 et la compétence « Charge bestiale ».
- 13 ou 14. La cible gagne MOU=15, PEUR=8 et les compétences « Brutal » et « Charge bestiale ».
- 15 ou plus. La cible gagne MOU=15, PEUR=8 et les compétences « Brutal », « Charge bestiale » et « Implacable/1 ».



RHIANNÔN

20

6

5-5

4-7

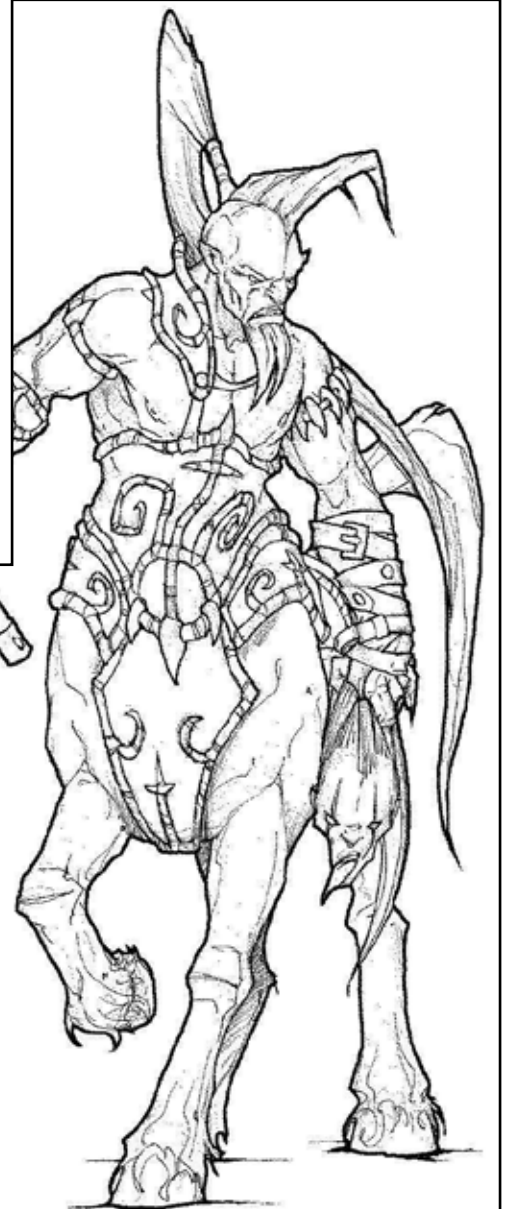
7

3

6

110

Compétences: Alliance/Sessairs, Charge bestiale, Résolution/2, Immortel/Destin, Adeptes de l'Air et de l'Eau/Druidisme, Shamanisme, Artefact/2, Conscience, Enchaînement/1, Immunité/Toxique, Maîtrise des arcanes.
Rang: Champion adepte de l'Aigle.





SALON DE LA MAQUETTE DE LORIENT



Rendez-vous devenu incontournable pour tous les amoureux de la miniature. Cette année, il était possible d'assister à des démonstrations de la part de Martin Grandbarbe, Stéphane Simon et Emilien Pepin. Un week-end idéal pour contempler le travail de véritables professionnels de l'évasion miniature.

Bonjour à toutes et à tous les amis! Un grand merci à tout les exposants et aux professionnels qui ont été parmi nous pour cet événement. Le salon ne fait que monter en terme de niveau et de qualité. Car c'est surtout les exposants qui font le salon! On était plus de 450 exposants durant le week-end réparti sur 101 stands. Ça commence à faire! Il y avait bien entendu 17 revendeurs professionnels. Tout le monde venait aussi bien de partout en France que depuis la Belgique!

Cette année, une salle de concours et de démonstration était mise à notre disposition au Palais des Congrès de Lorient. Ce fut une réussite! On a pas eu trop l'occasion de prendre des photos mais vous aurez un petit aperçu grâce à celles du Korrigan Maquettes Club.

Alors si on vous faisait un petit compte rendu du salon de la maquette et de la figurine de notre point de vue de démonstrateurs. Je suis toujours aussi déçu de voir aussi peu de «figurinistes» à ce salon. Il doit y avoir à la louche 85% d'exposants maquettistes. Par contre, je ne sais pas si c'était le cas les années précédentes, mais j'ai trouvé la salle de conférence superbement bien agencée avec différents peintres et sculpteurs qui venaient expliquer leur technique. Il y a eu

du beau monde notamment Martin Grandbarbe et Stéphane Simon, des anciens de chez Rackham.

Nous avons tenu une table de démonstration Confrontation le samedi après-midi. Bon, je vous avoue que nous avons pas eu beaucoup de succès. C'est vrai que les règles sont vraiment lourdes à expliquer pour des néophytes! Mais entre deux discussions, nous avons pu faire 2 parties de 400PA pour faire des démos de situation. Nous avions 2 tables de jeu. Une de 50x50 pour les démos avec 4 ou 5 compos différentes: Lion, wolfen, orque, griffon ou acheron. Malheureusement, nous n'étions pas très visible et naturellement, nous n'avons pas eu beaucoup de personnes à s'arrêter devant notre table un peu cachée du public! Il y a quand même notre voisin de table qui nous a avoué avoir la collection Rackham au quasi complet! La grande classe!

Coté parties, elles étaient extrêmement expéditives.

Partie 1: Ju m'a sorti le worg + Irix + trou-paille en nain j'avais une compo basé sur Kulzurak + fils d'uren + 2 khors sur razorback. Bon ça c'est plus résumé à Worg vs Reste du monde.

La partie a duré 1 tour... Irix a lancé «Rapidité» sur le worg qui a pu charger à 52 cm. Il a atteint un jeune nain sur razorback accompagné d'un khor sur razorback. Il a one-shoot les deux, poursuivit sur un arbalétrier qui a lui aussi été one-shoot puis sur un soldat des plaines. Et ainsi de suite, one-shoot puis kulzurak... one-shoot! Bon

bah autant dire que j'ai pris énormément de plaisir sur cette partie... J'ai décidé d'arrêter là, car il m'a quasi enlever 200 Pa en un tour de charge.

Partie 2: Ju remplace le worg par le Veilleur et quelques arbalétrier.

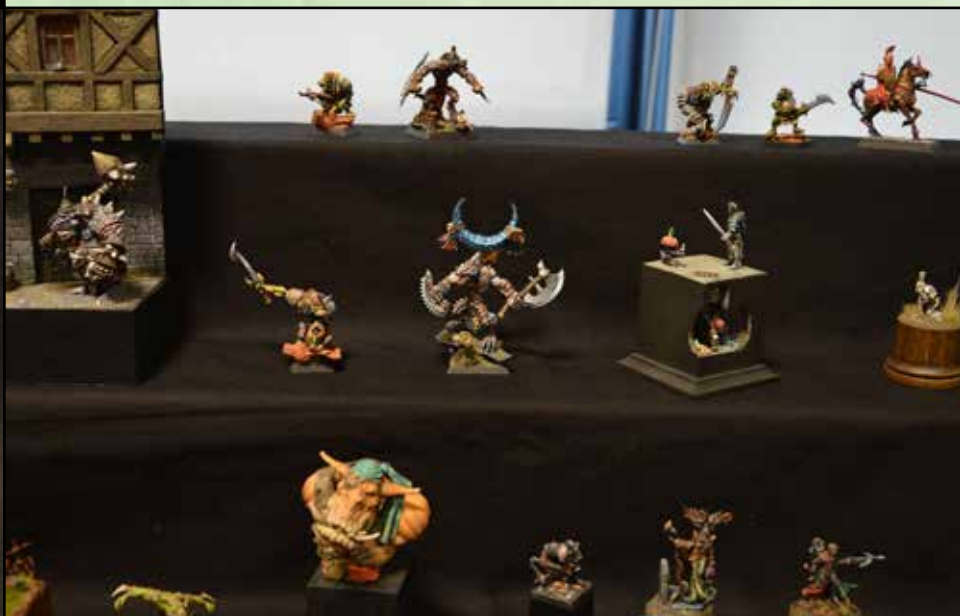
La partie a duré 2 tour.

Tour 1: J'avance à fond avec les troupes à pieds et la cavalerie est juste derrière prêt à charger. Ju avance en milieu de table avec son armée.

Tour 2: J'essaye de tirer sur Irix mais je suis en longue portée avec mes arbalétriers qui loupent tous leurs tirs. Ju recule et se la joue petit enfoiré. Il joue avec son mouvement pour que je ne sois pas à portée de charge. Du coup j'avance encore à fond enfin de 15 cm quoi... J'arrive quand même à charger sur le côté gauche de la trouaille avec un khor sur razorback et un jeune nain sur razorback. Il tire sur l'armurier qui prend une blessure légère et un khor sur razorback qui reçoit aussi une blessure légère. Irix lance «Rapidité» sur le Veilleur et donne +3 FOR sur la trouaille côté gauche, puis il active le Veilleur en dernier. Un petit slalom sur ma première ligne et il arrive à trouver kulzurak. A gauche, le Khor arrive à mourrir sur la trouaille boostée. Le jeune nain meurt aussi. Kulzurak meurt face au Veilleur. Je décide d'arrêter de jouer à Conf pour la journée et aussi de jouer Nain. Cette armée a beaucoup trop de défauts.



EVENEMENT



J'♥ GIVORS

Discrète mais véritablement prolifique, l'équipe des Givordins assure le show chaque mois pour des parties multijoueur endiablées. Mais la particularité de ces weekends n'est pas le jeu à proprement parler mais les défis qui y sont lancés autour de la peinture. Quand les meilleurs peintres de la région se rencontrent autour d'une table Confrontation, ça donne ça !



Hello à tous ! Ça y est, on a enfin fait notre première soirée dans notre nouvelle salle de jeu, entièrement dédiée à ça ! Il y avait une bonne ambiance. On était 5 participants. 4 joueurs se sont lancés dans une belle partie en multijoueur sur le format Conf'Light de Confrontation. Le dernier participant, en tant que nouveau responsable des concours de peinture du forum, a profité de la soirée pour avancer la peinture de sa figurine car sinon, ça la foutrait mal de ne pas terminer à temps....

Coté jeu, on a opté pour un scénario assez sympa. Il s'agit de « Les zones maudites ». On peut voir que des Wolfens ont contesté à la Concorde de l'Agile le contrôle de la zone centrale. D'ailleurs, un oeil averti repérera immédiatement l'Exécuteur en embuscade, prêt à bondir... Dans mon coin, mes morts-vivants d'Acheron, peuple

pacifique au demeurant, attendaient gentiment que tout le monde se soit bien massacré avant d'aller piquer les zones restantes. Armée lente mais pas dénuée de stratégie ! Pour finir, on s'est lancé dans une productive séance photo. On peut voir par exemple le superbe Mid-nor de Jones ou le presque terminé Pulsar cynwäll de Gunnm. Il n'y reste plus qu'une centaine d'heures de travail pour qu'il soit bien fini ! Les peintres concernés mettront de plus belles photos sur le forum.

Pour résumer la partie, la Concorde de l'Aigle a totalement craqué au tour 1. Départ de cheval, arrivée d'âne. Elle a donc fini en toute logique dernière avec 4 points. Les Morts-Vivants d'Acheron ont fini premiers avec 6 points. Les Griffons et les Wolfens sont arrivés à égalité en 2ème position avec 5 points. Il faut

souligner que le joueur Wolfen n'avait pas joué depuis 2 ans tout de même. Ah, pourquoi dernière ? La Concorde a été rasée au tour 3 sur une partie en 4 tours. Ça pique !

Comme d'habitude, on s'est régalé et bien marré. Le réajustement des PA de la Concorde a baissé le power level de la compo et c'est maintenant bien plus équilibré. Les centaures archers étaient un poil trop fort encore. La partie a été rondement menée en 2h à 4 joueurs. Nickel je trouve ! On jouait en 200 PA avec 6 figs maximum. On va ajouter à l'avenir la règle des 40% pour qu'on ne puisse, en 200 PA, plus jouer une fig dont le coût est sup à 80 PA. C'est comme ça Conf'Light, c'est évolutif. Prochaine partie... Et bien semaine prochaine bien entendu !

LIBREVENT



PEINTURE

Sur un thème des armes à deux mains, le 22ème concours de peinture s'est tenu pour cette fin d'année avec la participation incroyable de 14 participants. Mention spéciale au concours Régulier qui a été riche en création qui en a surpris plus d'un. L'important, c'est de se faire plaisir!

22EME CONCOURS

Catégorie Vétéran



1er - JU
Carbone



2ème - GUILLAUME
Archonte des Faathi



3ème - CLAIRETTE
Mira la Téméraire



4ème - OURS
Porteur de fléau



5ème - SPIFF04
Barbare géant



1er - FLUFFY
Le Corbeau



2ème - DRG
Daï-bakemono



3ème - CYTTORAK
Kahinir le Sauvage



4ème - KANE
Shurat le Maître de guerre



5ème - DRAGOSTH
Syriak l'Intrépide



6ème - JONES
Collecteur du Despote



7ème - BALSE
Elementaire des Ténèbres



8ème - BUTTERS
Fusilier du Griffon



9ème - SHINO
Asamon

STAGE DE PEINTURE
Thématique NMM
par Martin Grandbarbe
Date : 29 et 30 octobre 2016
Lieu : Waaagh Taverne
16 rue Stanislas
75006 Paris
Tel : 09 82 24 14 23
Places : 7
Horaires : samedi 10h/15h

La formule fonctionne très bien depuis quelques temps. Martin Grandbarbe organise régulièrement un figostage dans le magasin de figurines WAAAGH TAVERNE à Paris. Le 29 octobre 2016, nos peintres vétérans du forum ont donc eu l'occasion de recevoir les conseils avisés du maître de l'acrylique.



Ce weekend nous nous sommes rassemblés pour effectuer un stage de peinture. Je n'étais pas seul de la communauté, il y avait Spiff et bien entendu Clairette. Le stage s'est déroulé à la Waaagh Taverne à Paris. Et qui d'autre que le grand Martin Grandbarbe pour nous apprendre les arcanes de la peinture. Il n'y a qu'à voir ce qu'il produit actuellement pour Mythic Battle pour s'en convaincre !

Cette fois-ci, la thématique était uniquement basée sur les métaux, toute forme de métaux mais façon Rackam. C'est-à-dire que vous oubliez tous les pigments métalliques et vous apprenez à créer de simples illusions avec les petites recettes du maître peintre Martin.

Et cette fois-ci, on vous fait profiter des formules magiques, des recettes soutirées du grimoire du prophète du Dragon Rouge. Allez, ne me dites pas que vous ne les voulez pas. On a aussi pris quelques photos bien qu'on était beaucoup pris par l'exercice. Et on s'est appliqué comme des fous. Car à toute recette, il y a aussi la petite technique qui fait toute la différence, toute la magie. On ne pourra qu'encourager ceux qui veulent apprendre les rudiments comme les arcanes de la peinture à s'adresser à Martin pour organiser une session. C'est vraiment intéressant et diablement instructif ! On a donc réalisé un premier métal acier. On avait tous une petite variante dans la réalisation.

FIGOSTAGE A LA WAAAGH

Chacun sa sensibilité aux couleurs et aux teintes. Mais le résultat était vraiment bon. Avec le métal doré, on a pu revoir les bons mélanges efficaces pour de jolies teintes. Le choix des ombres et des points de lumière donnant toute l'illusion nécessaire. On s'est ensuite essayé au cuivre et au bronze sur le bouclier. Là encore, la recette fonctionne du tonner ! On est très content de ce stage qui nous a donné beaucoup de plaisir à discuter avec Martin sur les petites techniques, les petites variantes qui donnent au sujet, son côté épique ou mystique ! La session est passée très vite avec plein d'idées en tête !

Voici donc les précieuses recettes données par Martin Grandbarbe. C'était un peu sa popote magique du temps de Rackham pour donner vie aux figurines. Merci d'ailleurs beaucoup à Martin pour ses astuces et sa pédagogie.

L'Acier

Base : Downstone GW (remplace Gris Codex GW). Gris Neutre PA marche aussi. Ombrage : Glacis de Noir PA pour former les ombres

Eclaircis : Mélanges avec du Gris Ciel PA

Glacis : d'abord au Bleu Marine Foncé PA puis au Terre Mat PA dans les ombres.

Reprises et fin : avec du Gris Ciel PA reprendre les zones d'éclaircis puis finir avec des petits points de Blanc PA

L'Or

Base : Uniforme Japonais PA

Ombrage : Glacis au Terre Mat PA pour former les ombres.

Eclaircis : Mélanges avec de l'Ivoire PA.

Glacis : d'abord avec l'Uniforme Japonais PA sur toute la surface puis au Terre Mat PA vers les ombres. Enfin avec du Bloodstone P3 (ou Vermin Brown si vous en avez encore).

Reprises et fin : avec de l'Ivoire PA reprendre les zones d'éclaircis puis finir avec des petits points Blanc PA



Le Cuivre

Base : Cuir Rouge PA

Eclaircis : d'abord avec du Maron Orange PA puis en mélangeant avec du Jaune Intense PA et de l'Ivoire PA. Attention de trouver le bon dosage avec le jaune pour que ça le soit suffisamment mais pas trop.

Glacis : Avec de l'Acajou Transparent PA faire des glacis sur toute la surface en le concentrant dans les zones d'ombres de plus en plus. Cette étape servira d'ombrage en même temps.

Reprises et fin : avec de l'Ivoire PA reprendre les zones d'éclaircis puis finir avec des petits points blanc PA.

Oxydation : faire des glacis avec du Gris Olive PA dans les zones à oxyder puis mélanger avec de plus en plus d'Émeraude PA et enfin un peu de blanc. Si vous faites de l'oxydation, pensez à le faire avant les retouches de fin.



Le Bronze

Base : Cam All Brun Foncé PA

Ombrage : Fait avec des lavis de Bleu Marine Foncé PA

Eclaircis : Mélanges faits avec de l'Uniforme Japonais PA puis de l'Ivoire PA.

Glacis : de léger passages de Cam All Brun Foncé PA puis de Bleu Marine Foncé PA dans les ombres.

Reprises et fin : avec de l'Ivoire PA reprendre les zones d'éclaircis puis finir avec de petits points de Blanc PA.

Oxydation : Pareil que le cuivre.

N'hésitez pas à vous lancer, il y a toujours un début à la peinture. Et si vous avez envie de connaître même seulement les bases, Martin se mettra à votre niveau et vos troupes feront le plus bel effet sur une table grâce à ses conseils !

GUNNM



François Lozach est un fou de la peinture et avec ses acolytes de chez Chestnut Ink, ils affectionnent tout particulièrement la peinture sur les figurines de la marque au Dragon Rouge. C'est donc encore une fois l'occasion de découvrir leur petit tutoriel sur le travail du métal. Cette fois-ci, lâchez vos pinceaux pour découvrir le dégradé à l'aérographe.

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



Salut à toutes et à tous. C'est avec plaisir que je vous fais part d'un petit tutoriel pour réussir facilement et rapidement vos NMM. Alors que j'avais ma prochaine figurine de chez Rackham à peindre pour le fun, Nurbald le sculpteur, je voulais trouver une méthode facile et rapide pour réaliser des NMM. Habituellement j'utilise une méthode classique de base grise, contrastée et colorée ensuite, pour faire un pseudo style Rackham. Cette fois, j'ai exploré une nouvelle méthode, avec un aérographe. Alors c'est parti. Et ça tombe bien, il y a plein de parties métalliques sur les pattes de la figurine.



Première étape : L'aérographe

Sous couché en noir, j'utilise un gris clair à l'aéro, pour construire le contraste. Finalement blanc pur à l'aéro, juste sur les parties les plus hautes.

TUTORIEL METAL RAPIDE A L'AEROGAPHE

Je vais utiliser cette première étape pour faire une ébauche du NMM, mais il faut bien garder à l'esprit que le NMM est avant tout une histoire de contraste. Le but est donc d'avoir déjà ce contraste préconstruit avant de passer à la suite.



Deuxième étape : Le glacis

J'ai pris un bleu sombre. Peu importe la référence vous prenez, il faut juste un bleu sombre. J'ai pris du model air, car il est déjà très dilué. Après quelques glacis bleus, voilà l'aspect obtenu. J'ai ajouté du noir dans les parties les plus basses de la patte.



Une fois la profondeur du métal obtenue avec ses reflets bleutés, j'ai alors pris une teinte marron transparente pour l'appliquer sur les parties hautes. L'effet rouille sera tout à fait efficace.



C'est le moment d'ajouter les premières lumières. Rien de plus simple en utilisant du blanc pur seulement sur les arêtes. Avec un peu de minutie, ça s'applique très rapidement sur toutes les arêtes.

Une fois cette étape terminée, il reste à rendre la pièce plus vivante. Et comme c'est toujours chouette d'ajouter des scratches, il vous suffit d'ajouter ça et là quelques rayures avec une ligne noire fine. Puis part au-dessus d'une ligne blanche... Par ci ou par là.



J'ai appliqué cette méthode au reste des parties métalliques, y compris pour le réservoir dorsal. Pour ce dernier, j'ai travaillé sur une teinte plus dorée. C'est très rapide de procéder comme cela. J'ai mis environ 2 heures pour faire toutes les parties NMM de cette figurine. Certes, c'est moins propre et détaillé qu'une méthode traditionnelle, en tout cas de mon point de vue, mais c'est tellement rapide! Pourquoi s'en priver? A vous de jouer!

FRANCOIS LOZACH



STEPHANE N'GUYEN



On frappe fort en cette fin d'année avec une interview exclusive d'un artiste incontournable de la fin de l'époque Rackham. Avec ses talents pour la biomécanique, Stéphane N'Guyen s'est de très nombreuses fois illustrées dans des figurines sans précédent! Et c'est avec un plaisir sincère qu'il s'est confié à nous pour nous livrer un peu de son histoire et son parcours.

Confédération Française du Dragon Rouge: Nom, prénom, pseudo, âge et localisation?

Stéphane N'Guyen: Stéphane Nguyen Van Gioi. Maintenant, je préfère donner mon nom complet pour qu'on puisse nous différencier plus facilement entre Nguyens. Je me tape 42 pages dans pas bien longtemps. Je vis dans l'Essonne et j'utilise plusieurs pseudos selon les envies. J'adorais prendre celui de "XUR" que m'avait donné un ami, jusqu'à ce que le jeu vidéo "Destiny" créât un personnage homonyme... Je réponds aussi sur certains sites aux noms de "Mad Mads" ou "Scramasaxe". Ma photo est prise à la façon "Jervis Johnson"... Je l'aime bien, quoiqu'on en dise!

CFDR: Quel était ton poste et tes dates d'activité chez Rackham?

Stéphane: J'ai été sculpteur/modelleur de 2005 à 2007. Je suis arrivé à une période où plein de choses bougeaient là-bas: Entrée en bourse, sortie de Confrontation 3 en bouquin, relance du projet Cadwallon,... Occasionnellement, j'ai joué les designers sur certaines pièces comme l'Aberration Prime, Storm Arachns, Cogs. J'ai également effectué plusieurs travaux de peinture et j'ai pigé pour Cry Havoc.

CFDR: Comment as-tu connu Rackham et comment as-tu rejoint l'équipe?

Stéphane: On était en 1997 et les premiers visuels made in Rackham circulaient sur Paris. On a tous instantanément tripé sur les Wolfens. Il m'en fallait absolument! J'ai demandé à un ami de m'en ramener du salon de la maquette et les plombs ont confirmé nos premières impressions: Un univers



CHAM 5-2004

graphique vraiment original, ce qui s'est vérifié par la suite! Parce que la gamme a réussi à me faire apprécier des races Med-Fan auxquelles j'étais totalement hermétique auparavant. Il s'est passé pas mal de temps avant que je puisse tester le jeu. Hélas, un démonstrateur mal intentionné m'a montré comment mon Prédateur Wolfen se faisait démonter sans riposte possible par une horde de javeliniers Goblins. Ce n'était pas une très bonne initiation, j'en ai peur.

Pour ce qui est de mon embauche, ça n'a pas été simple. Mes figurines exposées dans la vitrine du magasin Starplayer avaient été remarquées par Jean Bey lui-même. Il m'avait fait d'ailleurs une première proposition. Je n'avais pas pu donner suite à ce moment-là. Je tenais à finir mes études d'abord. Puis j'ai fait mon service militaire, dont je suis sorti sans réel plan. Je suis allé passer un entretien d'embauche à Montreuil en 2001, qui est malheureusement resté sans suite. Après coup, j'ai appris qu'il s'était désastreusement mal passé, ayant glissé à comme référence au lead sculptor de l'époque que je connaissais un dénomé Cyril Abati. C'était sans savoir qu'il s'agissait de son ennemi juré! Mauvais calcul! Et puis quatre ans plus tard, Rackham m'a recontacté pour écrire dans leur parution Cry havoc au vu de mon expérience chez Ravage. Passant au cours de l'entretien, Jean Bey a renouvelé sa proposition... Et j'ai finalement pu faire mes débuts de sculpteur pro en mai 2005.

Je reconnais que j'ai eu un peu de mal au début sur la première livrée de clones Hybrids qu'on m'avait donnés à faire... Les proportions n'étaient pas évidentes à

trouver et je luttais avec la fimo. C'était un tout nouveau medium pour moi car je n'avais jamais sculpté qu'en greenstuff. Aussi, la malchance a voulu que je me retrouve directement confronté à l'un des exercices les plus périlleux proposés par le studio: Les fameux drapés en fimo Rackham! Par chance, ils ont décidé de me laisser faire cette monstruosité Dirz figurant dans les dernières pages d'Hybrid:Nemesis. La créature qui allait devenir le clone Nefarius et dont j'avais commencé une ébauche personnelle. L'essai a été très concluant cette fois.

CFDR: Que fais-tu depuis que tu as quitté Rackham?

Stéphane: Je continue mon activité en auto-entrepreneur. Je milite pour légaliser le statut de prophète de l'Apocalypse, mais ça paie moins comme activité. Nah bon ok, je ne fais pas vraiment ça! Je tente aussi de faire en sorte que les kiosques à journaux Haussmanniens demeurent en l'état.



INTERVIEW



CFDR: As-tu gardé des liens avec les autres anciens du Dragon Rouge?

Stéphane: J'ai gardé contact avec nombre de mes anciens collègues. Je vois souvent Martin Grandbarbe et, bien qu'un peu moins, Mentor S.Simon. Depuis la fin de cette époque, j'ai sympathisé avec plusieurs anciens membres du staff partis avant mon arrivée en 2005. On s'est croisé sur des projets de boulots communs, genre Smartmax ou Monolith pour ne citer que. C'est un fait, les ex-rackhamiens ont une incroyable faculté à se retrouver par hasard! Ayant créé une page Facebook il y a très peu de temps, je retrouve plein de gens de cette époque que j'avais perdus de vue.

CFDR: N'as-tu jamais voulu tenter un projet commun avec toute la Team Rackham?

Stéphane: Un renouveau d'Hybrid, ça ce serait vraiment chouette! On parlait aussi à l'époque de Navigation, une version navale de Confrontation qui emballait tout le monde...

CFDR: Quelles sont tes sources d'inspirations pour ton travail?

Stéphane: Dans l'absolu, tout est bon à prendre, des films, des séries TV, les jeux vidéo. Je suis plus sélectif concernant les romans d'anticipation, parce que pour chaque perle comme Hyperion ou Dune, on tombe sur dix Pandora's Star. Je surveille d'un oeil attentif tout ce qui se fait en Asie... Ils sont tout bonnement incroyables en termes de dynamisme et d'associations d'idées. Et d'une manière générale, je m'intéresse à tout ce que fait Guillermo Del Toro. Pour moi, c'est LE réalisateur créatif à suivre en ce moment.

CFDR: Quel matériel et quels matériaux utilises-tu pour mettre en forme tes idées?

Stéphane: Un peu de tout : Fimo, sculpey III, greenstuff, milliput yellow-grey, carte plastique... J'ai une fois entendu dire «qu'un vrai sculpteur devait être capable de sculpter toute sa figurine avec le même medium de A à Z, une fois passée l'étape de l'armature». Je préfère pour ma part utiliser

le matériau le plus approprié pour l'usage qui convient. Étonnamment, j'ai toujours des difficultés avec la fimo. Comme je te disais, j'ai commencé à travailler au greenstuff, dont la fermeté a complètement calibré l'effort que dois appliquer pour générer une forme donnée. Par la suite, devoir me mettre à la fimo a été une vraie gageure. En fait, je ne l'emploie que parce qu'elle offre l'avantage indéniable de ne pas polymériser en quelques heures, mais pas du tout par confort.



CFDR: Préfères-tu la sculpture ou la peinture?

Stéphane: Ah... Même si c'est génial de poser une figurine peinte terminée sur ses étagères, réaliser un objet de A à Z est quand même super gratifiant il faut l'avouer!

CFDR: A l'heure actuelle, quelle est ta réalisation préférée?

Stéphane: Pas évident comme question... Mon Aberration plastique pour Rackham peut-être? Ou bien le Talos du Golden Demon 2011? Je dirai sinon le Dr Zeel pour Smartmax... En tout cas, ça se joue entre ces trois-là!



CFDR: Travaillais-tu en étroite collaboration avec les designers ou es-tu libre d'interpréter les volumes à partir des croquis qu'on te propose?

Stéphane: Ça dépend complètement des clients. En général, je préfère de loin avoir des instructions précises sur un projet, ce pour éviter un discours typique: "Je te laisse carte blanche" ... "Oh, mais je l'imaginais pas du tout comme ça !". C'est une situation qui ne me pose pas de problème en CDI, mais que je ne veux pas affronter en freelance. La seule fois où j'ai accepté, c'est quand Mike McVey me l'a demandé sur Sedition Wars. J'étais dans ma zone de confort, et assez sûr de mon coup. Ça m'arrive d'émettre des suggestions, oui. Selon l'interlocuteur, la réponse variera de «excellente idée» à «non, le concept est tel qu'il est". La Waaagh Taverne me demande depuis quelque temps des figurines exclusives dont j'élaborer les concepts moi-même. Mais on s'assure régulièrement avec le client que je vais dans le bon sens.

CFDR: N'en as-tu jamais marre de sculpter des gros monstres génétiques redoutables?

Stéphane: Pas du tout! Au contraire, on ne m'en demande plus assez maintenant alors que c'est mon trademark! Les pièces sont volumineuses et ont des alternances de matières intéressantes à traiter. Et surtout, comme ils sont le plus souvent difformes, une erreur de proportion est beaucoup plus justifiable. Alors que sur un humain, ça saute immédiatement aux yeux.



CFDR: T'est-il arrivé de sculpter un concept totalement différent de ce à quoi on s'attendait de toi?

Stéphane: Ah oui, ça vient juste d'arriver! Je viens de faire un singe ailé pour Monolith... Alors que je suis simiophobe au dernier degré. Ça n'a pas manqué de faire rire tous les pots! Il y a eu aussi une série de personnages pour Fluogames qui étaient dans un style plus kawaii que tout ce que je traite d'habitude.

INTERVIEW



CFDR: Sur quelle armée aurais-tu voulu travailler bien que ça ne se soit pas fait?

Stéphane: Tout le monde en entrant chez Rackham aurait voulu faire les elfes Akkyshans! D'un autre côté, ça aurait été très casse-gueule de travailler sur des pièces aussi délicates alors qu'il n'existait qu'une seule référence pour toute cette armée. Chez Privateer Press, j'aurais rêvé de faire du warjack. Les trois figurines que j'ai faites pour eux étant des créatures majoritairement organiques. J'aurais voulu tenter le coup sur les Wolfens, faire plus de Therians... On s'était rassemblé autour d'une table pour parler de la création d'une nouvelle race d'aliens pour AT-43, mais on avait beaucoup de mal à se mettre d'accord. Je suggérai des xénomorphes vraiment gigériens... On me parlait de créatures proches des Scrabs d'Oddworld, qui pourraient être parquées dans des containers et lâchées stratégiquement sur le champ de bataille pour créer un vent de panique chez l'ennemi. C'est un projet qui n'a pas abouti du coup.

CFDR: Y a t'il un peuple que tu affectionnes tout particulièrement?

Stéphane: Les Alchimistes de Dirz, ça n'est pas un bien grand secret! À 40K, les Tyranides pour des raisons évidentes de parenté avec Alien. À Warmachine, c'est un peu plus épineux parce que les quatre factions de base me parlent.



CFDR: N'as-tu pas tenté ou as-tu été contacté pour reprendre le flambeau du Dragon Rouge?

Stéphane: Nope! Je suis occasionnellement en contact avec les anciens patrons, mais je n'ai pas le sentiment que les choses évoluent dans ce sens. Je regarde avec curiosité ce qu'en font certains continueurs comme Cyanid, Cadwallon miniature shop ou le jeu de plateau de Pascal Bernard. Je trouve dommage que cet univers reste en friche. Parce qu'il y avait encore énormément de choses à y explorer et qu'on a une forte impression de cliffhanger sur le devenir d'Aarklash.

CFDR: Quel est ton meilleur souvenir au sein de Rackham?

Stéphane: Hummmmmmmh... Y être rentré. Voir ma première figurine en fimo, le Nefarius donc, devenir la 1000e pièce de la gamme. Avoir déballé ma belle Aberration plastique dans son écrin de velours rouge sur mon lit d'hôpital. Le «click» satisfaisant lors de la pose du dernier élément sur le tirage résine du golem d'acier Tir Na Bor.



CFDR: Il y en a aussi souvent parfois, as-tu un pire souvenir de ton aventure durant cette période?

Stéphane: Roooooooooooooooooh... Un sale quart d'heure passé suite à la fuite au dehors d'informations sensibles. Les coups de colère inexplicables du nouveau directeur financier. Avoir dû travailler sur une armée de singes. Avoir vu tous ces collègues merveilleux partir pendant les dernières charrettes. Avoir reçu un appel des survivants encore en place après mon licenciement économique : "Hé Stéph,

prête-nous ton expertise sur Aliens & Predators, on essaie de développer un jeu qui va dans ce sens". Bad joke!

CFDR: Quel est ta propre analyse sur la faillite de la marque?

Stéphane: FFFhhh ... Celle-là, elle revient si souvent! On va finir par l'imprimer sur un T-Shirt! J'ai eu peu de visibilité sur ce qui s'est passé en coulisses. Je ne suis donc pas le mieux placé pour en parler. En surface, on peut citer une entrée en bourse faite par des gens de très mauvais conseil, une augmentation démentielle du coût des matières premières pendant cette période, une bonne initiative avec le passage de la gamme au plastique mais lancée trop tard. Sur Confrontation l'âge du Ragnarok, les figurines pré-peintes faisaient pâle figure auprès de tout ce que le studio avait produit auparavant. On peut noter aussi une planification des sorties parfois plus dictées par l'envie de voir les superbes concepts d'Edouard transcrits en figurines que par une réelle nécessité en termes de liste. Mais sur ce coup, j'ai du mal à formuler des reproches parce que Edouard quoi! Et pour finir, ce fléau qu'a été WORLD OF WARCRAFT. La séduction a été telle sur notre public qu'il a connu un désintérêt total pour les jeux de figurines pendant une longue période. On parle peu de ce facteur, mais le tort causé a été énorme!

CFDR: As-tu aussi participé à AT-43 et as-tu expérimenté le jeu?

Stéphane: Oui, j'ai fait chronologiquement du Therian, du Karman et du COG. Pour être honnête, j'ai très peu eu l'occasion de jouer à ce jeu... J'ai fait une partie de démonstration aux côtés de Jean Bey à la sortie du produit, puis une autre plus poussée face à J.B. Lullien, qui s'est nettement moins bien déroulée pour moi. Les choses pourraient changer si Martin Grandbarbe arrive à ses fins. Pour l'anecdote, il a ressorti ses figurines des placards. Je pourrais finir par ressortir mes Therians pour lui réserver quelques surprises putrides... 1001001 ...



INTERVIEW

CFDR: Les projets qui t'étaient confiés se décidaient en fonction de tes aptitudes en sculpture ou de tes désirats et aspirations?

Stéphane: Eh bien clairement on m'a mis sur Dirz dès le départ en fonction de mes affinités avec le sujet. Et c'était formidable! S'est ensuivi une longue période de retouches et de corrections. Juan Navarro Perez a même pensé en arrivant que j'étais le gars spécialisé dans cette tâche. Puis, on m'a confié d'autres projets étonnants, tels que ce golem nain, plutôt en rapport avec ma facilité pour traiter des sujets mécaniques.

CFDR: As-tu travaillé sur des projets qui ne sont finalement jamais sortis de terre?

Stéphane: Tout à fait. Le dit Golem aura mis le temps, mais il a finalement été édité par CMON. Il y a eu aussi trois modèles de Strain chez Mcvey pour Sedition Wars. J'ai fait également un projet Norsgard qui est resté dans les cartons. Sinon, quelques pièces détachées theriennes, cinq prototypes COGS demeurés inachevés, une Aberration bipède manquent à l'appel des sorties. Mais globalement, tout a été utilisé.



CFDR: Quels sont tes jeux favoris, présents ou passés?

Stéphane: Au risque de ne pas être très original, Space Hulk reste un indémodable. Warmachorde nous divertit comme peu de jeux de figurines l'ont fait avant. Loin d'être un jeu surfant sur une licence prestigieuse pour nous refourguer un produit passable, le board game Battlestar Galactica (Corey Konieczka, FFG) nous aura passionnés au point d'en avoir fait ... 47 sessions depuis sa création !



CFDR: A quoi tu joues en ce moment?

Stéphane: Plusieurs jeux de plateau m'ont emballé ces derniers temps. Sherlock Holmes: Détective Conseil nous tient en haleine pendant de longues heures et Time Stories est juste renversant! Opposée à leur simplicité, leur sophistication est surprenante. Après la réception d'un énorme pledge, Conan nous fait très envie, tu t'en doutes! Je vois beaucoup de figurinistes s'orienter vers le board game ces dernières années. Légitimement, les joueurs mettent dans la balance le budget qu'ils peuvent consacrer à leurs loisirs et se retrouvent à choisir entre un jeu auto-suffisant, convenablement playtesté et fun, ou une escouade à peu près fonctionnelle pour un jeu de figurines... le choix est vite fait. D'autant plus que la qualité des pièces fournies dans des produits tels que Conan, The Others ou Mythic Battles devient prodigieuse! A côté de ça et j'en suis le premier surpris, je me suis mis à Magic: the Gathering en amateur cette année. J'étais complètement passé à côté des Eldrazi, Golgari, Phyrexians... Autant de choses qui sont plutôt mon "rail de coke" d'ordinaire. Je ne suspectais pas du tout qu'une trame narrative de cette importance s'était mise en place derrière ce jeu.



CFDR: Savais-tu que la Confédération Française du Dragon Rouge existait toujours avec de nombreux fans faisant toujours vivre le jeu à travers des événements et des tournois?

Stéphane: Oh oui oui... Je le savais avant notre journée à la Waaagh l'an passé. Voir plein de gens toujours aussi motivés fait très plaisir! J'ai été plus étonné d'être contacté il y a quelques années par un "Szabolcs", si je me souviens bien de l'orthographe, membre de la Confédération du Dragon Rouge ... Hongroise!

CFDR: Serais-tu prêt à revivre l'aventure si cela t'était proposé ou tu as définitivement tourné la page?

Stéphane: Si les conditions sont rassemblées, et que le salaire est vu à la hausse, je ne suis pas opposé à l'idée!

CFDR: Quels sont tes futurs projets?

Stéphane: Voir Stéphane Simon développer sa gamme me fait de plus en plus envie. Je te confie que je suis un peu inquiet de constater l'avènement du prototypage et de l'impression 3D. C'est la 2ème fois qu'une révolution technologique menace mon job. Alors on va sûrement devoir finir par y arriver un jour... On va voir!



CFDR: Quels sont tes retours sur la gamme Mierce / Maelstrom?

Stéphane: J'ai eu une très bonne expérience avec les gens de Maelstrom Games, entretemps devenus Mierce Miniatures. Tim Fisher et Rob lane m'ont commandé bon nombre de pièces... Ça a été pour moi l'occasion de travailler sur des figurines de tailles et de thèmes hors-normes. Il en résulte une gamme appréciée quoique critiquée par les collectionneurs pour ses noms imprononçables! Dommage, leurs besoins ont malheureusement évolué avec le temps, et je n'ai pas rebossé pour eux depuis "Tykho", l'homme-crabe, qui doit être ma dernière en date.

CFDR: Tu as une figurine préférée?

Stéphane: Sans raison autre que l'affect, le champion du Chaos de Jes Goodwin avec une tête de bouc et une armure d'os. Sinon, je m'émerveille toujours devant les Alchimistes de Dirz de la première heure sculptés par Arnaud Boudoir comme les Keratis, ou le tout premier Biopsiste de Dirz. Leurs volumes sont juste superbes.

INTERVIEW



CFDR: Organises-tu des stages de peinture ou de sculpture?

Stéphane: Nope, ça ne s'est pas encore fait! Je suis apparemment moins facile d'approche que des gens charismatiques comme peut l'être Martin Grandbarbe... Ça m'a joué des tours par le passé. Et puis si se perfectionner sur une technique de peinture le temps d'un week-end me paraît jouable, une annonce racoleuse façon "Apprenez à sculpter en deux jours" me paraît relever de la charlatanerie. Quand je vois le temps qu'il faut à un sculpteur pour être opérationnel! Encore qu'il y ait des exceptions par exemple dans le cas de mutants comme Juan Navarro Perez.

CFDR: As-tu un message pour nos lecteurs ? Si tu veux dire quelque chose, quoi que ce soit, tu le peux!

Stéphane: Continuez à faire vivre cet univers! Il a encore beaucoup de choses à nous raconter. La survie de tous ces Druens, Dirz, Mid-Noriens et Gobelins de No Dan Kar est entre vos mains les gars!

CFDR: Qui verrais-tu pour notre prochaine interview d'un des membres légendaires de la Team Rackham?

Stéphane: De préférence, quelqu'un que je ne connais pas, histoire de poursuivre ma "découverte des Grands Anciens". Tu peux essayer des gens comme Yannick Hennebo, Nicolas Fructus, Olivier Zamfirescu ou Jean-Pilippe Poulet! Je regrette de n'avoir eu strictement aucun contact avec eux.

Vous pouvez suivre le travail de Stéphane N'Guyen sur son profil professionnel Facebook à cette adresse:

<https://www.facebook.com/profile.php?id=100014269356913&fref=ts>





Disséminé un peu partout en France, on découvre toujours des passionnés des figurines Confrontation. Joël Cividino alias Jacky Jack est l'un d'entre eux. Il nous ouvre les portes de son univers et son goût pour la peinture et la conversion.

Je m'appelle Joël CIVIDINO. J'ai 41 ans et je suis originaire du Nord de l'Isère, de Saint-Alban-de-Roche exactement. Un petit village typique de cette région, situé entre Lyon et Grenoble. Je travaille à Lyon pour le Ministère de l'intérieur. Je sévis sur le net sous les pseudos de joc99 ou plus récemment Jacky Jack sur Facebook.

Je me souviens très bien de mes premiers contacts avec Confrontation... En fait, comme si c'était hier et pourtant cela commence à dater. C'était en 2000 ! Le jeu débutait et moi je venais d'être muté à Paris. Un collègue de travail qui partageait le même engouement que moi pour les univers fantastiques (jeux de rôles, livres, warhammer battle, etc...) m'a alors parlé d'un nouveau jeu français qui valait vraiment le détour. En deux temps trois mouvements, nous nous retrouvions dans une boutique parisienne très en vogue à l'époque, Starplayer pour ne pas la citer. Et là, je prenais une grosse claque devant le blister de Kylix première version. Ça été, comme pour beaucoup de joueurs de l'époque, un véritable coup de foudre. Et voilà, c'était parti pour l'aventure Rackham, avec la chance d'être sur Paris, berceau du jeu, avec une communauté très active.

Mon aventure Rackham s'est déroulée en deux périodes. D'abord il y a eu mes trois premières années à Paris, puis en 2003, je suis revenu sur la région lyonnaise. Et là, j'ai beaucoup joué dans un magasin très actif qui s'était monté à côté de chez moi à Bourgoin dans le 38). Ça s'appelait « Légendes d'autres mondes ». Hélas, ça a fermé depuis. J'ai fait beaucoup de tournois à l'époque avec mon armée de Wolfens. Puis j'ai usé mes Gobelins Ashiguru. J'avais surtout beaucoup de disponibilités

JOEL CIVIDINO

donc j'ai fait des progrès en peinture. Je m'éclatais vraiment avec ce jeu, malgré les critiques de certains sur le déséquilibre des règles. Moi, c'est surtout l'univers et les figurines de plus en plus belles qui me plaisaient. Mon truc, c'était avant tout de monter de belles armées, cohérentes en matière de background et qui puissent à peu près tenir la route en tournoi.

Puis est venu l'explicable tournant artistique de Rackham avec le plastique pré peint. Et là, comme beaucoup d'autres, j'ai arrêté le jeu et rangé mes armées dans leur vitrine. C'en était fini du jeu. Mais j'ai continué à collectionner tout ce que je trouvais sur le marché de l'occasion. Tant et si bien que je dois avoir suffisamment de pièces pour monter une escouade de chaque race de l'univers confrontation.



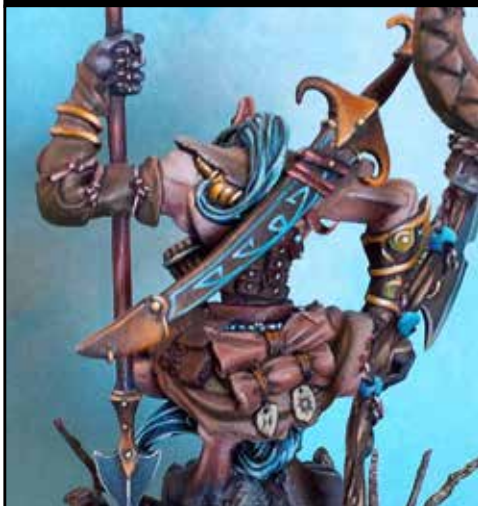
Comme vous l'avez compris, j'ai commencé par être un joueur, mais très rapidement c'est la peinture qui m'a le plus intéressée dans cette histoire. Mes choix d'armée ont toujours été dictés par des critères esthétiques plutôt que statistiques, même si je prenais beaucoup de plaisir à cogiter sur des listes d'armée efficaces et machiavéliques. Finalement, pendant très longtemps, j'ai oscillé dans cette zone grise, pas tout à fait peintre mais de moins en moins joueur. Afin de passer un cap au niveau peinture et aussi à cause des contraintes de mon emploi du temps, je me consacre désormais qu'à la peinture et c'est un vrai bonheur. Je me suis ouvert à d'autres choses mais je dois avouer que l'univers de Confrontation et de Cadwallon garde une place spéciale dans mon cœur. Ainsi, j'y reviens souvent et ça tombe bien car, malgré le poids des années, ces figurines sont toujours au top ! Preuve de l'avance qu'avait prise cette société à l'époque.



Je peins vraiment depuis les années 2000 et exclusivement à l'acrylique. Je picore dans les différentes gammes qui sont d'ailleurs de plus en plus nombreuses, afin de trouver ce qui me plaît et ce qui va bien. J'utilise la palette humide et je sous-couche pratiquement toujours en blanc pour plus de luminosité. Je n'utilise pas d'aérographe mais uniquement des pinceaux de bonne qualité. Ah c'est important les pinceaux, à ne pas négliger même pour les débutants.

À la base, je peignais principalement des armées ou des escouades, ce qui demandait avant tout de réussir un effet de masse cohérent. Désormais, j'essaie de me consacrer à des projets plus aboutis sur un seul sujet. Ce qui implique une certaine adaptation de mes techniques de peinture. Je me diversifie aussi au niveau des échelles, des ambiances et des univers... Je suis un autodidacte qui a découvert ce hobby à une époque où il n'y avait pas internet et pas de magasin prêt de chez moi. Alors j'ai appris de mes erreurs et je suis longtemps resté dans mon coin. Puis, à Lyon, j'ai participé à deux figostages avec Jérémy Bonnamant. Ça a été vraiment une révélation, comme un déblocage.





Cela m'a vraiment beaucoup apporté et du coup je pense avoir été très influencé par la manière de travailler de Jérém, qui globalement me convient très bien. Je ne suis surtout pas sectaire, bien au contraire. Je considère la peinture de figurines comme une discipline artistique à part entière qui doit être un espace de liberté sans restriction où la technique n'est finalement qu'un outil permettant de matérialiser ses idées, surtout les plus folles.

En ce qui concerne Isakar, ma motivation était toute trouvée, il a été mon chef de meute pendant de longues années et m'a fait gagner de nombreuses batailles. Je parle de sa seconde incarnation qui était selon moi un bijou d'adaptabilité aux règles de Conf 3. Au fil des ans, j'ai peint plusieurs versions et différentes sculptures de cette pièce emblématique. Si ma mémoire est bonne, il a eu le droit à une resculpture par Rackham. Ma première version était même très bizarre. Il s'agissait d'un veilleur bleu nuit qu'il vaut mieux oublier !!! Maintenant que je ne joue plus, je voulais lui offrir enfin une belle peinture qui face honneur à son rang de chef de meute afin qu'il puisse fièrement trôner au panthéon de mes héros sur mon étagère... Il le valait bien ! Chef de meute oblige, je lui ai donc confectionné un sceptre en croissant de lune avec des pièces provenant de Bylix et de Byshra de chez les Dévoreurs, le tout agrémenté de petites chaînettes. Le bouclier, le glaive et le heaume sur le socle sont issus d'un personnage Druons alliés des dévoreurs et frères ennemis des Sessais. Ça colle plutôt bien au background d'Isakar, élevé avec les hommes au sein d'une tribu barbare. J'ai également sculpté quelques lanières sur l'arrière de la figurine. Enfin, cette pièce représente bien ce qu'était l'esprit Rackham. Elle est indémodable je pense ! Au final, cela fait une belle pièce assez majestueuse, mais avec une telle finesse et qualité de sculpture, le travail était déjà à moitié fait.

Et Cyanolite, celui-là, je lorgnais dessus depuis un moment. À mon humble niveau, je n'aurais pas la prétention de parler d'hommage à l'illustrateur Paul Bonner. Mais ce qui est sûr, c'est que j'admire son œuvre et tout particulièrement ce qu'il a fait pour l'univers de Cadwallon et Confrontation. Pour faire court, ce mec est un génie ! Tout le monde devrait posséder son artbook ! Son illustration de Cyanolite est assez géniale et très inspirante, pleine d'humour et bourrée de détails. De plus, c'est une pièce qui raconte à elle seule une petite histoire et on ne l'a pas beaucoup vu sur le net ou en expo. Elle me paraissait donc être un challenge intéressant. D'autant que j'avais une envie de gros projet. Enfin, je trouvais sympa l'idée de s'inspirer librement du travail d'un autre, surtout quand il s'agit de Paul Bonner. J'hésitais quand même à me lancer. Etant passé maître dans l'art de commencer une figurine sans la finir, j'avais un peu peur de me perdre en route avec Cyanolite, l'ogre, le chien, la grenouille et puis tout le reste !



Le moins qu'on puisse dire c'est que je n'ai pas été déçu... Que de travail sur cette pièce ! Être arrivé au bout est déjà une victoire en soi. Alors même si elle reste perfectible, je suis très fier d'avoir mené à son terme ce projet qui reste, à ce jour, mon plus conséquent.

Alors j'ai déjà ma petite idée sur ce que devrait être mon prochain projet Rackham. Ça a encore rapport avec Paul Bonner. Ce ne sera pas pour tout de suite, sûrement l'année prochaine si je ne me disperse pas trop. Et ça sera bien plus minimaliste que Cyanolite, mais encore un Gobelin assurément. C'est le petit croque-mort de Cadwallon qui essaye de piquer un truc sur une carcasse enfermée dans une cage au-dessus



de lui. J'ai déjà réfléchi à sa mise en scène, ça pourrait faire une pièce très sympa... Ya plus qu'à !

Eh oui, bien sûr que je vous connais. J'ai même été membre de la Confédération dans mes grandes années Confrontation. Je suis toujours abonné à la Newsletter, ce qui me permet de suivre l'actualité du jeu même si je ne joue plus. C'est assez génial tout le travail que vous faites, notamment la refonte de tous les profils. Confrontation mérite de perdurer, malgré l'énorme gâchis qu'a été la fin officielle du jeu et le rachat de ses droits par Cool Mini.

Je ne suis pas surpris par l'engouement autour de ce jeu mythique. J'ai toujours gardé un œil dessus et tant qu'il y aura des gens comme vous pour perpétuer la tradition, il n'y a pas de raison que cela s'arrête. La qualité du jeu demeure malgré les années et, finalement, je n'ai pas l'impression que Confrontation est trouvé son successeur... Souvent imité mais jamais égalé !

La première chose que je regarde à chaque fois que je reçois la newsletter, ce sont les concours de peinture ! On ne se refait pas hein ? Il y a des trucs vraiment bien en général et j'aime me nourrir du travail et des idées de tous les artistes, et pas que des grands masters. C'est un très bon moyen de faire vivre la Communauté et puis les concours de peinture, cela fait partie de l'ADN de Confrontation. Ils ont révélé tellement de grands figurinistes. Y participer ?



INTERVIEW

Pourquoi pas, je n'ai pas vraiment beaucoup de temps et en ce moment je peints autre chose que du Conf ! Mais si un thème correspond à un truc que j'ai déjà en boutique, ça peut le faire, même si j'aime bien présenter des nouvelles pièces quand il s'agit d'un concours.

Et quant à faire un tournoi ? Ça irait à l'encontre de mes résolutions de peintre ! Mais c'est diablement tentant à chaque fois que je vois une annonce passée. Ça pourrait me plaire, d'autant que tous les ans, il y a la convention OctoGones à Lyon et c'est juste à côté de chez moi. J'ai même une liste « Sentinelle de Daynakil » toute prête, avec la moitié des figs de peinte. Ce n'est pas à mon programme mais s'il me prenait l'envie de les finir, vous pourriez m'y croiser un jour, même si niveau règles, je dois être bien rouillé... Il y a de la raclée dans l'air !

Eh bien, la seule chose que je peux dire aux lecteurs est de continuer à faire vivre ce jeu extraordinaire qu'est Confrontation et qui m'a procuré beaucoup de plaisir. En ce qui concerne plus particulièrement les peintres, dites-vous bien que, malgré les années, les figurines et l'univers Rackham demeurent un support idéal pour progresser et surtout se faire plaisir. N'hésitez pas à prendre contact avec moi sur les réseaux sociaux (Jacky Jack) si vous voulez échanger sur la peinture de figurines ou l'univers de Confrontation. Enfin, depuis le mois de septembre, avec un couple d'amis, nous avons décidé de monter notre propre structure dans mon village, à Saint Alban de Roche. Le club s'appelle FANTYSTORIA Miniatures. Nous avons une page Facebook d'ailleurs. Le club a pour vocation de faire découvrir et de partager notre passion, dans une ambiance détendue, loin des prises de têtes. Alors si vous êtes de la région, nous vous accueillerons les bras ouverts. En plus, nous sommes déjà trois anciens joueurs de Confrontation, comme quoi, on y revient toujours !!!!!!!

JACKY JACK



OLIVER SPÄTH



Cadwallon fascine bien des personnes. Son immensité et la population qui la compose offre un panel saisissant de scènes du quotidien. Pour immortaliser cela, un sculpteur a eu l'idée de mettre en scène 2 personnages de la cité des Voleurs. Oliver Späth nous transporte dans le quotidien de Brinkhz et du Geolier des dix milles pas en signant une superbe réalisation et un diorama fourmillant de détail.

Bonjour amis lecteurs. Déjà, un grand merci pour l'occasion que vous m'offrez avec cette entrevue. Mon nom est Oliver Späth. Je vis dans un petit village près de Stuttgart en Allemagne du Sud et je suis âgé de 24 ans. Sur internet, je suis probablement mieux connu sous le pseudo HonourGuard pour ceux qui me suivent. A côté de mon passe-temps qu'est la sculpture, je m'entraîne beaucoup à la course à pied. Question travail, j'exerce en tant que technicien d'ingénierie.

En ce moment mon intérêt réside essentiellement dans la peinture et la création de bases pour des scènes. Mais j'espère pouvoir investir plus de temps dans la sculpture à l'avenir et commencer à mieux apprendre les bases. J'ai commencé à peindre sur la gamme Seigneur des anneaux miniatures en l'an 2002. Je suis resté cantonné à un niveau de peinture tabletop pour jeu pendant plusieurs années. Mais depuis 2007, je ne travaille plus que sur des pièces pour collection et en ce sens, j'ai essayé d'améliorer mes compétences en peinture.

Il est difficile de vous dire quel est mon artiste préféré. Il faut dire qu'il y a vraiment beaucoup d'artistes talentueux un peu partout. J'ai été très impressionné quand j'ai admiré pour la première fois le top des miniatures sur coolminiornot.com. Pour moi, Yellowone, Automaton ou DarkEden ont fait partie des plus grands noms du genre. Voir les réalisations de bons peintres

allemands et surtout certaines de mes amis de chez Voodoo Massive m'ont poussé à travailler plus et apprendre de nouvelles techniques ou méthodes.

La contrepartie, c'est que je ne suis plus trop un joueur. Dans le passé, je jouais et je peignais énormément avec un ami, mais il a fini par arrêter. Comme je n'avais pas d'autres amis avec qui partager mon hobby et surtout le jeu, je me suis recentré sur la création de scènes miniatures vues sur le net. Et il faut dire que j'aime vraiment les concepts Rackham et tout ce qui tourne autour d'eux. Toutes les différentes races, les personnages et les sculpte pour sûr, tout est vraiment splendide. Et je ne parle pas des peintures fantastiques de Paul Bonner qui ont donné vie à tant de choses dans l'univers. J'ai acheté environ 300 à 400 figurines Confrontation ils ont arrêté leur production.



D'ailleurs, elles sont toujours en attente pour recevoir quelques belles couleurs.

On me demande comment j'en suis arrivé à traiter Isabeau Secret, Kelian Durak ou même Kain le Fléau avec ce niveau de peinture. Tout d'abord, je peins vraiment beaucoup, presque tous les jours. Il n'y a pas de secret. A côté de cela, j'ai essayé de recueillir différentes opinions des autres bons artistes de mes contacts, visiter des expos de miniatures. J'ai dû faire un stage de peinture aussi. Bref, il est important de partager votre travail pour obtenir des retours et des conseils. Il est primordial après tout d'avoir du plaisir dans la peinture et la volonté de s'améliorer. A côté de cela, je dirai que vous pouvez essayer de copier



les bonnes méthodes d'autres artistes, ça fonctionne bien. Mais il est également important d'essayer de nouvelles choses et de trouver les bonnes façons selon votre méthode.

Pour Ardokath, j'ai tenté de transcrire les mouvements des flux magiques et je suis content si le résultat fonctionne. Pour les flux magiques, j'ai utilisé une tige transparente de pêche, de la colle superglue et du gel acrylique transparent de chez Lascaux pour la texture. Plus tard, j'ai ajouté un peu de bleu, pourpre et des glacis pour lisser la couleur.

J'ai commencé le projet de Diorama sur Brinkhz et le Geolier des dix milles pas quand j'ai eu l'occasion d'admirer la grande sculpture de Brinkhz de Cédric Bataille. Je lui ai demandé si je pouvais peindre ce modèle pour lui. Lorsque j'ai reçu le modèle, j'ai décidé de passer à une plus grande base et nous avons commencé à travailler dessus en équipe. Il m'a aidé à sculpter les bases, des livres, d'autres détails comme les animaux.





Je les ai ajouté ainsi que beaucoup de petites boîtes, des armes, des clés et d'autres choses sur la base, vraiment beaucoup. Ça a demandé beaucoup de travail, mais nous avons tous les deux été très heureux quand nous avons terminé la pièce. C'est toujours un bon sentiment de mettre fin à un projet et l'exposer dans sa propre vitrine. J'ai donc utilisé l'orque sculpté par mon ami Cedric Bataille et le Geolier est un modèle de Rackham. Il n'y avait pas vraiment d'ambiance particulière que je voulais faire ressortir. Je pense que je souhaitais surtout une sorte de moyen-âge-fantasy avec une petite touche sombre. Et je voulais me raccorder au plus près de l'œuvre officielle de Paul Bonner.

Il y avait beaucoup de détails à réaliser. Mais je n'ais pas vraiment eu de grosses difficultés. La seule étant que lorsque vous travaillez sur de trop grands projets, il peut arriver que vous vous perdiez dans le détail et finissez par perdre le plaisir de travailler dessus. On a toujours le sentiment de beaucoup travailler sans que rien n'avance vraiment visuellement. Même à la fin, tout n'est pas fini complètement. Il faut s'accrocher. Le plus dur était donc de peindre tous les moindre détails et créer des couleurs intéressantes comme l'aspect particulier sur les pierres. A côté de cela, je ne peux que recommander à peindre des détails importants séparément sur un petit morceau de bois, car il est beaucoup plus facile que de les peindre sur une grande base. Bien sûr, pour cela, vous devez penser à garder les mêmes lumières et ombres pour toute la base.



Pour être honnête, je ne savais pas que la Confédération française Dragon Rouge existait toujours. Je savais que les droits de Rackham et leurs figurines avaient été achetés mais c'est presque tout ce que j'ai retenu. Je ne pense pas qu'il reste l'équivalent d'une sorte de fédération Confrontation en Allemagne. Rackham et sa gamme Confrontation ont encore un très grand renom et d'ailleurs, je sais que de nombreux artistes ont de nombreux modèles de la marque, mais je pense qu'il n'y a pas beaucoup de joueurs.

J'ai déjà d'autres projets dans l'univers Aarklash. De nombreux petits projets sont en tête et un autre plus grand avec 3 guerriers Strohm. L'accent serait porté sur un paysage naturel et sur des effets d'eau réalistes. Je terminerai en disant qu'il faut tout d'abord profiter de ce que vous faites et d'être heureux avec les résultats que vous obtenez. Si vous voulez améliorer vos compétences, n'attendez pas trop et peignez! C'est pareil pour la sculpture, beaucoup de travail et une progression lente. Ce passe-temps a tellement d'aspects et des objectifs intéressants que vous pourrez atteindre vos objectifs avec la motivation. Il y aura toujours des choses qui resteront à apprendre et à créer. Merci pour l'interview! Si quelqu'un est intéressé par mes derniers ou futurs projets, je l'invite à aller voir ma page:

<https://www.facebook.com/HonourGuard.Painting/>

OLIVERS SPATH





SYNDJINN SCOTT



Nous partons pour les Etats-Unis à la rencontre d'un autre peintre qui nous dévoile sa passion de la figurine Rackham et sa vision de l'univers Confrontation outre-atlantique.

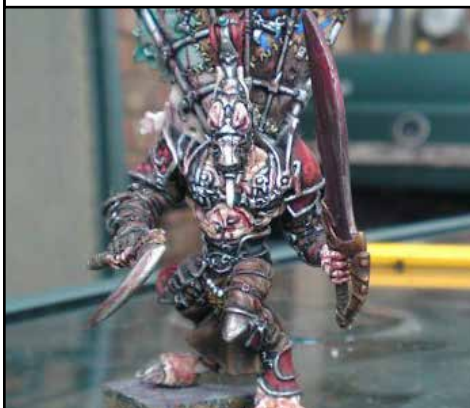
Mon nom est Syndjinn Scott. Je suis Américain et j'ai 46 ans. On peut aussi me trouver sous le pseudo Vile-Tis sur les forums US de Confrontation. J'ai environ 15 ou 20 ans de peinture à mon actif. J'ai découvert Rackham en 2002 environ et je suis tombé amoureux du style novateur tant dans la sculpture que dans la peinture. J'ai joué à Confrontation jusqu'à ce que la société sortit les morceaux de plastique pré-peints. Après, ce fut le déclin. Je ne peux pas citer un modèle préféré car ils ont tous été source d'inspiration. Je garde toujours mes modèles et certaines illustrations sous la main pour toujours m'orienter.

Alderan a été choisi en fonction de mon inspiration du moment ce qui m'a motivé pour faire la pièce. Il m'avait intimidé pendant un certain temps mais la figurine a fini par me parler. Je peins dans un style personnalisé de superpositions la plupart du temps, mais je modifie mes techniques lorsque la pièce me le dicte. Je peins la façon qui me semble adapter à la surface travaillée. Et d'ailleurs, j'ai utilisé la plupart du temps les gammes Vallejo et Scale75 pour ce travail. Ma plus grande difficulté a été de mémoire l'épée. J'ai joué avec une nouvelle façon de travailler la qualité réflexive des métallisés.

Concernant mon contact avec les communautés, quand j'étais actif sur les forums américains, nous avons correspondu régulièrement avec la communauté française. D'ailleurs, j'étais toujours jaloux parce qu'ils avaient accès à mes artistes préférés. Vous les français, vous avez de la chance d'avoir des artistes talentueux sous la main ! De mon côté, je travaille actuellement sur un certain nombre de projets tous différents. Je prépare par exemple un ensemble de dioramas d'Arkalash avec entre autres un Orque et un Maître des

Carnages. J'essaie aussi d'organiser un projet de charité d'envergure mondiale pour enfants qui sera d'ailleurs présenté à l'Exposition universelle de Chicago en 2017.

Il est indéniable que Rackham a eu une énorme influence sur le monde de la peinture et de la figurine en général. Que ce soit de l'innovation des non métalliques en un métal à l'aspect de bande dessinée ou son style puisant dans l'essence même des contes et légendes revisités, tout créait l'étonnant à chaque nouvelle pièce. Beaucoup d'entre nous déplore la fin des jours de gloire et des créations phénoménales de Rackham. A ce jour, je ne joue plus qu'à seul un jeu, Wrath of Kings.



L'influence et l'inspiration de Rackham est palpable et transpire du jeu. Des figurines au gameplay, je me sens comme à la maison. Un jour je l'espère, je trouverais un sculpteur qui fera mon ancien homonyme Vile-Tis et alors là, je prendrai un plaisir phénoménal à le peindre. Et oui, j'aime particulièrement les Dévoreurs!



Pour la communauté de peintres qui lisent cette newsletter, je vous dirai... PEINTURE, PEINTURE, PEINTURE! Racontez des histoires en couleurs! Laissez les visions et l'inspiration vous surprendre à l'endroit où vous ne pouvez pas faire autre chose que peindre. Vous créez toujours un beau résultat !

SYNDJINN SCOTT



JEAN C. DUFOUR



Il est assez rare de rencontrer des maquetistes passionnés et c'est toujours une occasion incomparable d'en apprendre plus sur leur talent pour créer de toutes pièces un univers aussi visuel qu'immersif! Jean Christophe Dufour fait partie de ces talentueux architectes de la miniature qui savent donner le cachet unique dont l'univers d'Aarklash a le secret. Il se livre en exclusivité pour vous dans cette newsletter.



Je m'appelle Jean-Christophe Dufour, JCD ou Jissé sur expo ou sur les forums (que je fréquente très très peu !). J'ai 41 ans et, nul n'étant parfait, je suis prof. Hormis les figurines et les maquettes, je consacre mes loisirs à la lecture de bouquins, essentiellement sur le thème de l'histoire et de l'archéologie antique et médiévale.

Je connais l'univers Rackham depuis le mois de mai 1999, très exactement : un ami, propriétaire d'une boutique de jeu, avait organisé un tournoi de Confrontation, qui avait été un beau succès. Jean Bey en personne s'était rendu sur place pour le weekend. J'avais confectionné, pour l'occasion, le décor de la finale, une pyramide à degrés en polystyrène avec quelques éléments de jungle. Je me souviens qu'il y avait une ambiance particulière pleine d'euphorie, sans doute liée à la nouveauté, ainsi qu'à l'univers de Rackham, débordant de créativité et offrant des perspectives inédites de jeu à tous les passionnés réunis à cet endroit.

Le jeu en lui-même, je le concède un peu honteusement, ne m'a jamais attiré. J'ai dû m'y adonner deux ou trois fois en tout et pour tout. De toute façon, je ne suis qu'un piètre stratège doublé d'un calamiteux lanceur de dés, style celui dont personne ne voudrait dans son équipe ! En revanche, c'est sans aucun doute possible le souffle épique se dégageant des figurines qui m'a séduit d'emblée : j'ai craqué pour quelques nains dont le style, ni nordique ni impérial, sortait enfin de tout ce qu'on avait pu voir ici ; j'ai été également très marqué, comme

beaucoup de monde je crois, par la sauvagerie des Wolfen à la musculature impressionnante. J'ajoute que le côté « french touch » de cette gamme de produits presque artisanale (ils avaient un atelier minuscule rue de Meaux), le sentiment de proximité avec ces gars qui avaient le courage de se lancer dans cette aventure un peu folle, tout cela était attirant. Je crois que je n'étais pas le seul à penser cela à l'époque. Un autre élément déterminant et non des moindres, le coût tout simplement : pour le prix de deux blisters, on pouvait commencer à jouer alors que dans d'autres jeux, il fallait aligner des dizaines de figurines.

Aïe ! C'est la question qui fait saigner ! Je dirai oui, d'une certaine façon. Comme je l'ai signalé plus haut, en 1999, j'ai croisé le patron de Rackham sur un tournoi. Suite à cela, début juin, j'ai reçu un appel téléphonique du studio, me proposant de réaliser une maquette à partir d'un concept précis. Coup de chance, je devais aller à Paris à l'époque pour mes oraux de concours ! J'en ai profité pour me rendre rue de Meaux, leur adresse à l'époque. Cet après-midi là fut un peu comme un pèlerinage au saint siège de la figurine... Après avoir bavardé avec Jean et Raphaël (Guiton), je suis ressorti du studio avec du matériel pour travailler tout l'été chez moi, un concept sur une feuille A4 (dessin, que j'ai précieusement gardé, je ne sais pas qui l'a fait), quelques conseils et une tête pleine de rêves d'accomplissement dans le monde la figurine.

Après deux mois de labeur, Raphaël et Eric, le commercial de l'époque, sont venus chercher chez moi une grande tour griffon qui coiffait un élément de muraille. Le tout était en plâtre, reposait sur une armature de contreplaqué, devait bien peser une trentaine de kilos et comptait 5 000 tuiles collées une à une !

C'est après cela que les choses sont devenues un peu « compliquées » : au final mon travail été largement remanié, repeint et intégré dans un décor plus grand, ce que je peux tout à fait admettre. Mais, plus dur à comprendre, j'ai dû patienter assez longtemps avant d'être payé. Puis, silence radio de Rackham. Aujourd'hui, j'attends encore les figurines qu'on m'avait promises en plus de mon chèque...





J'ai toujours reconnu l'immense talent artistique de ce fabricant de figurines mais j'ai longtemps conservé de cette brève expérience et pour finir de ce silence sans explication, une véritable amertume. C'est sans doute ce qui m'a poussé à persévérer de mon côté sur mes propres projets de modélisme et à n'avancer que par moi-même. C'est à partir de là que j'ai franchi un cap dans ma passion pour passer à des choses plus techniques et plus travaillées.

Je dirais que je suis devenu, par la force des choses, plus maquettiste que peintre. Peindre des figurines et faire des décors complexes prennent du temps l'un et l'autre, mais surtout pas l'un comme l'autre : concevoir, puis créer de toute pièce une maison, avec tous les détails, prévoir le petit mobilier, coller les tuiles une par une (c'est le pire du pire !) est extrêmement chronophage. Mais, il me faut aussi songer à peindre des figurines de temps en temps pour habiter mes mises en scène, les faire vivre tout simplement, car j'expose régulièrement mon travail lors de salons de modélisme et j'aime bien ne pas montrer toujours la même chose. Et puis surtout, que serait Cadwallon sans ses habitants ?? Concernant mon niveau de peinture sur figurines, je le qualifierais d'« honorable » et de très classique. J'aimerais bien progresser en la matière mais ce n'est pas en peignant seulement des maisonnettes que cela arrivera !



Je réalise essentiellement des maquettes « architecturales » (pardon si c'est un peu pompeux !) : des maisons à colombage ou en pierres, des tours, des châteaux -du moins des parties-, des chapelles et autres lieux de cultes.

En général, comme je pars toujours dans l'idée d'exposer mes modèles réduits, je conçois donc un socle plus ou moins grand sur lequel je pourrai montrer des modèles plus petits et même faire varier leur emplacement. Le socle doit sembler fini, même s'il ne l'est pas toujours en réalité : il est en permanence susceptible d'être amélioré. Je m'arrange également pour que chacun de ces éléments puisse se suffire à lui-même et être exposé seul sur un plateau de jeu standard ou sur une nappe verte.

Sur ce sujet, j'ai bâti un quartier de Cadwallon sur deux niveaux avec une muraille. Ce décor, je l'améliorais d'année en année, expo après expo, ajoutant ou supprimant des bâtiments selon mon humeur. J'y avais placé une petite zone portuaire et le plus gros des éléments de décor était une sorte de cathédrale dans un premier temps. Il a été ensuite remplacé par une grande tour surmontée d'une cage à écureuil.

La muraille était en styrodur, sur lequel j'avais patiemment gravé les pierres une à une. La juxtaposition d'éléments de décor donnait l'impression d'un enchevêtrement, d'un joyeux bazar. C'est lors de ce projet que j'ai été le plus prolifique, créant pas mal de fenêtres, portes, gargouilles et autres colonnes, griffonnant et approfondissant la moindre idée, réalisant mes premiers moules en latex ou en silicone. J'aurais voulu à cette époque en faire mon métier...

Pendant longtemps, j'ai cherché l'inspiration dans des livres d'histoire, ou dans des encyclopédies comme celle de Viollet-le-Duc. Je prenais également pas mal de photos lors de visites culturelles et je dessinais beaucoup. Et puis finalement, je suis revenu vers la base en relisant les livres de règles de Confront' ou de Ragnarok, les manuels du jeu de rôle de Cadwallon. Ces derniers sont d'une richesse inouïe pour planter un décor, avec des visuels de folie, qui à mon sens n'ont toujours pas été égalés à ce jour, si ce n'est, peut-être, dans des revues de modélisme militaire très pointues. Pour Cadwallon, j'aime plus particulièrement les dessins de Gary Chalk car ils me rappellent l'époque où ado, je dévorais des Livres dont vous êtes les héros. Je m'en suis d'ailleurs librement inspiré sur mon projet de diorama en cours sur la cité franche.

J'aime aussi beaucoup puiser des idées et des techniques sur certains blogs de modélisme ferroviaire, de maquettes militaires ou bien encore (c'est très tendance depuis



quelques années) de figurines vintage de la fin des années 80 début des années 90.

Après, je ne tente pas de copier un style ou une personne mais plutôt de réaliser des maquettes cohérentes, pas trop désagréables à regarder. Dans tous les cas, elles sont toujours soumises à mon niveau technique et à mes limites : je reste lucide, sachant que si j'essaie de trop coller à une illustration existante, il y aura un décalage et je serai forcément déçu à la fin !

Pour mes maquettes, j'utilise des produits que tout le monde connaît : le polystyrène extrudé, le dépron, le carton plume, le balsa et différents papiers et cartons que j'ai sous la main. Bref, rien de trop exotique ou hors du commun.

J'ai besoin d'un peu de plâtre dentaire, plus solide que le plâtre de Paris, également car j'ai, depuis des années, sculpté des éléments de décor (gargouilles, fenêtres, portes, colonnes etc...) que je duplique à partir de petits moules simples en latex ou en silicone. A l'heure actuelle, je peux dire que mes décors sont presque à 100% scratchés. Une partie infime provient d'éléments du commerce et il s'agit le plus souvent d'un petit animal ou d'un minuscule accessoire que je n'arrivais pas à confectionner moi-même.

En ce qui concerne mon outillage, je citerai quelques incontournables à mes yeux désormais : une pyroscie sur table qui me permet de réaliser des découpes toutes propres et toutes rectilignes dans le polystyrène; un aérographe, indispensable pour les sous-couches et pour peindre certaines grandes surfaces ; des ciseaux crantés pour découper des milliers de bandes de tuiles arrondies ! J'utilise aussi du pastel sec que je râpe pour en faire des poudres et des terres à décor : le rendu est plus varié que les habituels salissures et coulures à l'encre ou à la peinture faites sur le sable collé à la PVA.

J'ajouterai aussi quantité de longs pinceaux de toutes tailles que j'achète par lots entiers quand il y a une promo.

Enfin, je n'oublie pas quelques gros tubes de peinture acrylique car, à l'échelle des décors, les petits pots de peinture de nos amis fabricants de figurines deviennent très vite « ruineux » !



Difficile de parler de « défi » dans ce domaine qui me passionne tant... N'étant pas pro, je ne me mets guère de pression si ce n'est de temps en temps, pour terminer une maquette ou une figurine avant une exposition.

Sinon, mais cela m'arrive très rarement, mon dernier défi a été de peindre des figurines pour quelqu'un d'autre ! Cette année un ami m'a fait confiance pour une série de pin-up de chez Kingdom Death. Il avait des attentes précises et j'avais un peu peur de ne pas y répondre correctement. Je pense que cela lui a plu car il a, depuis, refait appel à mes services pour une autre série.

Je dois terminer en priorité un diorama sur le thème de Cadwallon avant un an et ma prochaine grosse exposition. Comme je l'ai dit plus haut, je me suis inspiré de deux illustrations de Gary Chalk. Pour ce projet, il s'agit d'une sorte d'estuaire avec un pont reliant deux zones portuaires. Le morceau le plus délicat est la conception d'embarcations de différentes tailles : le modélisme naval m'étant totalement inconnu, je dois me documenter pour être efficace. Je veux aussi que mes navires soient un peu originaux et fassent « Cadwallon », ce qui complique encore ma tâche. Le moment de vérité sera celui où je procéderai à la mise en place de l'eau après avoir collé tous les bateaux que j'aurai montés...



Un autre futur projet, de taille également, sera de peindre une armée cynwall entière. Un ami que je n'avais pas vu depuis des années était sur le point de jeter (un crime !), sur un coup de tête, tous ses blisters pas encore ouverts pour la plupart ! Il m'en a fait don et je n'ai pu les refuser bien sûr... Pour le reste, j'ai toujours une foule de petites idées mises sur feuilles et qui attendent patiemment dans mes classeurs.

Oui, si je ne m'abuse, à la grande époque « rackhamienne », la fédé était très active et s'impliquait dans pas mal de tournois ou d'événements. En plus, cela fait maintenant quelques années que je visite votre forum pour glaner des idées et suivre l'avancée des travaux des membres. J'aime beaucoup l'enthousiasme et la créativité de certains membres : je citerai parmi eux un certain Mirvilliss dont les réalisations et les mises en scène m'ont toujours impressionné. J'apprécie beaucoup son côté polyvalent car il est capable de réaliser des œuvres de haute volée tant sur le plan de la peinture que sur celui du maquettisme. Bien entendu, c'est grâce au forum que j'ai pu suivre et connaître le parcours de Stéphane Simon qui régale les amateurs avec ses sculptures de toute beauté rappelant celles qu'il avait faites pour la marque au dragon rouge. Il y a parfois tant de finesse dans son travail qu'on dirait que ce genre d'artiste évolue dans une autre dimension !

Je n'apprendrai rien à personne en disant que la Toile est une source d'inspiration et de modèles qui foisonne d'exemples de maquettes et de figurines plus beaux les uns que les autres. Cette véritable mine d'or, par certains aspects, s'avère bien étourdissante... Toutes ces images nous tendent deux pièges qu'il est parfois difficile d'éviter, et c'est en connaissance de cause que j'en parle :

- le premier est la perte de temps passée à surfer et à s'émerveiller sur toutes les réalisations en ligne, qui nous empêche de faire nos propres productions. C'est bête mais c'est une évidence !
- le deuxième tient au niveau artistique hallucinant de certains peintres ou maquettistes. Je me suis longtemps demandé comment untel faisait pour obtenir d'aussi beaux rendus, tant de finesse et de précision, à tel point que parfois j'étais découragé et je laissais de côté ma passion pendant de longues périodes. Quand j'ai fini par comprendre que je n'arriverais jamais à égaler d'aussi talentueux artistes et que ce n'était pas si grave, j'ai enfin repris goût à ce que je faisais et c'était-là l'essentiel : se faire plaisir en construisant des décors cohérents et tout propres, c'est ça le secret !



Je profite de l'occasion pour parler de mes amis de l'association BLITZ 57. Parmi eux, il y a pas mal d'anciens joueurs de Confront' avec lesquels on pourrait parler pendant des heures, avec nostalgie, de ce jeu et de ses figurines mythiques. Ils organisent tous les ans, les Arènes du Graoully, un grand tournoi très convivial (Bloodball, Saga, Warmachine) où ils me permettent d'exposer mes maquettes et mes figurines Rackham et je ne les remercie jamais assez pour cela !

Qui sait si un jour quelques tables ne pourront pas être réservées pour un petit tournoi de Confrontation, le retour... ??? En tout cas, à chaque édition, devant mon stand, les réactions sont toujours les mêmes de la part des personnes avec qui je parle : elles évoquent avec plaisir l'univers riche et passionnant de Confrontation, la qualité inégalée des figurines. Il y a toujours quelqu'un pour dire qu'il va se remettre à la peinture et au jeu... un peu comme si le monde d'Arklash ne demandait qu'à ouvrir à nouveau ses portes pour le meilleur !

JC DUFOUR





L'Espagne regorge d'artistes de talent. C'est le cas de Francisco «BUSHI» qui, bien qu'amateur revendiqué, réalise de véritables pièces d'exception. Il n'en faut pas plus pour aller à sa rencontre et connaître toutes ses activités et sa passion du Dragon Rouge.

Bonjour à tous. Je m'appelle Francisco González, connu sous le pseudo « Fran Bushi » dans certains forums. J'ai 34 ans. Je suis né à Séville, au sud de l'Espagne, mais actuellement j'habite aux îles Canaries. Je suis un de ces fans du monde des miniatures et des wargames. Je me suis initié à ce hobby à l'âge de 12 ans. Par hasard, je me suis rendu dans un magasin où ils vendaient des figurines de Warhammer Fantasia et 40K. J'ai voulu en savoir plus de ce monde et ses univers. J'ai commencé à acheter sans savoir qu'étaient les jeux. Mon frère aîné peignait à cette époque des modèles d'avions et il m'a appris les bases de la peinture. À la fin, avec plusieurs de mes frères, on a fini par jouer et collectionner tout un tas de jeu et d'armées.

J'ai connu l'univers Rackham quand je vivais déjà aux îles Canaries, vers 2006. J'aurais aimé avoir connu leur gamme avant. Quelques amis commençaient déjà à jouer à la 3ème édition. J'ai donc rejoins le groupe. Quand j'ai vu les figurines, je suis tombé amoureux tout spécialement des nains de Mid-nor. J'ai commencé à y jouer et à collectionner. Actuellement, j'ai toute la gamme et assez de figurines d'autres factions pour monter de petites armées.

J'ai commencé la sculpture comme plusieurs d'autres, en faisant de petites transformations avec un peu de mastic vert sur mes miniatures pour jouer. C'était le début et le goût de la conversion. Aujourd'hui, j'ai cessé de jouer. C'est sans doute parce que je suis plus vieux. Je m'intéresse plus à la partie artistique. Ici où je vis, j'ai eu la chance de rencontrer un groupe d'amis et d'artistes avec lesquels je partage ce hobby. On porte d'ailleurs le nom de

FRAN BUSHI



Canary Team. Plusieurs d'entre nous ont décidé de se lancer et d'essayer de sculpter ses propres figures. J'ai choisi de faire un buste de Kelzaral parce qu'il est l'un de mes personnages préférés. J'ai la figurine à la maison et je joue avec elle à la tête de ma bande de 500PA. Et l'important, je gagne des parties grâce à ce personnage emblématique.

J'aime particulièrement l'univers créé par Rackham. J'adore les nains Mid-nor comme je l'ai dit. Un jour que j'avais la figurine de Kelzaral à la main, je me suis dit que je devais essayer de faire un buste, pour voir ce qui en sortirait. Comme je l'ai dit, je ne suis pas un sculpteur professionnel. Et vraiment, je n'ai pas fait mon buste pour le vendre. Mais il faut dire qu'il a eu un très bon retour et des encouragements. Mes amis ont insisté et m'ont relancé pour obtenir des copies. Donc j'ai finalement décidé de les produire et d'en mettre certaines à la vente.

À propos de ma conversion d'Asturath, il faut savoir que tout commence car je voulais jouer ce personnage dans ma compo de 400PA. Une figurine de ce personnage n'existait pas et pour le simuler, j'utilisais un Cyclope de résine acheté sur le site web de Cadwallon. Avec le temps, j'ai acheté un Cyclope original en métal. Je ne voulais

pas avoir la figurine en double. Je me suis finalement décidé à faire la conversion.

Pour les conversions, j'utilise un mastic vert et du Milliput. Pour le buste de Kelzaral par exemple, j'ai utilisé du SuperSculpey Medium et du milliput. J'utilise actuellement un mélange de SuperSculpey et de Fimo. Et j'essaye aussi la MonsterClay. Dans un proche avenir, j'ai l'intention de poursuivre l'apprentissage et l'amélioration dans ma technique de sculpture. J'ai reçu des conseils et des cours d'un véritable maître comme Antonio Piqui. Je veux continuer d'apprendre et progresser. Je travaille actuellement sur mon deuxième buste. Il est inspiré par une autre figure de Rackham. Je ne peux pas en dire plus pour le moment mais je peux donner quelques indices. Je peux dire que son illustration apparaît dans votre magazine, le numéro 15. Je n'en dis pas plus.

Par la suite, j'aimerais sculpter une miniature au format 75 mm. Et après pourquoi pas beaucoup plus. Au niveau de la peinture, je veux poursuivre et finir quelques-unes de mes figurines. J'en suis déjà à la moitié.



INTERVIEW

J'ai déjà fini la Tour Démoniaque mais aussi plusieurs autres. Parallèlement, je continue à promouvoir ce hobby dans ma région avec mes coéquipiers de la Team. Ici aux Canaries, le hobby des figurines a des concurrents très durs dans le soleil et la plage. Difficile de tenir cette concurrence mais on y arrive. Obtenir une communauté stable est fondamental, que ce soit au niveau du jeu ou d'un niveau purement artistique.

En tant que joueur de Confrontation 3ème Edition, je suis toujours membre du Forum de la Confédération du Dragon Rouge Espagnole. Je connaissais l'existence de la Confédération du Dragon Rouge Française, mais je n'avais pas encore eu l'occasion d'interagir avec ses membres. Vous êtes chanceux d'avoir une communauté active de joueurs. Il faut tout faire pour garder cela. En Espagne, il existe de petits groupes dispersés de joueurs, mais nous n'arriverons pas à être plus de vingt joueurs actifs. Le plus dur est de fédérer autour d'un jeu qui n'est plus édité. Je ne connaissais pas votre magazine jusqu'à ce que votre rédacteur en chef Corsair m'ait contacté. C'est un merveilleux travail, très chouette. Je tiens à vous dire merci beaucoup parce que vous faites tout pour le jeu et la Communauté. Pourvu que ça dure longtemps.

Pour ceux qui veulent commencer à sculpter, je dirai juste de ne pas avoir peur. Commencez par faire la décoration pour vos socles (une boîte, une citrouille, etc...). Puis continuez à modifier quelques figurines (une arme brisée, un bras perdu, etc...). E petit à petit, ça vient et on finit par faire ce qu'on veut. C'est la première fois que je fais un buste et la première fois que j'utilise de la supersculpey. Et voici le résultat. Je ne peux pas donner meilleur conseil que d'essayer.

Pour finir, je voulais vous laisser une réflexion: Il y a des années, une communauté de joueurs a fait un règlement international pour Bloodbowl. Maintenant une autre communauté est en train de faire un règlement 9ème Edition. Ne pouvons-nous pas, en tant que communautés de joueurs de tous les pays, faire de même pour Confrontation? « un règlement, pour les unifier tous et pour les liens dans l'obscurité d'Aarklash... ». Rachkam et son jeu Confrontation, c'est un monde et un jeu fabuleux. Il ne faut jamais que tout cela disparaisse. C'était un plaisir pour moi de vous connaître. Je suis à votre disposition pour n'importe quelle collaboration ou projet. Vous pouvez me contacter sur mon Facebook. Salut et merci beaucoup.

FRAII BUSHI



FABRIZIO RUSSO



Peintre italien talentueux, Fabrizio Russo sait mettre en valeur les figurines qui lui passent entre les mains. Artiste et véritable touche-à-tout, il est toujours sur un projet et ne s'arrête jamais. Entre 2 voyages professionnels, il a pris le temps de répondre avec gentillesse à nos questions. D'un naturel plutôt réservé, il nous offre tout de même une vision intime de son travail.



J me m'appelle Fabrizio Russo et je vous remercie pour la petite interview. Dans le monde de la figurine miniature, je suis surtout connu en tant que « RUSTO ». Je travaille pour des spectacles d'art et d'artisanat. N'hésitez pas à venir me voir sur ma page Facebook! Je vis à Milan où je suis née il y a déjà plus de 40 ans! J'ai 42 ans pour être précis... Et je suis un peintre professionnel sur figurines depuis 2002.

J'ai beaucoup de passe-temps, vraiment beaucoup : Tout sur l'art, la photo, le cinéma et la lecture de livres et de bandes dessinées! J'étais un joueur de basket pendant de nombreuses années. J'adore ce sport... Je suis aussi un grand fan de volley-ball ainsi que de squash.



Rackam ! Et bien oui je m'en souviens de son arrivée. Je commençais à peindre des figurines à cette époque. Et Rackham est arrivé en Italie, dans la boutique Blues Brothers. C'était l'amour à la première découverte ! Je ne suis pas un joueur en revanche... Je suis juste un peintre... Et Rackham a été la première révolution pour la peinture de figurines ! Ils ont changé la façon de voir les modèles peints. J'ai adoré les figurines de la gamme. Et j'ai aussi aimé le sentiment créé avec les fans et la communauté.

Je suis un peintre pour ma part et pas plus que cela. J'essaie toujours de trouver une corrélation entre le cinéma et les figurines... Du coup, pour moi, Nurbald était un Harkonnen! Souvenez-vous du mythique film Dune ! J'ai donc décidé d'utiliser ce genre de couleurs pour le mettre en lumière! Le plus grand défi a été de le mettre en valeur dans son espace. Car c'est une petite figurine dans une grande base et du coup, il faut trouver un agencement harmonieux pour le mettre en valeur! Il n'est pas facile de faire attention à la figurine principale s'il y a un grand espace à regarder. J'y ai un peu réfléchi mais je pense que ça marche après tout! J'ai utilisé du bois pour la base ronde, quelques colonnes de rackham, et juste un kit de grille en laiton gravé. Je les ai cassés et j'ai peint!

J'ai fait beaucoup de grands projets dans ma carrière. Un important, nommé «Borderland» inspiré par une belle œuvre de Paul Bonner que vous devez connaître. C'est une pièce unique faite par Joaquim Palacio pour MuMi, musée des miniatures. C'est une grande

expérience qui m'a fait remporter le «Best of Fantasy» au World Model Expo Stresa 2014. J'ai beaucoup de projets, tellement même, vraiment! Je travaille sur différents projets... Jetez un œil à ma page Facebook pour comprendre. Vous y verrez mes nouveautés.

Je connais bien sûr la Communauté française et votre Newsletter. Pour ceux qui aiment la peinture et veulent se lancer dans l'aventure, je tiens à vous dire que c'est un monde magnifique. Tout le monde peut créer son monde personnel au travers de peintures et de décors. Il n'y a qu'une seule limite, votre imagination, alors faites-le! Merci beaucoup pour cette interview. Je suis juste un peu timide, alors je n'aime pas trop parler de moi... Comme je vous l'ai dit, jetez un œil à ma page professionnelle et on pourra faire connaissance. Il y a des étapes pas à pas sur mon travail et plein d'autres choses.

FABRIZIO RUSSO





BRANISLAV BABOVIC



La Serbie est très prolifique en peintres de talent. Si la communauté serbe ne demande qu'à repartir de plus belle avec un jeu modernisé et accessible, leurs peintres sont toujours aussi actifs. Nous allons donc vous faire découvrir un autre talent des Balkans. Branislav Babovic est une véritable machine ne laissant jamais sécher ses pinceaux. De quoi s'inspirer pour vos prochaines séances à l'acrylique.

C'est un véritable plaisir pour moi de faire connaissance avec la Confédération Française du Dragon Rouge. Je me présente, Branislav Babović. Je suis ingénieur en systèmes informatiques BSC. On peut me retrouver sous le pseudo Bane3d ou Paintguild. J'ai 40 ans et je viens de Belgrade en Serbie.

J'ai découvert la gamme des figurines de Rackham sur internet il y a longtemps. Certains de mes amis ont acheté la gamme tout entière et on a fondé un club local de figurines nommé Red Griffin. Nous y avons tenu de nombreuses parties et joué à de nombreux jeux. J'ai beaucoup joué avec les nains de Tir-Na-Bor et les Griffons. C'était d'ailleurs mon armée principale.

Ça fait environ 20 ans que je peins des figurines. Mais j'ai fait quelques pauses durant quelques années. Je peux dire que j'ai

environ 12 ans d'activité de peinture derrière moi. Je peins des figurines depuis 7 ans sans interruption, en essayant de peindre tous les jours !

Ce que j'ai vraiment aimé chez Rackham, ce sont la conception des sculptures et le style de peinture par leur studio : Le fameux NMM mis en scène par Rackham. Ils ont un peu ouvert mes yeux dans un style différent de la peinture classique que proposait Games Workshop. C'est totalement vrai encore aujourd'hui puisque le style Rackham style a fait des émules et la peinture continue d'évoluer dans la même veine. Martin Grandbarbe et Sébastien Picque qui sont des anciens du studio Rackham travaillent différemment aujourd'hui, mais le style Rackham est encore bien visible dans leurs travaux !

Je n'ai pas de figurine peinte préférée. Vraiment, je ne peux pas en citer une en particulier. J'aime toutes les figurines à peindre. Tout est bon dans cette gamme. C'est pourquoi j'en fais aussi bien mon hobby qu'un travail à mi-temps. Bien sûr, les Griffons d'Akkylanie restent la gamme chère à mon cœur. Merci Rackham pour ce travail exceptionnel !

En ce moment, je travaille sur d'autres gammes de figurines comme Kingdom Death, Mierce ou Dark Sword. Je suis une sorte de peintre mercenaire. Tant que je peux peindre une énorme quantité de figurines, tout me va ! Ces dernières années, je peins même des bustes et des figurines dans des échelles plus grandes comme du

54 voire du 75mm. Clairement, tout ce que le sculpteur Joaquin Palacios fait est superbe et parfait pour de belles peintures. C'est un artiste incontournable !

Il y a toujours une communauté Confrontation autour de chez nous. Mais elle n'est plus vraiment active. Elle s'est ralentie au fil des années. Il y a parfois des rassemblements, mais les gens ici jouent surtout à Infinity, Warhammer 40K et à quelques autres jeux.

Je connais bien Ivan Radenkovic. C'est un cher ami à moi. Nous parlons beaucoup de figurines lorsque nous avons le temps. Je suis aussi un papa d'un bébé de presque 2 ans. Avoir un travail à temps plein le jour et être peintre pour des commandes (surtout la nuit) fait que le temps est vraiment précieux pour moi. Mais j'adore échanger avec lui quand j'ai un peu de temps.



INTERVIEW



J'ai pu travailler sur les figurines de la gamme Legendarion. Mon avis sur la gamme dépend selon les modèles. J'ai peint certaines d'entre elles à la demande d'un client. Certaines d'entre elles sont l'enfer à monter et à peindre. Certaines sont plus faciles comme Syriac par exemple. Le nouveau design du Wolfen semble vraiment agréable et il est passé une résine plastique de meilleure qualité il semble.

Après tout ce que j'ai peint, je me demande bien ce que j'aimerais faire chez Rackham. J'en ai encore une énorme quantité qui attend toujours d'être peinte. J'ai bien un truc comme 120 boîtes de figurines dans ma collection et dans toutes sortes de boîtes comme la gamme entière des nains de Mid Nor, Tir-Na-Bor et beaucoup d'autres qui ne demandent qu'à être peints. Malheureusement, je n'ai aucune armée totalement peinte. Toute ma galerie de peinture est visible sur Coolminiornot et sur ma page Facebook. J'ai beaucoup de figurines non



peintes car quand je les peins, je les vends le clair de mon temps soit à des clients, soit sur eBay. L'année prochaine, je compte me réengager sur des concours de peinture et participer à des expositions pour mettre en avant mon travail. Les dernières années ont été vraiment chargées et j'ai été très occupé.

En tout cas, merci pour cette interview. Je connais bien la Confédération Française du Dragon Rouge. Il y a déjà environ 10 ans je pense j'étais déjà sur votre forum pour avoir des conseils et obtenir des traductions de points de règles depuis la version française ! Et je serai ravi aujourd'hui d'avoir l'opportunité de participer à l'un de vos concours de peinture. Il faudrait me le rappeler. Mais comme le temps est une denrée rare pour moi, je ne peux rien promettre.

J'ai un message à faire passer à la communauté et aux anciens de Rackham :

Stéphane Simon, Benoit Cosse, Marques d'Aragorn, Mikh, Yannick Fusier, Yannick Hannebo, Stéphane Nguyen – Vous faites toujours un travail génial et de superbes figurines. Vous dominez la scène des figurines. Les gars qui viennent après la Team Rackham comme Thomas David, JAG, Allan Carasco, Gael Goumon pour n'en nommer que quelques-uns... J'adore tout ce que vous faites. Mythic Battle et Conan réunissent un peu de tous ces sculpteurs. Ce n'est plus vraiment la qualité Rackham mais ça reste d'excellentes figurines. Vous pouvez suivre mon travail sur mes différentes pages :

facebook.com/paintguildm/
www.puttyandpaint.com/paintguild
www.coolminiornot.com/artist/bane3d

Merci encore à toute la communauté de m'avoir offert de faire connaissance avec vous et j'espère qu'on aura l'occasion de discuter tous ensemble.

BRANISLAV BABOVIC



INTERVIEW



INTERVIEW





C'est une interview toute particulière dans ce numéro de notre Newsletter puisque nous allons à la rencontre de 3 artistes qui ont travaillé de concert sur un projet commun. Il ne s'agit pas moins de la refonte graphique de la figurine plastique de Rhéa de Brisis. C'est donc avec Lily Mc Donnell, Lee Jae Chi et Kelvin Goh que nous partirons à la découverte d'une toute nouvelle sculpture dans l'univers d'Aarklash aux accents orientaux, entre la plaine d'Achéron et les îles de Zoukoï !



My Beautiful Monsters

Bonjour! Je m'appelle Lily McDonnell mais j'utilise plus volontiers le pseudo «MyBeautifulMonsters» sur internet. C'est aussi le nom de ma marque. J'ai 32 ans et j'exerce en tant qu'artiste indépendant. Je suis née aux États-Unis mais depuis 1998, je vis à Melbourne en Australie. L'art n'est pas seulement mon métier, c'est aussi ma passion. J'aime créer par la peinture, le dessin, la couture mais aussi l'artisanat. Je vends aussi des jouets en peluche sur mesure et des costumes en ligne ou lors d'expositions locales.

RHEA DE BRISIS



J'ai fait récemment la découverte du monde de Rackham par le biais d'un client qui se souvenait avec tendresse de ces belles miniatures et de leur art assez conceptuel. J'ai donc été introduite à cet univers. Il espérait apporter un peu de ce détail et de l'artisanat dans les miniatures pour son propre jeu. L'incroyable talent d'Edouard Guiton et des œuvres qu'il a créé m'a vraiment inspiré aussi. Ses personnages de l'univers de Confrontation étaient tout aussi fluides que brutaux, riches en détails tout en étant conçus avec une extrême élégance.

J'ai été approché par Kevin Goh après qu'un client m'ait recommandé. C'était pour travailler sur la refonte d'une figurine pour Rhéa de Brisis. Son but ultime pour le projet était de produire une figurine de démonstration, limitée et basée sur le nouveau design. La conception pour Rhéa a beaucoup changé entre mes croquis initiaux et le concept final. Au départ, la conception de costumes était plus inspirée par les concepts d'Edouard Guiton. J'étais partie sur le style de coiffures énormes, des

sangles et des pointes. Après avoir lu plus en détail de son histoire et son rôle dans le jeu, les dessins sont revenus plus sur sa véritable personnalité. Nous voulions souligner qu'elle était de caractère sombre et raffiné. Elle avait besoin d'être royale et sexy, puissante et sinistre. J'ai commencé à regarder du côté de la haute couture pour l'inspiration. J'ai pris l'inspiration de beaucoup de styles de mode différents comme le fétichisme, le gothique, le chinois traditionnel, la haute couture, le burlesque, le k-pop et le j-pop mais aussi sur les reines historiques. Ce n'était pas seulement son costume qui avait besoin de communiquer qui elle était, mais aussi son allure et sa pose. Après quelques discussions et quelques croquis, nous avons trouvé une pose qui nous a semblé démontrer son attrait ainsi que son pouvoir de contrôle.

Après avoir produit le concept fini pour Rhea, Kevin s'est approché de Jae Lee Chi pour faire le design en élaborant la sculpture de la figurine. Kevin et Jae Lee Chi ont travaillé sur la sculpture ensemble. Bien qu'ils

INTERVIEW



aient partagé avec moi des photos de leur progression, je n'ai pas eu d'influence sur l'étape de la sculpture. Je suis très impressionnée par la figurine finale, surtout la quantité incroyable de petits détails que Jae Lee a pu inclure sur cette pièce. Rhéa était mon premier concept à être produit en série de figurines. C'est aussi ce qui la rend très spéciale pour moi. Je suis très fière du résultat final et j'ai vraiment aimé faire partie du projet. Je ne pense pas pouvoir choisir une «plus grande réussite». Je suis reconnaissante tous les jours d'avoir un emploi que j'aime, la création d'artistique. Je suis fière d'avoir fait partie de nombreux projets différents et dans un large éventail industriel. J'ai abordé différents thèmes comme la promotion de la santé éducative, la conception de jeux vidéos, la conception graphique d'entreprise, l'illustration freelance et récemment la conception de jeux de table. Je trouve le plus grand des défis d'allier le côté des affaires et celui d'être un artiste. C'est un défi d'équilibrer la création d'art avec tous les autres travaux qui doivent être faits pour en faire un véritable emploi. Et il faut apprendre à bien diviser le temps entre les deux domaines. J'ai vraiment aimé travailler sur des dessins pour des jeux de table et j'espère continuer à travailler avec les gens dans ce domaine très enrichissant. Mes futurs projets sont notamment l'écriture et l'illustration de ma propre bande dessinée. J'illustre un conte de fées appelé «Seraph et l'Ours» mais j'ai aussi d'autres peintures et projets artistiques.

Je ne connaissais pas auparavant la communauté du Dragon Rouge avant votre interview. Comme je vous l'ai dit, je n'ai découvert l'univers que récemment. Je savais que Confrontation était un jeu bien aimé et je ne suis pas surpris que les gens continuent à en profiter partout dans le monde. Le travail graphique du jeu est sans commune mesure et sans égal. Aux lecteurs intéressés pour devenir des illustrateurs, le meilleur conseil que je puis vous donner est de suivre votre passion. Ne cherchez pas à

suivre les tendances ou à imiter les autres. Créez des œuvres basées sur ce qui vous excite. Ce sont ces images qui partagent quelque chose de véritable et unique avec le monde et fera la différence. Et partager est très important ! Partagez votre art afin que les gens puissent le voir Partagez ce que vous avez appris avec les autres et partagez un peu de qui vous êtes afin que votre public et les employeurs potentiels savent à qui ils ont à faire. Merci donc à la Confédération Française du Dragon Rouge pour m'avoir invité à faire cette interview. Je suis honorée de savoir que mon travail a atteint votre communauté de l'autre côté du monde. Pour plus d'information, vous pouvez consulter mes derniers travaux et projets passés, vous pouvez aussi me demander des renseignements, tout cela sur mon site Web:

<http://www.mybeautifulmonsters.com/>

LILY MC DONNELL



buste de monstre à l'échelle 1/12ème. Je vrai bien où ce projet m'amène.

C'est la première fois que je prends contact avec la Communauté Française du Dragon Rouge. Je ne vous connaissais pas. Je connaissais Rackham avant qu'ils ne passent au plastique pré-peint. Mais je n'ai jamais vraiment suivi l'histoire du jeu, en partie parce que je n'avais pas de revendeur par chez moi.

En tout cas, vous pouvez toujours aller voir ce que je produis actuellement sur ma page Facebook:

<https://www.facebook.com/borneominiaturesculptor/>

LEE JAE-CHI



Bonjour à tous les lecteurs. Je m'appelle Lee Jae-Chi. Je suis de nationalité malésienne. J'ai 34 ans et je suis sculpteur professionnel en Freelance spécialisé dans la figurine miniature. Je ne fais pas que cela. Mon passe-temps comprend la peinture de figurines, la sculpture pour mes projets personnels et la pratique de jeux de figurines.

C'est la raison pour laquelle j'ai été amené à sculpter pour Kelvin Goh. Il avait un projet et il m'a remis le concept de Rhéa de Brisis en dessin. Je lui ai dit que je pouvais en faire une sculpture et je me suis lancé. Au départ, je ne savais pas vraiment ce que j'allais en obtenir. Au final, je me rends compte que je dois encore beaucoup m'améliorer.

J'ai déjà fait d'autres réalisations. L'une de mes plus importantes à ce jour est un dragon sculpté pour zélotes Miniatures. Et je peux vous dire que ce qui prend le plus de temps, ce sont les ailes. C'est très difficile et ça prend un temps fou. En ce moment, mes projets tournent autour d'un





Bonjour à vous amis français, je m'appelle Kelvin Goh. Mes vieux amis m'appellent «Chèvre» ou «Taureau», Hokkien en dialecte chinois. Parce que dans ma très jeune jeunesse, j'étais un peu brute. Maintenant que j'ai 40 ans, je suis beaucoup plus délicat. Mais personne n'a jamais mis à jour mon pseudo. Je ne donne pas souvent de photos de moi, parce que j'ai pas l'air terrible en photos. Je vis à Sydney en Australie et j'ai fait une partie de mes études à Londres. De par mon métier, je fournis des services professionnels en sécurité informatique et audit informatique.

Mais j'ai d'autres activités plus ludiques. Je joue du piano et de la guitare. Je lis et j'écris. Vous pouvez d'ailleurs consulter ma page de fanfiction à l'occasion. Mais ce ne serait pas complet bien sûr sans que je vous avoue que je peins également des figurines. Je travaille d'ailleurs avec un groupe d'artistes pour donner vie à ma terrible imagination. Mes lectures sont simples. J'avais l'habitude de lire beaucoup du Warhammer 40.000 et Battle puis récemment de l'Age of Sigmar. Je lis aussi beaucoup des contes comme Pathfinder et Call of Cthulhu. Mes séries préférées sont actuellement The Painted Man de Brett Tennant, ou Secret Histories de Simon Green, oh et la nouvelle série de Steampunk de Jim Boucher.

Je connais la marque Rackham depuis 2006, lorsque les miniatures Rackham sont devenues plus facilement accessibles au reste du monde. En 2007 ou 2008, lorsque Ludik Bazaar a eu beaucoup de Rackham à vendre, je me suis procuré d'importantes quantités de figurines Rackham dont une partie pour les amis en Australie.

J'avoue que je ne suis pas un joueur. Le jeu n'a jamais fait appel à moi il faut croire. Mais je pense que la gamme Confrontation est la plus belle du monde! Bon, je dirai un petit bémol personnel pour les Drunes. Je ne suis pas du tout fan de leurs sculptures.

Un jour, j'ai vu le plastique pré-peint de Rhéa de Brisis. J'ai dit pour rire à ma femme: «Je parie que je peux faire mieux! ». Elle m'a alors répondu « Prouvez-le ! ». Donc, c'est ce que j'ai fait. D'ailleurs, j'ai au moment où je vous écris la figurine officielle PPP sur mon bureau. Un jour, je vais la couper et avec de la greenstuff, corriger quelques détails que je n'aime pas.

Pour notre modèle, je voulais apporter une influence chinoise fidèle aux miniatures que je concevais déjà. Mon ascendance chinoise et singapourienne a servi beaucoup comme mon inspiration. Aarklash est assez vaste, je pense. Et je voulais apporter un touche d'éléments chinois à Acheron. C'est tout de même ma 3ème faction préférée. Et ce n'est sans rappeler l'Île de Zoukoï. Une certaine mythologie chinoise a donné des influences dans notre imaginaire. Par exemple, le zombie chinois «jiang shi». Mais depuis les années 1980, les films représentent ce fameux Jiang Shi lui ont donné l'aspect tantôt d'un zombie, tantôt d'un vampire.



Pour mener à bien mon projet, j'ai du contacter quelques personnes. Lily McDonnell a été recommandée par un bon ami, Peter Overton, qui est impliqué dans Twisted pour information. Il a dit qu'elle était vraiment une bonne artiste. Et il avait raison. J'ai embauché Jae Chi pour qu'il sculpte également pour moi. Je voulais donner la chance à sa start-up. Jae Chi venait juste de commencer à sculpter pour les Zélotes Miniatures. Et donc il



produisait des figurines de qualité raisonnable pour un prix raisonnable. D'ailleurs, il est très travailleur et une personne très gentille. Principalement, Lily et moi avons eu quelques désaccords sur ce qu'il fallait faire à propos de Rhéa. Et nous avons discuté un peu, mais on est finalement arrivé à un compromis approprié.



En ce moment, je suis impliqué avec le projet Dreamboat Miniatures. C'est une collaboration avec un groupe d'artistes aux États-Unis. Le projet est de développer des pin-ups masculins. Du coup et parce que je ne suis pas multitâches, j'ai arrêté la production de Phoenix Miniatures pour le moment, bien que j'ai déjà 50% de ma gamme ligne pour les Akkyshans déjà bien avancé. Les greens sont entreposés sur mon bureau en ce moment même !

Plus important encore pour moi, j'essaie de commencer un nouveau concept pour la Lionne rousse. Mais il faut dire que j'ai été attaché à la naissance de mon second fils. C'est donc une lutte pour trouver du temps et de l'énergie pour le faire.





Figurez-vous que je savais que la communauté en Europe était toujours active et je savais que c'était aussi le cas en France. Je savais que votre communauté existait toujours.

Si vous vous demandez comment vous procurer encore Rhéa de Brisis, et bien elle a été rebaptisée «Lei». Oui parce que CMON a fait du bruit et s'est plaint à l'un de mes artistes. Il était plus facile de renommer la sculpture que d'entrer dans des problèmes judiciaires avec CMON. Elle est toujours disponible J'ai encore 20 exemplaires de côté.

J'en profite pour partager avec vous mes concepts pour les elfes araignées Akkys-hans, avec la permission d'Atreju. Pour information, c'est l'administrateur du forum Confrontation-haven.

Varmishi - le cercle extérieur, ou les possédés. Ce sont les humains et d'autres qui se sont égarés dans les forêts d'araignée. Ils sont asservis et transformés en zombies pour protéger les forêts.

Akari - le premier cercle. Ceux qui ont osé pénétrer dans la forêt des Araignées et évité les prêtresses araignées ainsi que leur esclavage. Ils sont récompensés par le venin de la Reine. Il affecte les personnes de façon différentes, leur conférant parfois des pouvoirs magiques ou de la force, mais parfois, il les tue purement et simplement. Ces Cultistes sont le plus haut rang réalisable pour ceux qui ne sont pas de purs Elfes Akkys-hans de sang.

Atrash - le deuxième cercle, ou les sangs purs. Ceux qui sont nés Elfes araignées. Tous les elfes araignées portent

la marque de la Reine et ont muté arachnide d'une manière ou d'une autre. Ils s'appuient sur des frappes avec poignard, chakram pour une attaque à distance ou leur venin mortel.

Shivenos - le troisième cercle, ou les prêtres. Ces elfes araignées qui démontrent une capacité magique sont prises en charge par les Prêtresses, toilettées pour devenir à terme des commandants de rang supérieur. Ils élaborent des sortilèges autour du venin, élément important, pour ceux qui veulent être des Cultistes. Cela inclut également les araignées esclavagistes pour ceux qui sont capturés et incapables d'échapper.

Tarsal - le quatrième cercle, ou la main droite de la Reine. Celles d'entre elles qui ont une capacité de combat hors norme ou une capacité magique toute particulière sont parfois appelées à servir la Reine. Elles peuvent aussi y subir la Bénédiction de la Reine, le venin non dilué de la morsure de la Reine Araignée. Tous ne survivent pas, mais les élus sont récompensés avec des pouvoirs étranges et colossaux.

Fehran - les morts, ou les veuves noires. Ceux qui ont goûté venin de la Reine et qui ont étrangement changé. Leurs corps se déforment au-delà l'imagination. Le changement prend les Tarsals de différentes façons. Mais inévitablement, ils se transforment en araignées géantes soumises à la volonté absolue de la Reine. Les Fehran sont envoyés comme assassins, utilisés comme force brute, ou agneaux sacrificiels..



J'ai déjà fait des greens pour les veuves noires, et les dague-combattants. J'ai travaillé sur les concepts des autres excepté les prêtres. Plus important encore, j'ai terminé le master d'une figurine appelée Spider Outkast. C'est une unité mercenaire avec des ailes, spéciale pour les elfes araignées, fabriquée par Lux Thantor.

Je suis joignable ici : www.fanfiction.net/~gohkm

KELVIN GOH





C'est avec un grand plaisir que nous avons démarré un lien étroit avec la Confédération italienne qui développe sa propre version de Confrontation. Si dans l'avenir, nous allons travailler sur des projets communs comme la création de profils, des concours de peintures ou le travail collaboratif sur les affiliations et Dog of War. Mais tout projet commun ne peut se concrétiser sans une petite présentation préalable. Nous espérons que ça vous donnera l'envie de nouer des liens avec une communauté très active et motivée.

Chers fans de Confrontation, ceci pourrait être un peu une surprise pour vous, de lire le nom Confrontation EVO dans ce magazine en ligne. Eh bien, vous n'êtes pas les seuls! Le staff de Confrontation EVO est aussi surpris et ravi que vous l'êtes. La grande nouveauté est que la Confédération Française du Dragon Rouge et Confrontation EVO ont décidé de joindre nos forces pour amener notre jeu préféré à tous et offrir un Confrontation encore meilleur à tous nos joueurs, partout dans le monde. C'est un moment historique car, pour la première fois après la disparition de Rackham, deux communautés indépendantes appartenant à des pays différents ont officiellement décidé de travailler ensemble et d'aligner leurs objectifs! Nous pensons que c'est merveilleux et offre une pléthore de possibilités jamais vues auparavant! Nous sommes tellement reconnaissants à la communauté française d'être si gentille à franchir le pas de nous unir!

Quoi qu'il en soit, après la «Longue histoire courte», si vous lisez encore, nous pouvons passer à la «Longue histoire longue», qui va vous fournir des détails sur notre version du jeu, Confrontation EVO, au cas où vous n'en avez jamais entendu parler. Confrontation EVO est ce qui aspire à être la mise à jour la plus moderne et complète de Confrontation 3.5. Sa création a pris plus de 7 ans de raffinements et d'améliorations continus, mené par des milliers de jeux et de tests: Il a toujours tout le goût

CONFEDERATION ITALIENNE



de Confrontation, mais aucun des mauvais aspects de C3.5.

À l'origine, le CEVO a été cantonné aux seuls pratiquants de la langue inconnue appelé l'italien, jusqu'à ce que nous ayons réussi à terminer une traduction anglaise en novembre 2016. C'est un réel changement de dimension ludique. CEVO a complètement modernisé et amélioré le livre de règles: Les gens d'Aarklash, les compendiums pour tous les sorts, les miracles, les missions de jeu etc... Nous avons beaucoup de joueurs qui depuis si longtemps, ont regardé leurs magnifiques figurines Rackham couvertes de poussière sur les étagères, longtemps oubliées. Et maintenant, ils sont heureux de jouer CEVO et ressortir leur gamme légendaire. Puisque nous avons déjà écrit une introduction explicative à Confrontation EVO et ses changements en ce qui concerne C3.5, je préfère vous renvoyer vers ce document:

<http://confrontationpills.altervista.org/confrontation-evo-ruleset-introduction/?lang=en>

Cependant, nous pouvons vous fournir un bref résumé:

- Nous avons limité l'influence du hasard: Le résultat au dé [1] n'est pas un échec automatique mais a besoin d'une relance pour soustraire le résultat au lieu d'être ajouté; Faire un double [6]-[6] ne tue plus automatiquement.

- Nous avons modifié le système de santé en appliquant une norme plus définie, de sorte que la santé est résolue avec des points de vie et des blessures légères/graves/critiques pour soustraire

1/2/3 points de vie. Mais le tableau de blessures a aussi maintenant des entrées pour traiter 4/5/6 points de vie de dommages en 1 seul coup. Maintenant, tous les combattants de grande taille ont 1 point de vie supplémentaire.

- Il existe un système plus simple pour dicter la façon dont les boosts et les pénalités s'additionnent pour éviter d'accumuler des effets au-delà de toute raison.

- Il est à noter que, comme le jeu est entièrement gratuit, toutes les armées et les effets de jeu sont équilibrés, car ils n'ont aucune logique de vente derrière eux! Bien que nous ayons nos armées préférées, nous avons tenu à ce que toutes les armées se valent sur les tables de jeu pour ne priver personne du plaisir de jouer.





Il ya quelques autres changements mineurs, mais en général, les règles de Confrontation EVO sont assez simples à saisir pour un vétéran, un joueur qui connaissait déjà C3.5. Cependant, la question la plus problématique à laquelle nous avons été confrontés était la suivante: Comment introduire le jeu aux nouveaux joueurs? Le cœur du jeu réside en son éternel renouvellement de nouveaux joueurs. Pour cela, CEVO dispose également d'une version démo: Un jeu de règles très court soit 5 pages et des livres d'armée, dépouillés de presque tout, conçus pour aider les nouveaux joueurs à entrer dans le jeu et pour faciliter les démonstrations lors de conventions, tournois et foires.

Inutile de dire que les tournois représentent une occasion importante de présenter le jeu et de maintenir une communauté forte. Nous sommes fiers de vous faire savoir que CEVO est présent à des événements internationaux comme Adepticon aux Etats-Unis en mars prochain! De même, comme Confrontation EVO commence à rassembler de plus en plus de fans aux Etats-Unis, il est déjà joué dans plusieurs autres pays, y compris

l'Allemagne, la Grèce, le Mexique, la Pologne, l'Espagne et le Royaume-Uni.

Concernant l'avenir, nous avons beaucoup d'idées et de possibilités devant nous pour élargir le jeu et beaucoup d'entre eux impliquent une collaboration avec nos amis français! De nouveaux profils et miniatures, des événements de peinture, une révision de Dogs of War, des accessoires de jeux (jetons, décors, ...) et bien d'autres encore sont en préparation.

Vous êtes curieux ou encore plus intrigués par Confrontation EVO? Vous devriez! Alors, pourquoi ne pas nous rendre visite sur notre page Facebook pour commencer?

<https://www.facebook.com/confrontationevo/>

N'hésitez pas à prendre contact avec nous et avec la communauté de jeux existante et partager vos opinions, idées et impressions avec nous!



Si vous voulez juste consulter nos manuels de jeu, ils peuvent être trouvés ici:

<https://www.facebook.com/notes/confrontation-evolution/rulebooks-links-link-ai-materiali/794644000677846>

Nous espérons vous rencontrer bientôt!

Le staff de
CONFRONTATION EVO



BACKGROUND

L'Alliance ophidienne patiente depuis si longtemps loin sous la surface où grouillent des êtres inférieurs, ignorant tout de l'antique peuple qui survécut à l'hiver de batailles. Les repli dans des sanctuaires inviolables et invisibles du commun des mortels a donné l'illusion aux hommes qu'ils dominaient sans réserve le continent d'Aarklash. Seulement voilà, l'Alliance se réveille peu à peu. Comme une mue longue à s'extirper, les ophidiens reprennent petit à petit possession de la surface. Fou de rages et à bout de patience, certains d'entre eux exultent à l'approche d'un combat attendu depuis trop longtemps.

« As-tu déjà apprécié le bris de tes os? »

Les 3 Thallions avaient quitté leurs montures à l'orée de la forêt. Ils poursuivaient maintenant les fuyards armes au poings dans le bois sombre de Caer Mnà. Les voleurs étaient cernés. Ils s'étaient retranchés à la hâte dans des ruines abandonnées au cœur de la végétation. Leur avidité à piller les convois des routes marchandes avait eu raison d'eux. S'en prendre à une escorte destinée à l'Ambassadeur d'Akky-lannie lui même ne pouvait que déchaîner l'Ordre du Juste Châtiment sur eux et signer leurs morts. Et leur prise était bien trop précieuse pour rester dans des mains ennemis. La chasse à l'homme était lancée.

Les 3 hommes masqués arrivaient après quelques heures sur une veille tour tombée en ruine. Un monument très ancien qui, malgré les affres du temps et de la végétation, tenait encore debout. A sa base, la porte usée par les pluies n'offrait qu'obscurité aux Thallions postés dans l'embrasement. Guettant tout mouvement de l'ennemi, ils s'avancèrent prudemment en formation et pénétrèrent dans la première salle. Leurs yeux mirent un moment pour s'acclimater aux Ténèbres des lieux. Tout était en partie effondré mais la ruine tenait encore debout. Des traces au sol indiquaient que les malfrats s'étaient enfoncés dans les autres pièces. Leur embuscade serait peine perdue face à l'entraînement des militaires de l'Ordre. Avec une prudence extrême, ils sondèrent la seconde pièce. Cette dernière était située à la base de la tour et des ouvertures dans la pierre usée laissaient échapper de fins rayons de lumière. Une obscurité relative permit aux 3 hommes de comprendre que leur traque s'achevait là, sans combattre. Des morceaux de corps jonchaient les gravats et la mousse. D'autres étaient même accrochés à des poutres de bois à 3 mètres du sol. C'était une véritable boucherie. Aucune trace de lutte, aucun autre indice que 5 ou 6 corps éparpillés. Les os étaient broyés et on pouvait voir par endroit

S'ILTHISS



des morsures béantes dans la chair. Aucune trace d'un ennemi invisible et l'artefact dérobé semblait absent du carnage.

Une goutte de sang venue heurter le masque d'un Thallion le sortit de sa contemplation macabre. Il leva lentement les yeux au ciel en essuyant d'un revers de gant la tâche de sang. Ce qu'il ressentit, ses confrères ne purent le lire dans ses yeux cachés sous son masque de nacre. Un reptile gigantesque fondait dans un silence incroyable sur la troupe depuis les hauteurs de l'édifice. Le malheureux Griffon n'eut pas le temps d'empoigner son arme que la vouge du reptile vint le couper tout net. La masse du monstre percuta le corps découpé qui vint s'écraser contre une paroi. Les autres Thallions réagirent d'instinct à la menace en dégainant leurs armées à feu. Une pluie de plomb fusa dans toutes les directions. La reptation frénétique du constricteur esquiva les tirs puis il se rua sur l'un des hommes. L'échange fut bref. La vélocité et la puissance du guerrier Ophidien eu vite raison de l'habileté du soldat. Malgré un maniement d'épée exemplaire, le grand serpent paraît sans effort les coups et entaillait inlassablement le corps du malheureux. Le second Thallion se jeta dans la mêlée mais ses coups ne rencontrèrent que le vide. Le serpent avait senti sa présence et avait adopté une posture martiale propre à l'Alliance. Très vite, les blessures subies indiquèrent l'issue inévitable. Le guerrier Ophidien saisit avec sa queue le bras armé du second Griffon en le soulevant du sol sans même le regarder. Puis d'une vive rotation de sa vouge ensanglantée, il trancha la gorge du premier malheureux. D'une torsion rapide, il broya l'épaule du Thallion captif de ses anneaux. Ce dernier n'eut même pas le temps de hurler sa douleur. Le reptile se retourna vers lui et projeta sa gueule béante sur la gorge du condamné. Une injection mortelle de venin paralysa immédiatement le pantin inanimé.

L'action fut aussi brutale que rapide. Le Thallion à la gorge tranchée tomba au sol dans une marre de sang. L'autre fut relâché en étant projeté à l'autre bout de la salle dans un fracas métallique et d'os brisés. Le silence environnant reprit ses droits. On ne perçu bientôt plus le bruissement du grand serpent sortant de la tour avec son précieux butin attaché à la taille.

S'Ilthiss est un commandant admirable et un guerrier cruel. Il n'hésite pas à faire éclater sa rage et sa fureur lors des combats en cherchant la destruction pure et simple de ses ennemis. Issu d'un Sanctuaire de l'Aube Noire, il a forgé sa technique de combat dans un enseignement martial dur et froid, réservé aux Guerriers les plus endurcis et aux Vortirans. Depuis sa dernière mue, S'Ilthiss a décidé de revêtir ses appareils de guerre et attend le grand Ragnarok, les poings serrés au pommeau de sa Vouge meurtrière.

Rapport de mission du Sanctuaire

CORSAIR



S'ILTHISS

12,5

6

6-9

6-8

7

5

"As-tu déjà apprécié le bris de tes os?"

Compétences : Conscience, Toxique/3, Commandement/15, Résolution/2, Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/D, Enchaînement/2.

Rang : Champion Vétéran ophidien

78



Sables Carmins (Scorpion)

A l'origine, ce ne sont pas réellement des arènes dans le sens « romain » du terme, mais plutôt des lieux de « relaxation » pour les membres de la caste combattante.

Quelques-uns ont attiré, au fil du temps, un public plus ou moins nombreux, mais nous sommes loin de l'ambiance des films de gladiateurs.

Une poignée de clones, et même quelques Vrais-Nés, ont acquis une petite réputation d'efficacité dans les Sables Carmins. Parmi eux, nous pouvons compter Cypher Lukhan.

Le « héros » du peuple Syhar disposait déjà d'un bon palmarès avant ça. Il s'adonne à des exhibitions de temps en temps, notamment face à des Dévoreurs (ses préférés) des prisonniers Akkylanniens, des Orques et même des clones expérimentaux envoyés là en crash-test.

Sabre Barbelé

Arme commune des Nains de Mid Nor.

Salaüel

Salaüel est le seigneur des Abysses. Il règne sur tous les démons des enfers. Béal et Dhalilia ne sont pas ses enfants aux sens littéral du terme (pas de mère, en somme), mais sont, selon les transcriptions achéroniennes, « issus de lui ». L'un et l'autre sont les seuls démons pour qui la filiation soit établie et évidente.

La funeste légende attribue à Salaüel le pouvoir d'engendrer des démons à volonté. Nous pouvons donc considérer Béal et Dhalilia comme ses « messies », et certains démons n'hésitent pas à prétendre qu'ils ont été créés par Salaüel, à partir de la faiblesse des mortels.

Salias Yesod

Membre autrefois respecté de la caste des Biochirurgiens, bien que n'ayant pas développé toute la puissance musculaire que les Biochirurgiens avaient prévue pour la

LEXIQUE D'AARKLASH

lignée dont il est issu. Cette faiblesse fut compensée par son esprit vif et son intelligence supérieure à celle des plus brillants Alchimistes. Préférant créer un être parfait plutôt que de servir de chair à canon, il fut destitué par le Conseil à cause de son attitude trop indépendante et d'une expérience visant à reconstituer un corps. Il possède dans une veille lanterne un Homoncule minuscule qu'il garde depuis sa fuite de Shamir et qu'il doit nourrir de Quintessence à l'aide de son Clystère Alchimique.

Sanctuaires de Pierre

Sanctuaires renfermant les sépultures des guerriers ou les présents d'Yllia, protégés jusqu'à la mort par les shamans Wolfen.

Sardar le Pur

Mage d'Alahan, initié de la Lumière, diplomate de renom et grand-père de la Lionne Rousse.

Sarkahn

Nécromant d'Achéron.

Sasia Samaris

Surnommée la Rose du Désert ou la Rose des Sables, magicienne de Dirz.

Elle ne commande pas réellement. Il lui est parfois confié un laboratoire, une équipe et quelques clones mais elle n'a pas et n'aura sans doute jamais un quelconque commandement. Certains affirment qu'il s'agit là d'un choix de son créateur.

Scaëlin

La Première des Veuves Noires, Reine des elfes Akkyshans. Elle porte en son sein un fléau qu'elle s'apprête à répandre ...



Sceau du Temple

Symbole de l'autorité, de l'influence, et de la parole d'un Commandeur Templier. Si un voyageur se présente à une Loge ou à une Commanderie Templière en possession d'un Sceau du Temple, il est certain d'être écouté avec attention et respect. Il n'existe que cinq de ces sceaux, un pour chacune des quatre Commanderies et celui de Proteüs, le Grand Maître du Temple.

Sceptre de Sacrifice Nocturne

Une des créations magiques d'Ophyr, lui permettant de domestiquer l'air et l'eau afin de blesser ou de faire tourner ses adversaires.

Sceptre de Consonance

Artefact conçu par Irix, et qui marqua son passage en tant qu'Adept. Alors qu'elle cherchait Ailovox, le Premier Wolfen, la Shaman trouva un bâton de combat digne de symboliser le Chemin Stellaire, le pont mythologique qui relie Yllia et les étoiles d'Aarklash. Par la suite, elle s'enfonça profondément dans les terres ravagées par le froid et la neige, au nord comme au sud du continent. Elle y découvrit, au terme d'une longue quête, un bloc de glace n'ayant jamais fondu depuis la création du monde. Enfin, Irix dut arracher un symbole de Feu des griffes d'un Sibir, un Maître Élémentaire, au cœur d'un volcan prêt à entrer en éruption. Ce n'est qu'après avoir accompli ces exploits que la Shaman assembla le Sceptre de Consonance ...

Sceptre des Atrocités

Relique ancienne appartenant à la Gorgone et lui conférant le pouvoir terrifiant de maîtriser autant de sorts ténébreux qu'elle le désire. Il s'agit en fait d'un morceau de l'Arbre Obscur.

Séléné

Elle est la représentation, l'idéalisation, de la lune auprès des Sélénites. Certains la considèrent comme une déesse, d'autres comme un concept, tout dépend des croyances de l'individu qui parle. Elle intervient dans les incantations Sélénites ; les légendes lui attribuent la possession d'un manoir mystique dans un Royaume éloigné. Le rapport avec Yllia est facile à établir mais n'est pas évident : Séléné est aussi abstraite et distante qu'Yllia est sanguinaire et proche de ses enfants Wolfen. Il est fort probable qu'il s'agisse d'entités différentes ou, qu'il s'agit



de la même, de deux manifestations opposées. Mais quand on sait que la Lune peut revêtir une infinité de visage... Qui aurait le pouvoir de vérifier ?

Sélénites

Derniers descendants des Ylliaars, ils sont pourchassés par les Epées de Lahn qui les considèrent comme des hérétiques. La Lune les a dotés d'étranges pouvoirs qui se manifestent suivant l'influence de l'astre lunaire. Il n'y a que les humains qui ont cette compétence « par nature ».

Sentinelles Daïkinees

Nom donné aux Magiciens parmi les Elfes Daïkinees. Ils savent, grâce à la magie Féérique, éveiller l'âme protectrice de la nature.

Sentinelles de Mid Nor

Se déplaçant silencieusement, les sentinelles sont les yeux de l'armée de Mid Nor. Frappant toujours là où on les attend le moins, ceux que l'on a surnommé les yeux de l'ombre peuvent déstabiliser une armée en un éclair.

Séphirot

Dit « Le Moissonneur ». Champion centaure mort-vivant armé d'une redoutable épée à deux mains.

Sered

Commandeur Templier Griffon, ennemi personnel de Sasia Samaris.

Sérum de sang de géant

Préparation naine permettant d'augmenter les capacités des combattants l'ingurgitant.

Servantes pourpres

Elles sont liées aux quartiers d'habitation des Neuromanciens et des Mentats. Elles servent donc en effet à satisfaire leurs perversions mais ont aussi pour rôle de faire l'entretien et la cuisine selon les goûts du propriétaire des lieux. Un Bio-chirurgien méritant peut se voir attribuer une Servante pourpre en récompense pour son travail. Ensuite au niveau capillaire, c'est un peu plus compliqué. Si la servante pourpre est un clone conçue et destinée à ce triste rôle elle sera chauve de naissance. Dans le cas d'une esclave capturée dans un autre peuple elle peut avoir des cheveux. Tout dépend du goût du Technomancien avec qui elle est.

Ce sont une classe exclusivement féminine. Les hommes quant à eux sont dans la plupart des cas réservés aux Sables carmin.

Service militaire

L'armée du Lion dispose d'une armée de métier et d'un service obligatoire. Ce dernier n'est pas excessivement long mais possède le double avantage d'entraîner la population et de resserrer les liens autour des valeurs du Lion. Les régiments de « bleus » étaient conservés à l'arrière.

Comme l'ont prouvé les deux guerres Misérables contre les Gobelins de Kharbôxyl XIX, la population du Lion peut se soulever d'un seul bloc contre l'envahisseur et le repousser.

La situation est similaire en Akkylannie, sauf que le service obligatoire est plus long et difficile. Par ailleurs, les généraux du Griffon n'ont jamais hésité à envoyer les jeunes recrues en première ligne, avec des vétérans. Beaucoup craquent. Les autres sont considérés avec une haute estime par les citoyens du Griffon.



Shakansa

Il erre dans la large bande qui s'étend de part et d'autre de la frontière de Bran-Ô-Kor et se joint aux Orques pour aller verser le sang des Syhars.

Shamans

Nom donné aux Magiciens des peuples Wolfen, Gobelins et Keltois.

Shamans Gobelins

Titre donné aux magiciens gobelins. Ces derniers maîtrisent principalement l'air et le feu. Aucun domaine de magie ne leur est interdit.

Shamans Keltois

Les shamans sont ceux au sein du peuple keltois qui parlent aux esprits, ceux des ancêtres et ceux qui peuplent Aarklash et qui se trouvent dans chaque élément. Ils sont passés maîtres dans l'art d'associer ces esprits à un objet ou à une arme. Par exemple la pierre de légèreté est un objet auquel les shamans ont associé des esprits de l'air. Les armes de Malachite sont des armes auxquelles les shamans ont associé des esprits. Ils sont le lien entre le peuple kelte et le monde des esprits et des ancêtres, et c'est pour cela qu'ils sont très proches des quatre éléments fondamentaux.

Shamans Wolfen

Liens entre Yllia et la meute. Remplissent les fonctions de conseiller spirituel du Chef de Meute, de guide, d'oracle ou de devin, de soigneur... Ce sont par exemple eux qui préparent les potions à base d'herbes dont sont enduits les Repentis afin que leurs poils ne repoussent plus.

Shamir

Capitale de l'Empire de Dirz, située sur le continent désertique de Syharhalna. Son Oriflamme Sacré est l'un des plus réputés. Lorsque les Alchimistes s'y installèrent, ils ne disposaient pas encore d'armées et de laboratoires, aussi furent-ils contraints de s'adapter à leur environnement désertique pour espérer survivre aux assauts de leurs ennemis. Shamir n'a pas grandi : elle est sortie des sables.

Shanis

L'un des Familiers de l'Air de Méliador le Céleste.

Sihirs

Une race particulièrement puissante d'élémentaires.

Siobhan

Déesse de la Nature et de la Vie chez les Sessairs.



Skahas

Ambassadeur d'Alahan à Cadwallon. De nombreux miliciens sont à son service.

Solitaires Wolfen

Wolfen ayant, après avoir défié le chef de meute du clan et perdu ce combat, été banni de la meute, et ayant réussi à survivre seul sur Aarklash. Ils ne peuvent plus jamais rejoindre de meute, mais sont tenus par Yllia à porter assistance à tous ses enfants en danger. On retrouve ainsi les Solitaires au côté des Wolfen sur le champ de bataille. En étant éloignés de la meute, les Solitaires découvrent des mystères inconnus, comme la Magie. Les études pour parvenir à maîtriser un élément sont longues, mais elles ouvrent des champs entiers de connaissances. Du fait de leur nature particulière, certains Solitaires perdent les aptitudes de leurs races ... ils ne sont plus Tueurs Nés. Les sortilèges des Solitaires ne sont connus que d'eux seuls. Même les autres Magiciens Wolfen ne peuvent les utiliser. Les Solitaires d'Aarklash vivent en communion, car ils doivent surmonter les mêmes épreuves. Ils peuvent donc partiellement augmenter leurs capacités magiques quand ils sont proches l'un de l'autre. Ils ne peuvent pas approcher d'un Personnage Wolfen, et n'ont pas le droit de porter les armes et les attributs de leur peuple.

Sophet Drahas

Le Roi des Cendres, le Prince des Obscurs, lié à son trône et incapable de s'en éloigner. Plusieurs rumeurs courent à son sujet, et nul ne sait si c'est à la suite d'un pacte rompu avec Lilith elle-même, ou si cette malédiction est liée à la volonté de Feyd Mantis d'affaiblir son ancien disciple. Son corps, bien qu'à moitié rongé et momifié, garde pourtant une impressionnante musculature. Ses doigts écorchés aux ongles noirs et crochus, identiques à ceux des

autres Nécromants, sont puissants et agiles. Son épée est Cruelle.

Sorciers Orques

Nom donné aux Magiciens Orques. Ils vivent souvent seuls, ne quittant leurs grottes que pour rejoindre les armées orques en campagne. Les Sorciers tirent leur pouvoir des forces naturelles qui habitent Aarklash. Or le monde d'Aarklash est constitué de la fusion des différents éléments. Les sorts orques s'inspirent de leur environnement, pour en tirer la quintessence : ils ne sont pas liés à un élément particulier et leurs effets sont souvent un mélange d'utilisation de Pouvoir et de techniques de combat.

Souffle Ardent de Merin

Lorsqu'ils atteignent le rang d'Adeptes, les Magiciens Griffons sont dévorés par le Souffle Ardent de Merin. Parfaite incarnation de tout ce qui brûle et dévore par le Feu, le Dieu Unique donne à chacun de ses serviteurs une étincelle de son immense pouvoir.

Souffleurs

Caste gobeline à l'origine ayant pour but d'éliminer la vermine grouillant dans les villes. Ils sont équipés de matériel leur permettant d'utiliser au combat des gaz toxiques de leur fabrication.

Suaire d'Evaël

Voile imprégné des énergies maléfiques de la campagne de Sophet Drahas. Grâce à lui le Roi des Cendres possède un champ de vision de 360° et peut invoquer un spectre qui combattrait un court instant à ses côtés.

Syharhalna, la Terre Alchimique

La terre alchimique, continent désertique, occupée par les Alchimistes de Dirz après leur exil d'Akkyllanie suite à la Grande Inquisition menée par l'Empire du Griffon à leur rencontre. Tous les abords de ce désert sont parsemés d'avants postes. La puissance de la flotte Syhar ne repose ni sur le nombre, ni sur la force. De nombreuses nefes du Scorpions, rapides et insaisissables, écumant la mer de Migol et arraisonnent les navires qui croisent dans la région.



Le Blogurizine sort encore le grand jeu!

Automne 2016 #25

BLOGURIZINE

LE E-ZINE DES FIGURINES

AIDE DE JEU - BANC D'ESSAI - DÉCOUVERTE - DOSSIER - HOBBY - NEWS - RENCONTRE - REPORTAGE - SCÉNARIO - ...

LE E-ZINE LE PLUS
MONSTRE
DE LA COMMUNAUTÉ
ARRIVE BIENTÔT !

En téléchargement gratuit !

BLOGURIZINE.COM



Quelques chiffres pour cette fin d'année afin de réaliser tout ce qu'on peut attendre de 2017. A vous de jouer pour exploser les statistiques!

L'année 2016 a encore été riche en activité. On peut noter des affluences records sur nos tournois principaux de Paris, Bordeaux et Lyon. Les membres de la Confédération Française du Dragon Rouge n'ont pas été inactifs tout au long de cette année.

Déjà, on peut se féliciter du retour en force de notre page officielle Facebook qui a fait peau neuve. L'opération a tellement été efficace que nous avons atteint un palier record, celui des 1500 membres. Nous sommes actuellement à 1543 membres qui nous suivent quotidiennement sur le réseau social. On compte sur vous pour dépasser la barre des 1600 pour la nouvelle année.

Vous pourrez y retrouver nos compte-rendus de tournois, nos concours de peinture, les événements annuels, les organisations des tournois et bien d'autres informations importantes.

<https://www.facebook.com/ConfederationFrancaise.du.Dragon.Rouge/>



EN BREF



Si vous êtes 553 membres enregistrés sur le forum, vous n'en êtes pas moins à utiliser le portail de la Confédération. Véritable boîte à outils de l'univers Confrontation, le portail vous offre la possibilité d'accéder à toute la base de données du jeu : Profils, artefacts, sorts, miracles... Mais il offre surtout l'accès aux dernières règles mises à jour. Et le plaisir ne serait pas total si on ne vous offrait pas la lune. Et oui, il est possible de gérer directement vos listes d'armées et de les archiver, de gérer l'intégralité de votre collection de figurines, et d'avoir accès aussi bien aux Newsletters qu'aux résultats des concours de peintures ou des liens internet très utiles pour prolonger l'aventure Confrontation.

Le portail en 2016, c'est plus de 30.000 visites, 740.000 pages consultées, 76 GB de données partagées avec vous. Alors n'hésitez pas à toujours venir consulter notre portail. On espère vous apporter une version 2.0 encore plus complète, intuitive et immersive.

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

La Confédération Française du Dragon Rouge a encore bien travaillé cette année. La réforme de la magie avance bien et on a fait le plus difficile. Pour apporter quelques chiffres concernant les grimoires, on en a fait 25 depuis le lancement de la refonte à l'été 2014. Il y a eu beaucoup de chemin depuis le tout premier grimoire de Primagie mis en ligne le 17 août 2014. On en est donc à 25 grimoires en seulement 28 mois. Ça fait une moyenne qui approche le grimoire par mois. Il ne reste plus que 15 grimoires à faire. Mais ce chiffre est trompeur car les grimoires restants sont, soit déjà bien entamés via les sorts multi-classés, soit ne comprenant qu'une poignée de sorts, voire les 2 en même temps. Donc on peut estimer être parvenu à 75% du travail sur les sorts réformés.

Concernant les profils, nous pouvons estimer déjà 204 profils sortis officiellement depuis la première Newsletter. On peut y ajouter 25 profils doublonnés comme par exemple les États-Majors qui sont sur la même photo alors qu'il y a 2 profils. C'est le cas aussi pour les profils à options comme les messages d'Icquor. Ces chiffres n'incluent pas les profils génériques sans sculpture sortis au tout départ au nombre d'environ 70. Pour résumer, la somme de tout ce travail vous offre un total d'environ 300 nouveaux profils depuis le lancement du projet 3.28b en 2008, renommé Confédé par la suite. Ça fait une belle moyenne inférieure à 3 profils par mois. Si vous voulez participer aux réformes du jeu, venez vous joindre à nous ici:

<http://confrontation.vraiforum.com/f67-Conf-Fede.htm>



DATES DES PROCHAINS EVENEMENTS

- **Les 5 et 6 février 2017:** Week-end de campagne scénarisée de Lyon.

<http://confrontation.vraiforum.com/t3427-69-Lyon-WE-de-campagne-sc-naris-e-les-4-5-f-vrier.htm>

- **Les 29 et 30 avril 2017:** Tournoi National de Paris à la Waaagh Taverne.

<http://confrontation.vraiforum.com/t3249-Grand-Tournoi-de-Paris-2017.htm>

- **Les 3 et 4 juin 2017:** 6ème Tournoi régional Confrontation de Bordeaux lors d'un Multi-tournoi de club: Eden, King of War, Fury, Warmachine, Alkemy, Dust et surtout Confrontation.

<http://confrontation.vraiforum.com/t3414-6-me-tournoi-de-Bordeaux-Muti-tournoi-de-club-sur-2-jours-3-et-4-juin-2016.htm>



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://vladabok.xyz/sden-2/confront-Confederation-.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/Confederation-Francaise.du.Dragon.Rouge/>

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.



EVILASH



EVILASH



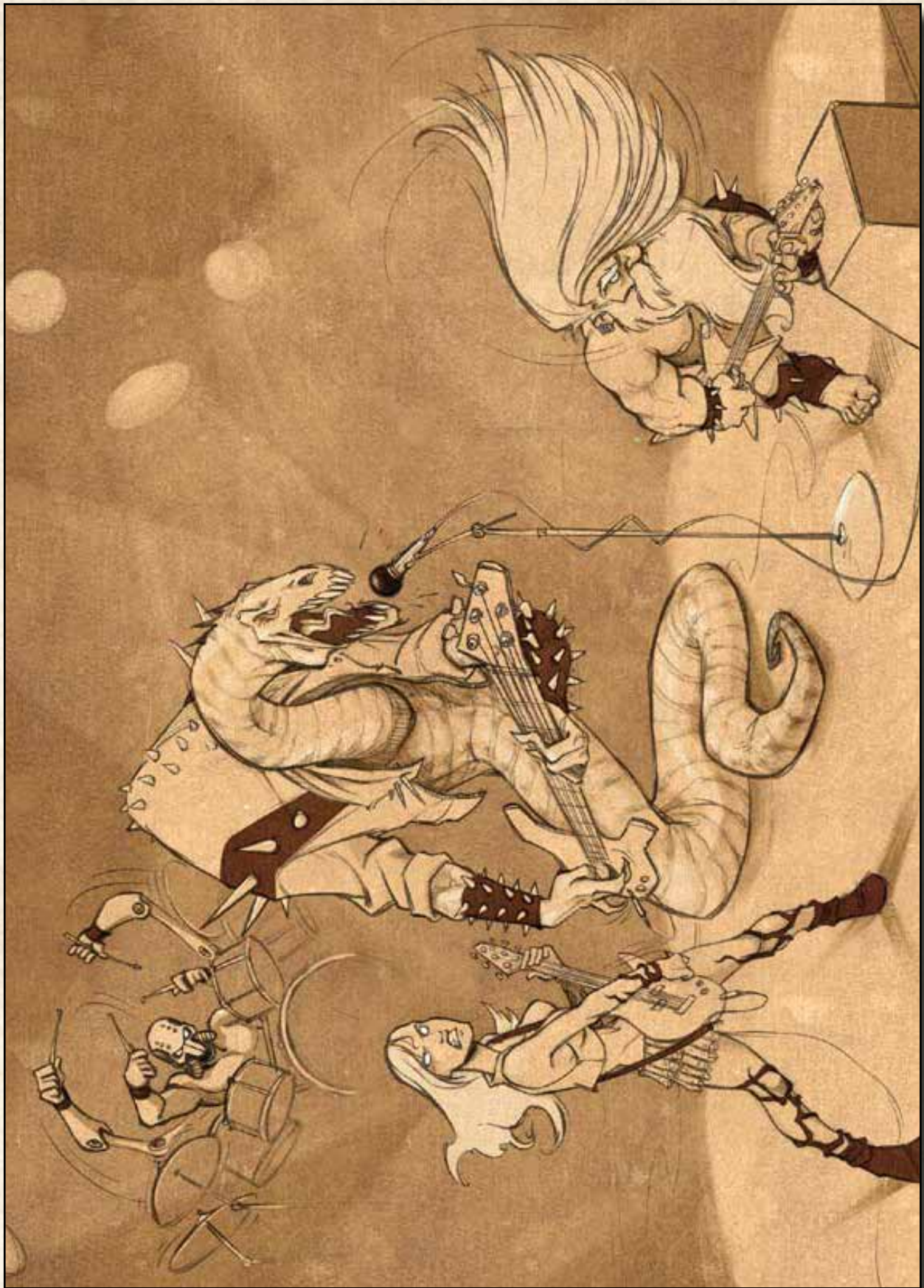
EVILASH



EVILASH



EVILASH



EVILASH





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+ Id6.

-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	

Actions cumulatives	
Marcher	
Tirer	
Actions mystiques	
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			
	Dévoit	Zélate	Doyen
Fidèle	2	3	4
Moine Guerrier	1	2	3
			Avatar
			7
			6

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

Tour de jeu	
Phase stratégique: 1) Constitution des séquences d'activation 2) Jet tactique	
Phase d'activation: Tirage des cartes et activation des figurines 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	



CINE'
LA NEWSLETTER DU
DRAGON ROUGE

