NUMERO 17

CHUF'

LA NEWSLETTER DU DRAGON ROUGE

- **FORMAT**
  Confédé - Magie,.
- **EVENEMENTS**
  Tournois, Interviews.
- **PEINTURE**
  Concours, Tutoriel.
- **UNIVERS**
  Histoires, Lexique, Info & Aide de jeu

Immobile telle une statue, la Prêtresse de Fer contemplait les hommes d'Akkylannie autour d'elle. L'affrontement était désormais imminent et seule leur foi commune en Merin pourrait les conduire à la victoire. Chacun des combattants était relié au ciel par d'étranges filaments. Selon leur éclat, la servante de Merin pouvait distinguer ceux qui rejoindraient le dieu igné d'ici quelques heures.
Observant à nouveau les fils du destin, elle constata de nombreux changements. Les Drunes allaient bientôt attaquer.

CONF'
La Newsletter du Dragon Rouge

Comité de rédaction: Gunnm, 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, Stèphane 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 17

Avril-Juin 2017

SOMMAIRE

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

CONF'FEDE
- Refonte de la magie 04
  Grimoire de Féerie....04
  Grimoire de Corruption....06

EVENEMENTS
- Tournoi de Lyon 08

PEINTURE
- 23ème concours 10
- Tutoriel: Pulsae Cynwal....13

INTERVIEW
- Confrontation Résurrection : l'équipe de Sans-Détours....16

BACKGROUND
- Lexique d'Aarklash 18
- Sophet Drahas....20

JEUX
- Mots croisés 22

INFORMATIONS
- Dates des prochains évènements 23
- Les sites partenaires 24

GALERIE 25
AIDES DE JEU 28

EDITO

Confédération du Dragon Rouge

Bonjour les gens,

La NL est de retour, dans les temps, avec un rédac-chef novice aux commandes : l'ami Saurdak. Gloire à lui !

Je crains cependant qu'il ne se fasse voler la vedette par l'énorme actualité de Confrontation ces dernières semaines : j'ai bien entendu nommé la nouvelle de Résurrection. C'est officiel, c'est réel, on en a tous rêvé, Sans-Détour l'a fait. Ou plutôt va le faire.
Car si l'annonce de cette Résurrection a bouleversé le landerneau figuriniste français, il faut savoir raison garder et se dire que la relance d'un projet industriel d'envergure prendra du temps. Armez-vous donc de patience & profitez du temps à venir pour peindre & jouer, que ce soit en Conf'Fédé, en Conf'EVO ou toute autre version à votre convenance. Il s'agira d'être prêt quand la Résurrection sera prête à déployer ses ailes.

Ludiquement.

SuperTaze

REFORME DE LA MAGIE

La féérie est une voie peu connue, nous y avons trouvé une base de grimoire au sein du vieux GBN de C3, auxquels nous avons ajouté des sorts réservés aux magiciens Daïkinees & une poignée de sorts laissés de côté lors de la refonte du grimoire Élémentaire de l'Eau. Il en ressort un grimoire sympathique & varié, calqué sur les humeurs changeantes de l'Eau, son principal Élément.

Affaiblissement

Eau=2
Voie : Féérie
Fréquence=2
Difficulté=2+ATT de la cible
Portée : 20cm
Aire d'effet : Un combattant ennemi
Durée : Jusqu'à la fin du tour
La cible gagne la compétence « Immunité/Peur ».
La cible gagne FOR-4.

Baiser de Mnémosyme.

Eau=1
Voie : Féérie
Fréquence=1
Difficulté=3+POU/FOI de la cible
Portée : 20cm
Aire d'effet : Un mystique ennemi
Durée : Entretien/1
La cible oublie un de ses sortilèges ou miracles, au choix du lanceur, qui ne peut plus être incanté ou appelé.

Chant de lassitude

Neutre=3
Voie : Circæus, Féérie
Fréquence=1
Difficulté=7
Portée : Personnel
Aire d'effet : 10cm
Durée : Jusqu'à la fin du tour
Tous les combattants ennemis bénéficient de ATT-1 et FOR-2.
Ce sort est sans effet sur les combattants dotés de la compétence « Mort-vivant », « Construct » ou « Élémentaire/X ».

Contrôle de la matière

Neutre=1+X
Voie : Féérie, Technomancie, Tellurique
Fréquence=1
Difficulté=6+X
Portée : 20cm
Aire d'effet : Un combattant
Durée : Jusqu'à la fin du tour
Le lanceur choisit parmi l'un des effets ci-dessous :
• La cible gagne FOR+2X et RES-2X (minimum RES = 1).
• La cible gagne FOR-2X et RES+2X (minimum FOR = 1).

Drain féérique

Eau=1
Voie : Féérie
Fréquence= 2
Difficulté=POU de la cible
Portée : 40cm
Aire d'effet : Un magicien ennemi
Durée : Entretien/1
Aire d'effet : Un combattant ennemi
Durée : Jusqu'à la fin du tour suivant
La cible doit effectuer immédiatement une
La cible gagne la compétence « Récupération/-2 ».

Faveur féérique

Neutre=1
Voie : Féérie, Cartomancie
Fréquence=2
Difficulté=5
Portée : 20cm
Aire d'effet : Un faye ami
Durée : Jusqu'à la fin de la partie
La cible est retirée de la partie.
Désignez un combattant ami à 20cm du lanceur, il gagne la compétence « Chance ».

Flot apaisant

Eau=3
Voie : Féérie, Symbiose
Fréquence=1
Difficulté=7
Portée : Personnel
Aire d'effet : 10cm
Durée : Instantané
Chaque combattant ami effectue un test immédiat de « Soin/X » (obligatoirement sur lui-même) avec :
• La même valeur de X que celle de sa compétence « Régénération/X ».
• X=6 pour tout combattant ne bénéficiant pas de la compétence « Régénération/X ».

Force de la nature

Neutre=2
Voie : Féérie, Symbiose
Fréquence=2
Difficulté=6
Portée : 20cm
Aire d'effet : Un combattant ami
Durée : Jusqu'à la fin du tour
La cible gagne la compétence « FOR en charge/X », avec X=FOR+4.

Muraille de ronces

Eau=3
Voie : Féérie
Fréquence=1
Difficulté=7
Portée : 20cm
Aire d'effet : 10cm
Durée : Entretien/1
Ce sortilège doit cibler un point du terrain. La zone enchantée a 2 effets :
• Les combattants ennemis la considèrent comme un Terrain encombré.
• Le résultat final des tests des tirs traversant cette zone est diminué de -1.
Ce sortilège peut cibler un Nexus, auquel cas la durée devient 'Jusqu'à la fin de la partie'.

Pavois de brume

Eau=1
Voie : Féérie
Fréquence=2
Difficulté=6
Portée : 20cm
Aire d'effet : Un combattant
Durée : Entretien/1
La cible gagne la compétence « Instinct de survie/6 ».
Ce sortilège est sans effet sur les combattants possédant la compétence « Construct », « Élémentaire/X » ou « Mort-vivant ».

Racines de la colère

Eau=X
Voie : Féérie
Fréquence=1
Difficulté=6+X
Portée : 20cm
Aire d'effet : Un combattant ennemi
Durée : Jusqu'à la fin du tour
La cible gagne MOU-2,5*X et subit un jet de Blessures (FOR=X).

Résine de pétrification

Neutre=3
Voie : Tellurique, Féérie
Fréquence=1
Difficulté=7
Portée : 5cm
Aire d'effet : Un combattant
Durée : Jusqu'à la fin du tour
La cible gagne RESx2, MOU=0, INI=0 et TIR=0.
La cible ne peut plus se déplacer ni tirer.

Résolution meurtrière

Eau=1
Voie : Féérie
Fréquence=1
Difficulté=7
Portée : 20cm
Aire d'effet : Un combattant ami
Durée : Jusqu'à la fin du tour
La cible gagne DEF=0, en contrepartie elle peut répartir les points de Défense perdus entre son Attaque et sa Force comme des points de « Mutagène/0 ».

Vigueur de l'onde

Eau=1
Voie : Féérie, Symbiose
Fréquence=2
Difficulté=6
Portée : 20cm
Aire d'effet : Un combattant ami
Durée : Jusqu'à la fin du tour
La cible gagne la compétence « Brute épaisse ».

Vindicte Élémentaire

Eau=3
Voie : Féérie
Fréquence=2
Difficulté=4+X
Portée : 20cm
Aire d'effet : Un combattant ennemi
Durée : Instantané
La cible subit un jet de Blessure (FOR=4+2X), X étant le nombre de gemmes de Mana que la cible possède (dans sa réserve ou dans tout artefact, sort ou effet de jeu lui permettant de stocker des gemmes de Mana).

La corruption est une voie connue surtout des mystérieux nains de Mid-Nor. Nous avons travaillé sur ce grimoire peu connu, pour lequel d'obscurs sortilèges ont été réanimés depuis les antiques arcanes de Confrontation 2. En espérant que le résultat vous plaise.

Célérité des ombres

Voie : Chtonienne, Corruption
Ténèbres=1
Fréquence=2
Difficulté=6
Portée : 20cm
Aire d'effet : Un combattant ami
Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne MOU+2,5.

Désincarnation mineure

Neutre=1
Voie : Corruption
Fréquence=1
Difficulté=2+POU du lanceur
Portée : 20cm
Aire d'effet : Un combattant ami doté de la compétence « Possédé »
Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible perd la compétence « Possédé ».
Le lanceur gagne X gemmes de l'Élément utilisé pour lancer le sortilège, avec X=PEUR/3 de la cible.

Dévastation de la poupée

Voie : Corruption
Ténèbres=2
Fréquence=2
Difficulté=6
Portée : 20cm
Aire d'effet : Un guerrier des gouffres ami
Durée : Spécial

Après le jet d'incantation, lancez 1d6 et conservez ce dé près de la cible. Lors de chaque phase d'Entretien, baissez la valeur de ce dé de 2.
Si cette valeur est égale ou inférieure à 1, la cible explose immédiatement. Tous les combattants à 5 cm ou moins de la cible subissent un jet de Blessures (FOR = 6) et la cible est retirée de la partie.

Fiel des possédés

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

Les attaques gagnées par la cible à l'aide des compétences « Ambidextre » ou « Contre-attaque » bénéficient des bonus suivants.

- Elles ne peuvent pas faire l'objet de la moindre tentative de Défense.
- Chacune de ces attaques bénéficie de FOR+X (minimum = 0).

Harassement

Ténèbres=1
Voie : Corruption
Fréquence=2
Difficulté=6
Portée : 20cm
Aire d'effet : Un combattant ennemi
Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne FOR-2.

Hémorragie de Ténèbres

Voie : Chtonienne, Corruption
Ténèbres=2
Fréquence=2
Difficulté=X
Portée : 20cm
Aire d'effet : Un combattant ami doté de la compétence « Possédé »
Durée : Spécial

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

Le sortilège cesse d'agir immédiatement après qu'une Blessure (même due à un Tir ou à tout autre effet) ait été infligée à la cible.

Héritier de l'hydre

Voie : Chtonienne, Corruption
Ténèbres=1
Fréquence=2
Difficulté=6
Portée : 20cm
Aire d'effet : Un cyclope ami
Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne 1 marqueur 'Héritier'.
La cible bénéficie d'un des bonus ci-dessous, tant qu'elle possède le nombre de marqueurs 'Héritier' indiqué :

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

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

Lacération des plaies

Ténèbres=2
Voie : Corruption
Fréquence=1
Difficulté=5
Portée : 20cm
Aire d'effet : Un combattant ennemi
Durée : Jusqu'à la fin de la partie

La cible subit également les pénalités de Blessure sur sa caractéristique de Résistance (rappel : Sonné n'est pas une blessure).

Libération

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

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

- 1 ou moins. Aucun effet.
- 2 ou 3. La cible gagne la compétence « Membre supplémentaire ».
- 4 ou 5. La cible gagne ATT+1 ou DEF+1.
- 6 ou 7. La cible gagne ATT+1 ou DEF+1. La cible gagne la compétence « Membre supplémentaire ».
- 8 ou 9. La cible gagne ATT+2 ou DEF+2. La cible gagne la compétence « Membre supplémentaire ».
- 10 ou plus. La cible gagne ATT+2 ou DEF+2. La cible gagne la compétence « Membre supplémentaire ». La durée du sortilège passe à 'Entretien/1'.

Main du marionnettiste

Neutre=1
Voie : Corruption
Fréquence=2.
Difficulté=6
Portée : 20cm
Aire d'effet : Un combattant ami
Durée : Jusqu'à la fin du tour

Le lanceur peut sacrifier 1 gemme de Mana après chaque test d'Attaque ou de Défense de la cible. Le test est annulé et relancé comme s'il n'avait jamais eu lieu. Le nouveau résultat est conservé et ne peut être relancé.

Masque du félon.

Ténèbres=2
Voie : Corruption
Fréquence=2
Difficulté=Y
Portée : 20cm
Aire d'effet : Un combattant ennemi
Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible ne peut plus être ciblée par des sortilèges ou des miracles de son camp.

- Y=8 si la cible bénéficie de la compétence « Commandement/X » ou « Juste », et la cible gagne X/2 pour sa portée de commandement.
- Y=6 si la cible bénéficie de la compétence « Étendard/X » ou « Musicien/X », et la cible gagne X/2 pour sa portée de musicien/étendard.
- Sinon, Y=4.

Nécrose

Ténèbres=1
Voie : Corruption
Fréquence=2
Difficulté=RES de la cible
Portée : 20cm
Aire d'effet : Un combattant ennemi
Durée : Entretien/1

La cible gagne INI-1, ATT-1, FOR-1, DEF-1, RES-1 et TIR-1.

Poupée avide

Ténèbres=2
Voie : Corruption
Fréquence=2
Difficulté=6
Portée : 20cm
Aire d'effet : Un incube du despote ami
Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne la compétence « Furie guerrière ».

Le lanceur peut sacrifier 2 gemmes de Ténèbres juste après l'incantation pour que la cible gagne l'effet suivant : les combattants ennemis au contact ne peuvent pas bénéficier des effets des compétences « Acharné », « Dur à cuire » et « Possédé ».

Sacrifice de la poupée.

Ténèbres=0
Voie : Corruption
Fréquence=1
Difficulté=2+POU du lanceur
Portée : Personnel
Aire d'effet : Personnel
Durée : Instantané

Le lanceur gagne une gemme de Ténèbres. En cas d'échec lors de l'incantation, si le lanceur ne bénéficie pas de la compétence « Possédé », il subit une blessure Légère.

Volonté démoniaque.

Ténèbres=2
Voie : Chtonienne, Corruption
Fréquence=2
Difficulté=3+FOR de la cible/2
Portée : 20cm
Aire d'effet : Un combattant ami
Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne la compétence « Acharné ».

TOURNOI DE LYON

Scénarios joués :

- Fontaine de jouvence.
- Les dormeurs.
- Prise de position.
- Les dolmens.
- Timber

Avec seulement 3 joueurs et 2 organisateurs, nous avons décidé de remplacer la campagne scénarisée par une mini-ligue avec nos compos en 200PA, sur une après-midi.
Chaque joueur a choisi un scénario pour une ronde.
Comme à 5 ça fait un joueur qui ne joue pas à chaque ronde, chaque joueur a choisi en début de journée le scénario qu'il souhaitait ne pas jouer.

Résultats :

R1 : Sam / TNB (3 / +112) vs Taze / Sessairs (0 / -12).
R1 : Nico / Drunes (2 / +129) vs Akei / Drunes (0 / -49).
R1 : Shino / Concorde : DNP.

R2 : Sam / TNB (0 / +29) vs Nico / Drunes (3 / -29).
R2 : Taze / Sessairs (2 / -109) vs Shino / Concorde (1 / +109).
R2 : Akei / Drunes : DNP.

R3 : Sam / TNB (0 / -16) vs Akei / Drunes (2 / +116).
R3 : Nico / Drunes (3 / +300) vs Shino / Concorde (0 / -200).
R3 : Taze / Sessairs : DNP.

R4 : Sam / TNB (0 / -153) vs Shino / Concorde (3 / +243).
R4 : Taze / Sessairs (0 / -124) vs Akei / Drunes (3 / +194).
R4 : Nico / Drunes : DNP.

R5 : Taze / Sessairs (0 / -109) vs Nico / Drunes (1 / +194).
R5 : Akei / Drunes (1 / +62) vs Shino / Concorde (2 / +25).
R5 : Sam / TNB : DNP.

Classement :

1. Nico (Drunes). 32 PV / GA +594
2. Akei (Drunes). 21 PV / GA +323
3. Shino (Concorde) 19 PV/GA+177
4. Sam (TNB). 10 PV / GA -28
5. Taze (Sessairs) 9 PV / GA -354

Listes d'armées :

Nico. DRUNES (Gwyrd-An-Caern), 7 figurines, 4 cartes.
• Efrath (résurrection des mânes, guerrier d'alphax) : 43-4+3+9=51 PA
o Affiliation : -4 PA
o Solo (dévoreur d'âmes) : 3PA
o Artefact (messagers du désespoir) : 9 PA
•2x Cavalier mânes : 47-4+4=47 PA
o Affiliation : -4 PA
o Solo (hurlement macabre) : 4PA
• 3x Mânes : 15-4+2=13 PA
o Affiliation : -4 PA
o Solo (momification ancestrale) : 2PA
• 1x Archer : 20-4=16 PA
o Affiliation : -4 PA

Akei. DRUNES (Gwyrd-An-Caern), 9 figurines, 5 cartes.
DRUNESen52+11x3+25+13x3+16x3=197 PA (11 figurines, 5 cartes).
• Gwahyr : 56-4=52 PA
o Affiliation : -4 PA
• 3x Guerrier (marteau) : 15-4=11 PA
o Affiliation : -4 PA
• 1x Mangeur d'âmes E (drain de vie, résurrection des mânes) : 29-4=25 PA
o Affiliation : -4 PA
• 3x Mâne : 15-4+2=13 PA
o Affiliation : -4 PA
o Solo (momification ancestrale) : 2PA
• 3x Archer : 20-4=16 PA
o Affiliation : -4 PA

Shino. CONCORDE DE L'AIGLE, 8 figurines, 6 cartes.
• Bâl-Torg I (don Élémentaire, secret de Bâl-Torg, éruption chtonienne, guerrier d'alphax) : 39+9=48 PA
o Artefact (sceptre des arcanes 1) : 9 PA
• 1x Minotaure des plaines : 63+2+2=67 PA
o Artefact (secret de Bâl-Torg & potion de Force mineure) : 2+2=4 PA
• 1x Repenti grand croc : 32+2+4=38 PA
o Artefact (secret de Bâl-Torg & potion de Résistance majeure) : 2+4=6 PA
- 1x Archer daïkinee : 11 PA
- 2x Animae sylvestre : 14 PA
- 2x Maraudeur : 4 PA

Sam. NAINS TNB (confrérie d'Airain), 5 figurines, 4 cartes.
• Lor-Arkhon : 65+4=69 PA
o Solo (module de célérité) : 4 PA
• 1x Thermo-prêtre sur razorback (compression sélective, thermo-compression) : 63 PA
• 1x Thermo-guerrier d'Uren : 31 PA
• 2x Garde-forge : 15 PA

Taze. SESSAIRS (horde de Murgan), 4 figurines, 3 cartes.
• Argaël : 72-4=68 PA
o Affiliation : -4 PA
• 1x Minotaure des plaines : 61-4=57 PA
o Affiliation : -4 PA
• 2x Barbare (B) : 40-4+1=37 PA
o Affiliation : -4 PA
o Solo (humanophobe) : 1PA

Mon petit CR personnel.

Une petite compo Sessair affiliée Murgan, à l'origine prévue pour jouer éventuellement le fantôme dans la campagne scénarisée, & donc pas optimisée pour 2 sous. Ca s'est vu. Beaucoup… ^^

La FONTAINE de JOUVENCE contre Sam & ses nains TNB.
On va la faire courte, il a réussit un shoot rapide de son Lor-Arkhon sur mon mino. Argaël s'est planqué pour éviter les boulets de canon & est allé engager Lor-Arkhon pour un duel de chefs qui s'est très vite enlisé : le premier coup de maître est paré & le suivant blesse à 1 & 2, ça n'aide pas… Pendant ce temps, sa troupe de nains a bouffé mes 2 géants qui tentaient tant bien que mal de faire le scénar…
DÉFAITE 0/3, avec un GA pas si mal (les géants, ça cogne dur).

Les DORMEURS contre Shino & sa Concorde.
J'ai passé la partie à profiter honteusement de son nombre de cartes bien trop élevé pour faire ce que je voulais avec la pioche. Heureusement, parce que sur le reste ça n'a pas été simple. Ce pauvre Argaël, déjà bien mauvais, s'est fait planté par une flèche en première action de la partie, derrière il n'a pas été bien utile.
Après ça, j'ai perdu le duel des minos des plaines (le sien a une Résolution dans son profil & m'avait chargé, dur…). Mes géants ont fait le taff, cognant & tenant le temps nécessaire.

Les DOLMENS contre Akei & ses Drunes.
Une compo nettement, pas d'erreur chez mon adversaire & pas de malmoule aux dés, je n'ai rien put faire du début jusqu'à la fin. DÉFAITE 0/3 avec la seconde table-rase du jour. Difficile de tirer une quelconque conclusion de cette partie, à part qu'Argaël est définitivement surcôté….

TIMBER contre Nico & ses Drunes.
Nico est toujours un redoutable adversaire & sa compo est parfaitement optimisée, ça va être chaud. Pourtant c'est la partie où je m'en suis probablement le mieux tiré de toute la journée. J'ai sacrifié Argaël rapidement pour tenter un coup avec mon Mino, ça a presque fonctionné, mais je n'ai pas pleinement réussi le coup, son Effrath s'est remis d'aplomb avant de faire revenir son cavalier mort, rendant tout espoir vain de mon côté.
DÉFAITE 0/1 avec une table-rase de plus. Le temps gagné au début me sert au moins à ne pas être ridicule sur le scénario.

Je termine donc bon dernier de ce tournoi (9PV, GA-354), bien que Sam ne soit qu'à peine devant. ^^
Ma compo était clairement une blague (il faudra faire un jour qqch pour ce pauvre Argaël…), mais j'ai passé un bon moment.

SUPERTAZE

Compo orientée boost grâce au secret de Bâl-Torg permettant de réutiliser des potions d'un tour sur l'autre, tout en ayant des éclaireurs pour gérer les adversaires, voir les scénarios de récupération d'objets.

Les DORMEURS contre TAZ et ses Sessairs.
Ayant eu de mauvaises expériences avec des tournois précédents faisant intervenir des personnages de scénarios plutôt gros bill, j'avoue avoir un peu appréhendé cette partie. De plus, connaissant bien TAZ et sa propension à réussir plutôt bien ses jets de dés en cumulant les RTS, j'ai plutôt joué de façon prudente, ce qui m'a d'ailleurs fait un peu perdre de temps en envoyant une figurine rapide (Wolfen) et une plus lente (Gobelin) pour récupérer les clefs devant réveiller les dormeurs.
D'un autre côté, malgré un nombre de carte élevé préférant jouer la diversité et la complémentarité, je profite de mes 2 éclaireurs Animae pour ralentir un barbare et un pour récupérer une clef sans être chargé, et j'envoie mon archer dégommer les figurines adverses les plus rapides comme Argaël, quitte à l'exposer,
Mais vu le coût c'est un choix rentable qui participera à ralentir l'adversaire qui est en sous-nombre.
plutôt efficace.
Bâl-Torg en profite pour booster le Wolfen pour la partie (Alphax), et un Gobelin au tour 1, puis il activera la potion du Mino au tour 2 pour la rendre réutilisable, sinon à part cela il ne fait pas grand-chose avec pas mal de jets ratés (récup de mana, 1 boost, 1 potion) et pas assez de mana pour l'éruption.
Du coup, je mets mon Minotaure hors de portée de charge de l'adversaire pour couvrir mon archer.
Argaël arrive sur mon archer en critique, passe un tour à le tuer et j'en profite pour le tuer avec mon Mino.
Par la suite mon Mino charge le Mino adverse, mais pas grand-chose à craindre grâce à sa potion de FOR+2 et sa charge bestiale. Je passerai 2 tours à l'anéantir grâce à des jets corrects, même si ce n'est pas mon habitude (plutôt coutumier des 1 à la chaîne).
Pour finir je réveille un dormeur et TAZ deux par erreur de choix de ma part, j'aurais dû charger le Barbare adverse porteur d'une clef pour avoir le temps de réveiller 2 dormeurs au lieu d'1, et je finis par tuer toutes les figurines adverses avant la fin de la partie.
DEFAITE 2/1, goal-average parfait.

PRISE DE POSITION contre Nico et ses Drunes.
Ayant déjà joué contre Nico, je déteste vraiment le principe de résurrection des Mânes avec des Cavaliers Mânes car ils sont impossibles à gérer sans tuer Efrath.
Comment cela se passe, et bien beaucoup de malchance malgré un double 6 bien venu mais seulement sur 1 Mâne.
On démarre par des échanges de tir, puis 2 de ses Cavaliers Mâne anéantissent un Animae et poursuivent sur mon Mino trop près. Ils mettent 2 tours pour le tuer mais les bons jets sont de mise du côté adverse, contrairement aux miens.
Je passe le reste du temps à fuir pour ne finir qu'à conserver qu'un Animae en vol et un Gobelin.
DEFAITE 3/0.

Les DOLMENS contre Sam et ses Nains TNB.
Dès le départ je positionne mon Mino et Mon Wolfen pour pouvoirs être sur l'objectif adverse dès le tour 2.
Je couvre le tout avec mon archer et j'occupe l'adversaire avec mes 2 Animaes qui chargeront sans même décoller le Thermo-prêtre et le Thermo-guerrier adverse qui sont restés au contact du Dolmen.
1 Garde-forge est éliminé au tour 1 par mon Wolfen.
Mon archer affaiblit en grave son Thermo-prêtre avant qu'il ne soit chargé par mon Mino au tour 2 grâce à une poursuite après s'être débarrassé du Garde-forge restant. Il tiendra 3 tours par manque de chance aux dés.
Mon Wolfen décide de s'occuper du Thermo-guerrier et le tue au tour 4.
Pendant ce temps, mes 2 Gobelins ont été boostés par Bâl-Torg et sont restés près de mon Dolmen, subissant l'attaque de Lor-Arkhon. La malchance étant du côté de Sam (une fois n'est pas coutume, lors de notre dernière rencontre c'était l'inverse), les jets de boosts de chaudière ne sont pas efficaces et mes Gobelins soutenus par Bâl-Torg font leur job, ils meurent peu à peu, mais résistent suffisamment longtemps pour que Bâl-Torg finisse au contact de Lor-Arkhon empêchant celui-ci de s'approcher du Dolmen à la fin de la partie.
VICTOIRE 3/0, bon goal-average.
TIMBER contre Akei et ses Drunes.
Couper du bois, pour cela il faut des figurines avec une bonne FOR ou de la chance aux dés, n'en ayant pas souvent, j'avais prévu le coup dans ma compo grâce au Wolfen, au Mino et au Boost d'Alphax.
Je démarre en sacrifiant mes 2 Animaes en les plaçant de façon à attirer l'adversaire dans son dos et devant l'empêchant d'avancer pendant 2 tours.
Pendant ce temps, mon archer cible Gwahyr finissant par le mettre en critique, ce qui le ralentira dans la coupe des arbres, puis au tour 3 s'occupe de blesser en grave un archer adverse avant de se faire cribler de flèches et mourir.
A l'opposé de mon flanc gauche, occupé par l'archer et les Gobelins qui ne font pas long feu, mon flanc droit coupe du bois et gère l'ennemi plus ou moins bien. Mon wolfen prend la fuite au bout de la table pour se mettre à l'abri avec 2 morceaux de bois pendant que mon Mino occupe l'ensemble des adversaires en résistant au poison des flèches adverses et en étant soutenu par les éruptions et les boosts de Bâl-Torg..
VICTOIRE 2/1, correct goal-average.

Au final j'apprécie toujours autant jouer à Confrontation et rencontrer de bons joueurs, encore plus lorsque la chance revient et que je quitte la dernière place du classement en passant de très près de la 2ème.

Shino

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!

23EME CONCOURS

Catégorie Vétéran

1er - 0URS
La prêtresse de fer

PEINTURE

Catégorie Vétéran

2ème - SPIFF04
Ysilthan le fou de l'Ymsur

3ème - CLAIRETTE
Kaïn

4ème - FLUFFY
Tumakh

5ème - KELEN
Ohrain l'érudit

Catégorie Régulier

1er - DRG
Magistrat du Griffon

PEINTURE

Catégorie Régulier

2ème - Cyttorak
Prévôt d'Uren

4ème - AKEI
Ardokath

3ème JONES
Collecteur du Despote

Tuto peinture : Pulsar Cynwall (Partie 1)

***Salut les peintres** ! J'ai écrit un petit tutoriel sur la réalisation du Pulsar commencé pour **le dernier concours, l'objectif** n'est pas de donner des méthodes mais juste de raconter comment je m'**y suis pris, autrement dit parler** du hobby.*

1ère étape : Le schéma de couleur ?

Je passe toujours beaucoup de temps sur le choix des couleurs, parfois trop longtemps même ! Mais je peux pas m'empêcher d'utiliser plein de couleurs, donc voilà. Comme j'adore les contrastes, j'ai donc décidé de choisir des couleurs bien différentes entre l'armure et la roue (qui va elle-même contraster avec le socle).

Armure : base Vert PA + Noir PA

Roue : base marron orange PA

Là où ça va devenir intéressant, c'est quand on utilise des couleurs que l'on a jamais utilisé. Découvertes et surprises garanties (et parfois il faut avouer un bon hurlement primaire)

Vu la taille de la figurine, j'ai noté les couleurs utilisées (chose que je ne fais jamais, mais au final ça sert vraiment) et je vais peindre certaines parties à part comme la lance et les lames.

A noter que c'est la première fois que je peints une figurine Rackham aussi grosse.

2ème étape : Enrichir la figurine

Une fois mes couleurs de bases posées, j'aime bien tester à quelques endroits les « matières » que je veux rendre (métaux ? Tissu ?).

J'ai donc fait la lame à l'avant et une espèce d'or maison sur le casque que je vais ensuite reprendre partout, étant satisfait du résultat.

On m'a conseillé d'utiliser du Rouge Noir PA pour ombrer la crinière en bleu. Le résultat est vraiment bien.

Vous voyez que plusieurs zones sont commencées mais aucune n'est finie. Depuis peu, je procède comme ça pour trouver des schémas de couleurs qui me plaisent bien.

3ème étape :
on attaque les dégradés

Je commence la couleur de base des dorures avec du marron orange PA

La roue est assombrie avec de l'ombre brûlée PA et éclaircie avec de l'Iraka puis du Birch (Scale Color)

Plusieurs glacis sont

Chaque plaque d'armure est éclaircie au vert PA puis vert bleu PA (Couleur utilisée par Martin Grandbarbe pour peindre les Elfes Cynwall)

Pour les dorures :
Assombrissement des creux avec la couleur de base marron orange PA et un marron foncé.
Eclaircissement des arêtes avec un mélange marron orange PA + jaune PA, puis jaune PA uniquement.
On finit les éclaircissements avec de petites touches de blanc sur les arêtes souhaitées.

Eclaircissement des arrêtes en vert bleu PA

J'ai commencé le socle en voulant donner une impression de vitesse à la figurine, avec des roches qui partent en arrière. Pour le socle final, je compte ajouter des herbes pour accentuer cette impression. Je me suis beaucoup amusé à cette étape !

Je suis tenté de laisser la crinière en l'état mais je ferais certainement quelques éclaircissements !

J'utilise du bleu moyen PA pour préparer les zones « d'énergie » avant éclaircissements des arrêtes.

J'ai collé les lames pour voir l'ensemble général. J'ai décidé de finir le socle en 1er, puis les 4 lames sur les côtés.
J'attaquerais ensuite les éclaircis-sements sur les zones les plus exposées à la lumière pour les plaques d'armures.
Et seulement après, je finirais avec les 2 bras et la lance !
A suivre dans un futur tuto !

Gasaur

Confrontation™ est un jeu de figurines bien connu et toujours très apprécié des joueurs et des collectionneurs.

En 2017, Sans-Détour ranime la flamme des batailles.

CONFRONTATION™

RESURRECTION

COMMUNIQUÉ

DES AFFRONTEMENTS ÉPIQUES

Confrontation™, c'est un système de règles unique en son genre et une gamme de figurines somptueuses. Créé par la société Rackham en 1996, il met en scène l'affrontement de nombreuses factions dans l'univers médiéval-fantastique d'Aarklash jusqu'à la bataille finale, l'ultime combat de tous les peuples : le Ragnarok.

Après avoir assuré le développement du jeu pendant près de quinze ans, Rackham a cessé son activité en 2010. Durant toutes ces années, des milliers de figurines furent dessinées, sculptées et produites pour le plus grand plaisir des passionnés du monde entier. Aussi cet épisode tragique ne saurait-il marquer la fin de leur jeu fétiche : la communauté des joueurs continue encore à ce jour d'organiser des tournois, de publier des gazettes et d'animer des sites internet, des pages facebook, etc.

Et depuis tout ce temps, d'innombrables artworks attendent le jour où ils donneront vie à des créatures jamais produites.

APRÈS LE RAGNARÖK

Confrontation™ - Resurrection se déroule après l'ultime affrontement. Les factions mutilées et désorganisées arpentent à nouveau le monde d'Aarklash, avides de revanches et de conquêtes.

Les Voies de la Lumière, les Méandres des Ténèbres et les Chemins du Destin pansent leurs plaies et se préparent à de nouveaux affrontements.

Griffon, Bélier, Sanglier, Immobilis, Sphinx, etc. Quelle bannière saura rassembler assez de forces pour abattre ses rivales ?

✦

DES OMBRES DU PASSÉ AUX ALLIANCES À VENIR, UN NOUVEAU TOUR S'ENGAGE DANS LA CONFRONTATION.

JEU D'ESCARMOUCHE JEU DE PLATEAU FIGURINES DE COLLECTION

Confrontation™ - Resurrection prévoit un jeu d'escarmouche ainsi qu'un jeu de plateau alliant plaisir du jeu sur table et figurines de collection. Développé par des passionnés de la première heure, ces projets s'inscrivent dans le respect de l'œuvre originale et dans la continuité du background officiel.

Pour ce nouveau périple dans les terres d'Aarklash, l'éditeur s'appuie sur trois piliers essentiels :

- Le respect du travail incroyable des concepteurs et des artistes qui ont ravi toute une génération de joueurs et de collectionneurs.
- L'appui des meilleurs savoir-faire, afin de réaliser les figurines attendues par un public exigeant.
- L'écoute de la grande communauté des joueurs de Confrontation™, qui seront informés régulièrement des avancées de cette nouvelle aventure.

WWW.FACEBOOK.COM/CONFRONTATIONRESURRECTION

Éditions Sans-Détour

Confrontation™, Cadwallon™ et Aarklash™ sont des marques de Stellar Licencing & Consulting Limited

Equipe confrontation de Sans-Détours

Le retour de Confrontation était une arlésienne à laquelle plus personne ne croyait et pourtant espérait secrètement le retour. Pourquoi ? Comment ? Et surtout quand ?
Pourquoi : parce que chez Sans-Détour aussi ça nous manquait.

Comment : Parlons d'abord de la question des droits. Nous avons travaillé avec des juristes spécialisés pour contacter les ayant-droit et réunir la licence sous une bannière commune – à l'exception des droits d'adaptation vidéoludique, qui restent la propriété de Cyanide conformément à l'accord passé avec eux.
Une fois ce point réglé, nous avons commencé à réfléchir au(x) nouveau(x) jeu(x) pour la gamme Confrontation. Rapidement, le jeu d'escarmouche s'est imposé comme une évidence : à l'ancienne, sur table avec figurines et décors. Ce sera donc Confrontation Resurrection, le nouveau Confrontation.
Les collectionneurs et amateurs de vintage ne seront pas oubliés, une gamme entière de retirages d'anciennes pièces leur est dédiée : Confrontation Classic.
Enfin nous proposerons également une gamme de jeux de plateaux casual, dotés de règles simples et dynamique et de figurines compatibles avec la gamme Resurrection.

Quand : Nous publierons un line-up de parutions d'ici quelques mois, pour des premières sorties dans le courant de l'année prochaine. D'ici là nous consulterons régulièrement la communauté, et nous avons d'ores et déjà ouvert le dialogue avec les fédérations de joueurs.

La gamme sera-t-elle en plastique ?
Notre piste actuelle est de produire la gamme Confrontation Classic en résine et les figurines des jeux de plateau en plastique. Pour Confrontation Resurrection, rien n'est décidé de façon définitive pour le moment – ça fait d'ailleurs partie des points sur lesquels la communauté sera consultée.

Sera-t-elle pré peinte ?
Ce n'est pas au programme, et jusqu'ici les joueurs nous ont fait comprendre que ce n'était pas leur souhait.

Les règles se basent sur l'ancien système Rackham ou quelques choses de neuf ?
Nous travaillons sur un nouveau système de jeu d'escarmouche, modernisé et plus en phase avec les attentes des joueurs actuels et l'évolution du jeu de figurines de ces dix dernières années – par exemple, plus personne n'utilise de tables de résolution aujourd'hui.
Nous comptons dans la mesure du possible assurer la rétrocompatibilité des profils, ou a minima publier de nouveaux profils permettant de jouer vos nouvelles figurines dans la version que vous préférez.
Et concernant les socles, leur taille, leur forme etc., pas d'inquiétude : un socle sert à assurer la stabilité des figurines sur la table, ni plus ni moins.
Confrontation Resurrection aura sa propre gamme de socles texturés standard, nous publierons des visuels très bientôt.

Souhaitez-vous passer par une plateforme de financement participatif ?
Le modèle du financement participatif a ses avantages et ses inconvénients, et nous commençons à avoir une assez bonne expérience en la matière. Toutefois nous n'avons pas encore tranché formellement sur ce point.

Des salons pour présenter le projet sont-ils prévus ?
Sans-Détour est depuis longtemps présent sur de nombreux salons français et internationaux : le FIJ, Essen, la Gencon, etc.
D'ailleurs nous vous donnons rendez-vous à Trolls & Légendes en avril prochain. Vous pourrez y retrouver l'équipe de Confrontation et notamment Olivier et Loïc, que vous reconnaitrez à leur teint pâle à force de peindre des figurines dans leurs chambres au lieu de sortir au grand air

Le jeu sortira-t-il en anglais, en allemand ?
Nous envisageons une diffusion mondiale pour Confrontation Resurrection.
Le jeu sera bien sûr traduit en anglais, et

nous espérons que les joueurs allemands, espagnols et italiens puissent également bénéficier de leurs versions localisées. Nous sommes en discussion avec des joueurs de différents pays européens pour trouver les meilleurs traducteurs et connaisseurs de l'univers d'Aarklash.

LEXIQUE D'AARKLASH

Talisman des ombres
Permet à Sophet Drahas de pratiquer la « marche des ombres », technique secrète de certains voleurs de Cadwallon leur permettant de passer inaperçu.

Tanath
Détient le titre de Jeune Cornu parmi les chasseurs Keltois, c'est donc lui à la mort du Maître de Chasse qui deviendra le nouveau Grand Cornu. Actuellement détenteur de la Gae Bolga.

Tar - Haez
Ancien fief du Roi des cendres.

Tartan
Le tartan est l'habit traditionnel des keltois. Le nombre de couleurs sur le tartan représente la position sociale du keltois. Plus il en a, plus il est haut dans la hiérarchie keltoise.

Tartan
Le tartan est l'habit traditionnel des keltois. Le nombre de couleurs sur le tartan représente la position sociale du keltois. Plus il en a, plus il est haut dans la hiérarchie keltoise.

Tartare
L'un des sept Royaumes Obscurs d'Achéron.

Techniques de chasse wolfen
Les Wolfen se déplacent silencieusement telles des Ombres pour chasser. Afin qu'Yllia ne se reflète pas sur leurs lames acérées, ils les recouvrent des cendres. Ils utilisent parfois de gigantesques filets pour capturer leurs proies.

Technomanciens
Caste parmi les Alchimistes de Dirz. Aussi connus comme les « donneurs de Vie », les seuls à même de rendre viable les guerriers Scorpions.

Le Temple
Il est une corporation ancienne qui possède des intérêts dans les affaires liées à la guerre, mais aussi au commerce et à l'occultisme. Il est donc normal que ses dignitaires soient en possession de secrets susceptibles de leur attirer des ennuis.
Chaque commanderie se divise en plusieurs Loges dispersées aux quatre coins d'Aarklash.
La commanderie du Nord (à Icquor), pourtant l'une des plus anciennes forteresses du Temple, fut autrefois l'une de ces loges modestes dont les Templiers se servent comme point de chute, banque armurerie, refuge et place fortes. Mais la présence toute proche des Drunes et de la Plaine des Larmes ont motivé « l'agrandissement des locaux » et l'installation de puissants moyens dans cette région.
Par ailleurs, le rôle d'une commanderie n'est pas que militaire : telle une ambassade, elle fédère les entités du Griffon présentes dans les régions reculées. La commanderie du Nord sert de pôle administratif pour tous les fidèles de Merin localisés dans la partie nord du continent, qu'ils soient militaires ou simples croyants.
Ils arrivent que des Keltois croient en Merin. Autant que de croyants Akkylanniens qui croient en Danu.
La commanderie sert de nœud, de nexus, à toutes activités militaire ou administrative des nations les plus civilisées de la Lumière dans la région. Elle n'est pas là pour annexer Avagddu.

Templiers
Les Templiers forment une caste à part dans la hiérarchie des armées du Griffon.

Ils sont l'élite des troupes akkylaniennes. Selon les lois de l'Empire, ils ne rendent compte qu'au Grand Maître du Temple, et à leur Commandeur suprême : le Pape lui-même. Ce sont également de grands marchands, ce qui affirme leur puissance politique au sein d'Akkylanie. Ces moines soldats sont aussi les banquiers de l'Empire. Ils ont mis au point un système complexe de lettres de change et s'assignats qui leur permettent de faire transiter d'importantes sommes d'argents sans risques.

Tenseth
C'est une citée guerrière, une sorte de ville-garnison pour tous les guerriers et les officiers qui se rendent dans les étendues meurtrières du nord de Syharhalna. Elle est située à mi-chemin de Djaran et des forteresses du Griffon. Cette ville a un rôle de soutien capital dans les opérations de défense territoriale du Scorpion, et ça risque encore de se vérifier avec les conséquences du Rituel de l'Aube. C'est une arrière-garde pour les Scorpions. Elle dispose de ses propres laboratoires, mais ceux-ci sont bien sûr voués aux recherches liées à la guerre. Cette citée a essuyé de nombreux assauts de la part des forces de l Lumières. A tel point qu'on la compare souvent à Djarran en termes de fortifications. La nature même de Tenseth justifie à elle seule la réputation de ses sables Carmins. Il faut bien divertir les soldats, surtout quand certains d'entre eux ont déjà une courte vie de guerre derrière eux.

Thallions
Les thallions sont en grande majorité reliés à l'Eglise Akkylannienne. Ils sont chargés de traquer les criminels, les évadés et les suspects afin de les amener au-devant des représentants de la justice. On évite de faire appel à eux pour autre chose que des crimes « religieux » (hérésie, profanation, blasphème, etc…), mais ce n'est pas exclu du champ de leurs compétences.
Certains Thallions font preuve d'une certaine indépendance vis-à-vis des prélats de l'Eglise de Merin. Ces esprits libres n'attendent généralement pas d'assignation pour commencer leur traque… Ce qui leur vaut parfois quelques ennuis. Jusqu'à présent, aucun thallion n'a été condamné pour hérésie. Quelques-uns sont « morts dans l'exercice de leurs fonctions », mais c'est une autre histoire.

Tharn
Ancien chevalier d'Alahan tombé sous les yeux d'Alahel, puis ramené à la vie par les forces d'Achéron en tant que Guerrier-Crâne.

Thermo-Guerriers
Terribles Guerriers Nains, dont certains font littéralement corps avec leur armure : ils en ressentent alors chaque rouage, chaque articulation, comme une extension de leur propre personne ; le métal est leur chair, la vapeur est leur sang. Certains deviennent alors capables d'utiliser les jets de vapeur brûlante comme une arme offensive.

Thermo-prêtres
Caste naine, maîtres de la Vapeur et de la technologie associée. Ils sont les seuls à en connaître tous les secrets. Les apprentis Techno-Prêtre doivent présenter à leurs Maîtres un chef-d'œuvre afin d'accéder à leur futur statut.

Thurbard
Commandeur du Temple du Nord, toujours en vie, et père d'Arkhos et de Mirá

Tir-Nâ-Bor
La principale cité naine.

Tigre à dents de sabre
Le tigre à dents de sabre est le prédateur le plus redouté des keltois. Un seul de ces prédateurs peut détruire une tribu entière. En tuer un est un exploit applaudit par le clan et les chasseurs les traquent pour protéger les leurs.

Tigre de Dirz
L'un des plus féroces prédateurs carnassiers connus, mutant échappé des laboratoires de Shamir.

Totem des Matrae
Totem représentant les Matrae, sous forme de représentation stylisée : le ventre de femme enceinte présent sur le totem représente Siobhan, les cornes sont une marque de bestialité associée à Neraidh et le masque, enfin, est un emblème mortuaire qui évoque la présence sur le champ de Bataille de Fiann. Ce Totem ne peut être arborée que par les Fiannas Keltoises.

Tourmenteurs (Scorpions)
Ce sont d'excellents combattants, capable de s'adapter facilement à leur adversaires.

Traitement Djinn
Technique de Dirz permettant aux cavaliers d'accroître les capacités de déplacement de leur monture à l'aide d'un sérum, par accroissement de la masse musculaire et du rythme cardiaque. Réduit dangereusement l'espérance de vie de la monture.

Traitement Némésis
Traitement de Dirz, résultat de la combinaison de gênes de certains des plus grands prédateurs d'Aarklash, grâce à la base de données génétique stable et incorporable à tous les types de génomes humains créée par les Scorpions. Ce traitement coûteux et à l'installation dangereuse passe par plusieurs mois d'internement psychiatrique pour surmonter les nouveaux instincts meurtriers apportés : il est donc réservé aux méritants des soldats de Dirz. Un guerrier modifié ne pourra plus avoir de famille, ni de relations humaines normales. Son jugement sera sans cesse soumis à des instincts de prédateur. Ses yeux noircissent, sa voix devient plus imposante. Ses muscles se développent, et l'utilisation d'armes complexes demande beaucoup de concentration.

Troll
Les gobelins ont toujours eu de bonnes relations avec les trolls. Petit à petit ils ont colonisé leurs villes, les apprivoisant doucement, jusqu'à en faire des machines de combat à leur usage personnel. Les trolls noirs sont parmi les plus redoutables d'entre eux. Certains gobelins particulièrement puissants ainsi que des shamans installent leur domicile sur le dos d'un troll. Les Trolls conservent depuis des temps immémoriaux des trophées des ennemis qu'ils ont tués.

Trolls Noirs
Trolls capables d'arracher les membres de leurs adversaires, qui sont alors considérés gardés tels des trophées et considérés comme des marques de bravoure pour les Trolls noirs. Plus ils en ont, plus ils sont dangereux et craints.

Trys la divine
Épouse du Roi Gorgyn.
En ce qui concerne Trys la Divine, il y a sans doute une information que vous ne connaissez pas : les Lions et la majorité de leurs ennemis ne savent pas qu'elle est une Immortelle. Trys n'a encore rien dévoilé de ses secrets !
A titre d'exemple, les conseillers royaux s'inquiètent de ne pas voir leur souverain avoir de descendance, d'autant plus que la reine s'absente souvent pour des raisons inexpliquées. Le roi est parfaitement au courant de la véritable identité de son épouse et s'empresse de calmer le jeu. On peut donc dire que lors du Rituel de l'Aube, Trys était «en escapade» !
Les Lions ne s'étonnent plus de grand-chose ; leurs rois successifs les ont habitués à des événements extraordinaires bien plus ahurissants que ça. Vous en découvrirez plus prochainement...
En soi, le double jeu de Trys explique beaucoup de choses... Je vous laisse spéculer sur les tenants et aboutissants de cette révélation.
Oui, Trys est proche de l'humanité. Elle l'a toujours été et prend une part très active dans les événements qui agitent les cieux depuis la nuit des temps. A l'instar de Meghan et d'Ys, elle a pris le parti de protéger les mortels tout en perpétuant les énigmatiques desseins qui lui ont été confiés. Mais pourquoi s'est-elle liée à Gorgyn ? Mystère...
Trys et Alahel s'entendent de manière amicale, bien que l'aventurier soit effectivement plus lié au roi qu'à la reine.
Dire que Scaëlin est jalouse de Trys est assez réducteur ; Scaëlin est jalouse des plus belles femmes du continent, quelle que soit leur origine. Ses propres filles en font souvent l'expérience, hélas !
C'est une heureuse coïncidence que vous évoquiez le cas des Akkyshan ; l'histoire des rois d'Alahan croise celle des elfes sombres bien trop souvent pour que cela soit une coïncidence. Le cas le plus notable est celui d'Irwin, le propre père de Gorgyn, qui semblait tout simplement fasciné par les rejetons de la Veuve. Cette histoire eut de graves répercussions sur l'histoire du Royaume, quoique de manière indirecte. Comme à l'accoutumée, vous en saurez plus prochainement…

Tycho
Dernière cité des Ylliaars.

Thyphonisme
Magie d'Achéron, issue de l'hermétisme.

Sophet Drahas

On sait peu de choses sur Sophet Drahas, le Roi et cendre, et encore moins sur ce qu'il étaitde son vivant ou sur le domaine qu'il contrôlait à l'époque, Tar Haez ...

Cependant, quand on creuse un peu et qu'on essaye d'agencer les pièces du puzzle, on se rend compte que certaines choses ne s'emboitent pas très bien. C'est justement une réflexion personnelle sur ces problèmes et sur divers ajustements que je vous propose dans cet article.
Ce post fait suite à celui sur l'empire des Ishim'Re mais aussi sur celui sur l'identité potentielle de la «race Ishim»

Sophet Drahas est connu, comme étant l'un des plus puissants nécromanciens sous l'égide d'Achéron.
Ce seigneur des morts séjourne dans les bas-fonds de la cité de Cadwallon qu'il tente de dominer depuis plusieurs années... Il y a un contrôle absolu sur de nombreuses guildes dont la plus connue est celle des Usuriers, et la mainmise sur un réseau tentaculaire au sein du Joyau de Lanever, le tenant au curant d'absolument tout.
On sait également qu'il a été maudit pour avoir échoué dans sa première conquête de la ville franche... Ainsi, ses hordes repoussées lors de la bataille du Mur de la Terre par celui qui deviendra le 1er Duc de Cadwallon (grâce à l'apparition d'un tarot magique...), Sophet Drahas s'est vu «enchainé» à son trône par le grand-duc Feyd Mantis, tant que sa tâche (faire tomber Cadwallon sous la coupe d'Acheron) ne serait pas accomplie…

Le «Roi des Cendres» ne fait pas références, comme on pourrait s'y attendre de prime abord aux bas-fonds de Cadwallon sur lesquels règne Drahas (bien que les salles qui abritent son trône et ses conseillers et gardes les plus proches s'appellent la Cours des Cendres).
Le domaine «des Cendres» est en fait Tar Haez, le domaine d'origine de Sophet Drahas... un domaine oublié et justement réduit en cendres.

Et c'est là que le personnage de Sophet Drahas devient plus complexe !

Tar Haez est un domaine au sud d'Avagdu, qui a «toujours» était sous la coupe de Sophet Drahas et de sa femme, Evaël.
On nous apprend que c'est au sein de son domaine que Drahas aurait percé les secrets de l'immortalité, et cela bien avant Feyd Mantis et les Toges Noires !
Ainsi, le seigneur de Tar Haez, usa de faux noms et de manipulation pour parvenir à se succéder à lui-même sans susciter la méfiance et la colère des habitants. C'est donc vers lui que se tourne Feyd Mantis dans un premier temps pour obtenir le secret de la vie éternelle.
Mais Drahas refuse ! Ni les menaces, ni les cadeaux ne prirent sur lui...
Mais Evaël fini par trahir le secret - sans le vouloir bien sur - en parlant un peu trop à sa nouvelle confidente, Rhéa de Brisis, la dernière carte qui restait à jouer à Feyd Mantis.

Dès lors, les Toges Noires avaient le secret et Drahas ne fut plus qu'un immortel parmi d'autres. D'autres qui ont pactisé avec des forces bien plus puissantes que lui... et Sophet fut contraint de rejoindre la Maison Mantis.

Il est un peu étrange de voir qu'un personnage de cette importance soit relayé à un rang subalterne... peut-être là une vengeance de Mantis vis à vis de Sophet Drahas pour ne pas avoir voulu lui offrir ce qu'il voulait lorsqu'il l'avait demandé ?

Quoiqu'il en soit, lorsque de Drahas échoua à prendre Cadwallon, Mantis ne se contenta pas de l'enchainer à son trône (note personnelle : j'ai d'ailleurs beaucoup de mal à imaginer la scène, si on imagine que à l'époque Cadwallon se cantonner à la ville haute, et que Drahas s'est fait repoussé au pied du Mur de la Terre....

D'où sort le trône ? Et du coup, les achéroniens ont-ils planqué l'objet pendant les temps où la ville basse s'étendait année après années ? Bref.)... Donc, non Mantis ne s'en tint à pas cette seule punition : il fit raser Tar Haez, et captura l'âme d'Evaël après l'avoir fait exécuter. Ainsi Drahas devait s'en tenir aux ordres, où l'âme immortelle de sa compagne disparaitrait à jamais.
C'est suite à la destruction de son royaume, que Sophet Drahas devint le Roi des Cendres.

Alors, vu comme ça, tout semble cohérent.
Sauf que : Sophet Drahas est immortel depuis des générations et des générations, et son domaine se trouve en Avagdu ... Cela sous-entend qu'il était déjà «en activité» avant Acheron, donc avant Alahan donc du temps des premiers Keltois.
Première possibilité, il est arrivé avec les colons ! Après tout, les humains sur Aarklash sont associés à l'arrivée des hommes de Kel ! Et son domaine se trouve justement proche des côtes où ils ont débarqué.

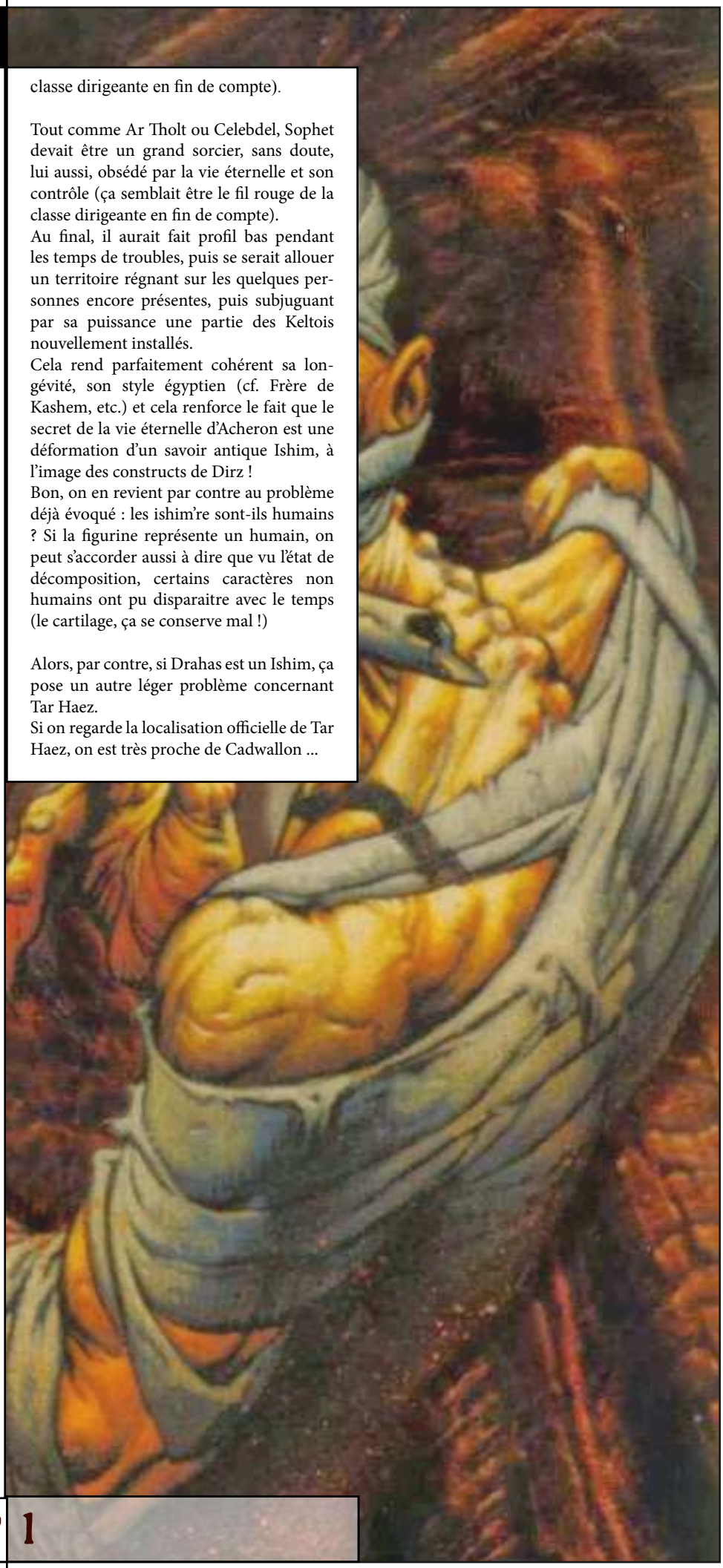
Sauf que cela pause plusieurs problèmes :
- D'une part, il aurait un style celte... Alors je vois déjà les premières remarques comme quoi, à l'époque de la sortie de Sophet Drahas, l'univers n'en était pas à ce stade-là, et le choix esthétique de la momie est plus un cliché qu'ils ont réadapté sans réfléchir au point où j'en suis...
Oui, je suis d'accord, mais justement, on sait que par la suite, Rackham a tout fait pour coordonner les pistes lancées au jugé pour aboutir à un tout cohérent. Or, Drahas a eu une 2eme sculpture plus récente qui a bien renforcé son esthétique... Et tous les artworks qui le présentent reviennent sur le style égyptien. Même Evaël a une coiffe d'inspiration égyptienne, et là on parle justement d'un artwork (cf. ci-dessus) arrivé tardivement, puisque publié dans les Cry Havoc.
On passera sur le trône et l'épée qui sont des «cadeaux» de Mantis.
- D'autre part, les Keltois n'étaient pas des fervents utilisateurs des Principes. La magie shamanique se base sur les 4 éléments primordiaux... l'utilisation des Ténèbres est arrivée tardivement dans la société humaine avec l'influence des Formors, et celle de la Lumière avec le coup de pouce de la Chimère via l'unification de ses clans élus qui donneront Alahan.
Du coup, Sophet Drahas serait immortel soit parce que c'est comme ça... mais du coup, pas de secrets à transmettre... soit par magie... Donc soit il utilisait les Elements, et les Toges noires auraient dû aussi se baser dessus. Soit il utilisait les Ténèbres, mais alors ses liens avec les Formors devraient étendus aux Toges noires...
Alors on peut dire que les Toges noires ont adapté les secrets de Drahas via un autre catalyseur, mais remarquez que tout ça fait soulever des sourcils.
- Dernier point, les Ketlois sont par essence des nomades... Les premiers clans sédentaires sont arrivés très tardivement et c'est d'ailleurs une tendance qui n'est toujours pas majoritaire. Or Tar Haez est un domaine, vaste, et clairement établi depuis très, très, très longtemps... ça ne colle pas avec l'arrivée des Keltois et leur installation en clans nomades à travers l'Avagddu.

Deuxième possibilité : Sophet Drahas est un Ishim'Re.
Membre important de l'empire qui s'étendait partout sur Aarklash. Il aurait survécu à la guerre contre les Worgs, contre les Ophidiens, mais n'aurait pas suivi ses frères dans leur éxode (et donc ne serait pas un membre de l'Utopie).

Tout comme Ar Tholt ou Celebdel, Sophet devait être un grand sorcier, sans doute, lui aussi, obsédé par la vie éternelle et son contrôle (ça semblait être le fil rouge de la classe dirigeante en fin de compte).

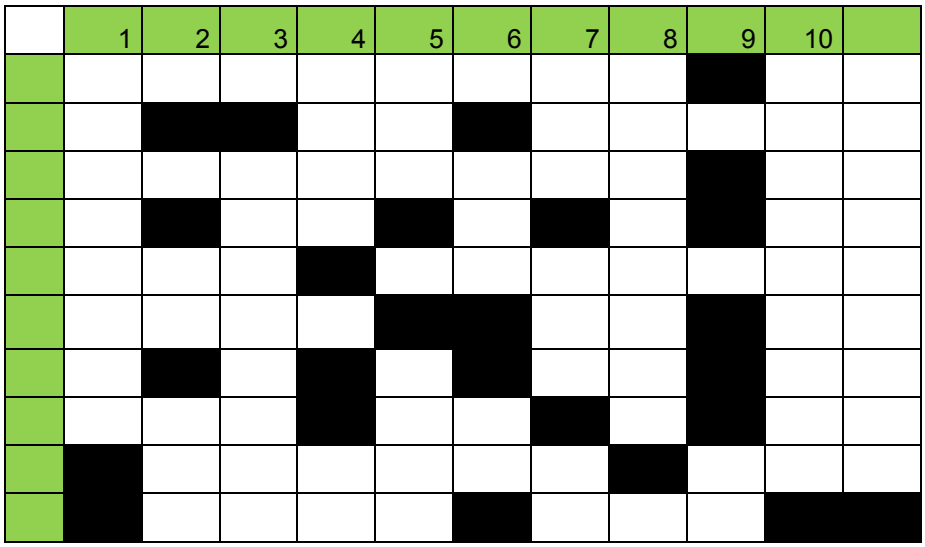
Tout comme Ar Tholt ou Celebdel, Sophet devait être un grand sorcier, sans doute, lui aussi, obsédé par la vie éternelle et son contrôle (ça semblait être le fil rouge de la classe dirigeante en fin de compte).
Au final, il aurait fait profil bas pendant les temps de troubles, puis se serait allouer un territoire régnant sur les quelques personnes encore présentes, puis subjuguant par sa puissance une partie des Keltois nouvellement installés.
Cela rend parfaitement cohérent sa longévité, son style égyptien (cf. Frère de Kashem, etc.) et cela renforce le fait que le secret de la vie éternelle d'Acheron est une déformation d'un savoir antique Ishim, à l'image des constructs de Dirz !
Bon, on en revient par contre au problème déjà évoqué : les ishim're sont-ils humains ? Si la figurine représente un humain, on peut s'accorder aussi à dire que vu l'état de décomposition, certains caractères non humains ont pu disparaitre avec le temps (le cartilage, ça se conserve mal !)

Alors, par contre, si Drahas est un Ishim, ça pose un autre léger problème concernant Tar Haez.
Si on regarde la localisation officielle de Tar Haez, on est très proche de Cadwallon ...



JEUX

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



A	Y a pas plus gros.	
B	Exclamation d'enfant.	Esclave
C	Construct	
D	Terminaison	
E	MDR	Lion qui parcourt le monde
F	Sybille, Furie, …	Est parti en éclat
G	Disque	
H	Sont arrivés	Pas à toi
I	Guerrier gob	Règle
J	Arbre tropical	Vient des ténèbres
1	Eclaireur	
2	On en recherche même sur Aarklash	Direction de Shamir
3	Galhyan en est un	
4	N'accèpte pas les lois	Qu'on peut diriger
5	Prénom	Tueur
6	Pas virtuel	Exclamation
7	Erroda	Arme de Kurujai
8	Faye	
9	Pas à moi	
10	Du lourd chez les Griffons	

Librevent

L'INF' La Newsletter du Dragon Rouge

DATES DES PROCHAINS EVENEMENTS

- 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

N'hésitez pas à nous faire parvenir les dates de vos prochains évènements.

LES SITES PARTENAIRES

Certains sites proposent de plus de nombreuses informations complementaires

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/-Confrontation-.html

Un site très complet sur toutes les figurines Rackham.

Rackscan

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

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

La Croisée des Chimères

http://croiseechimeres.blogspot.fr/

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

Facebook

https://www.facebook.com/Confederation.Francaise.du.Dragon.Rouge/

La page officielle de la Confédération du Dragon Rouge.

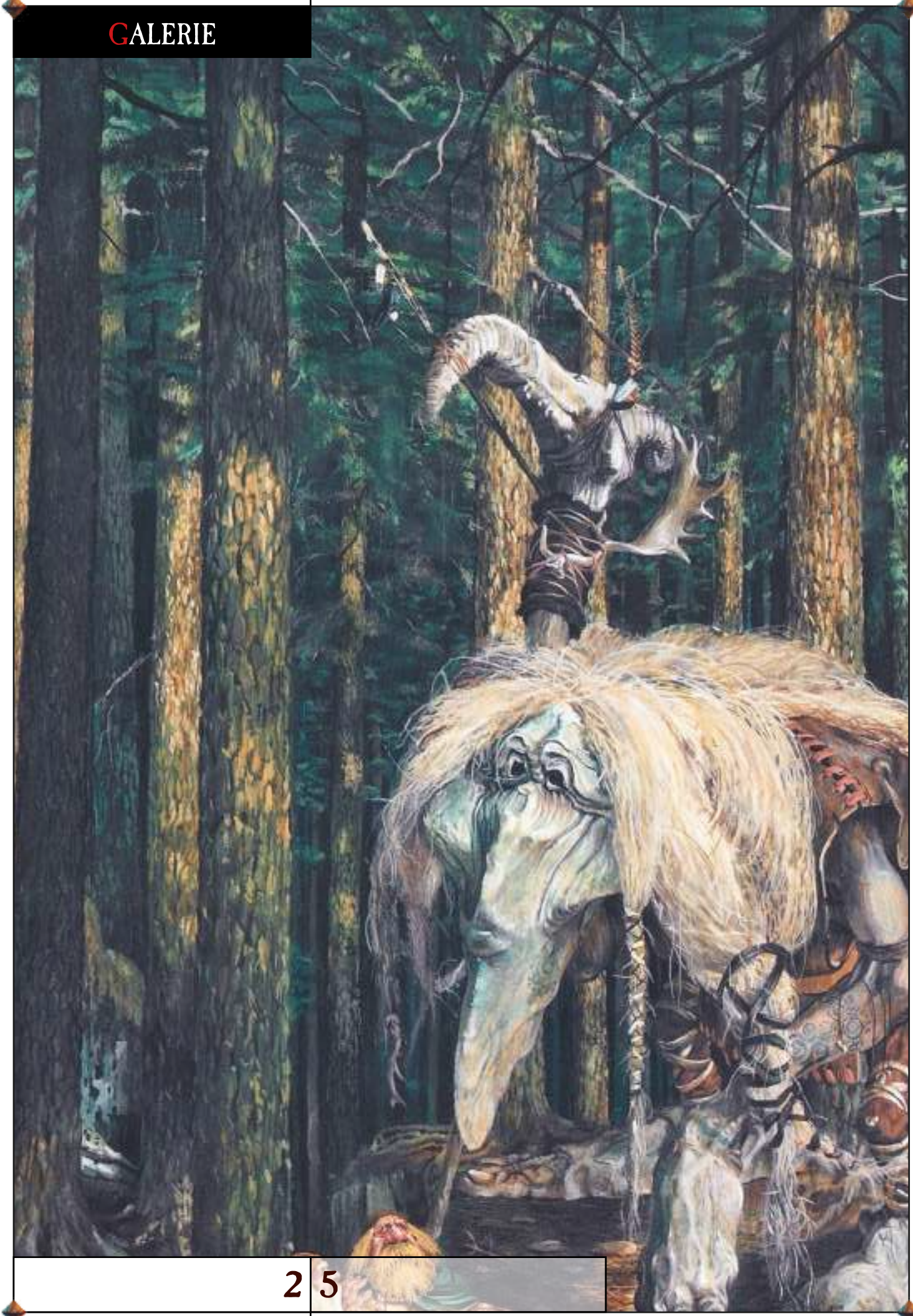
The count Canalblog

http://thecount.canalblog.com/

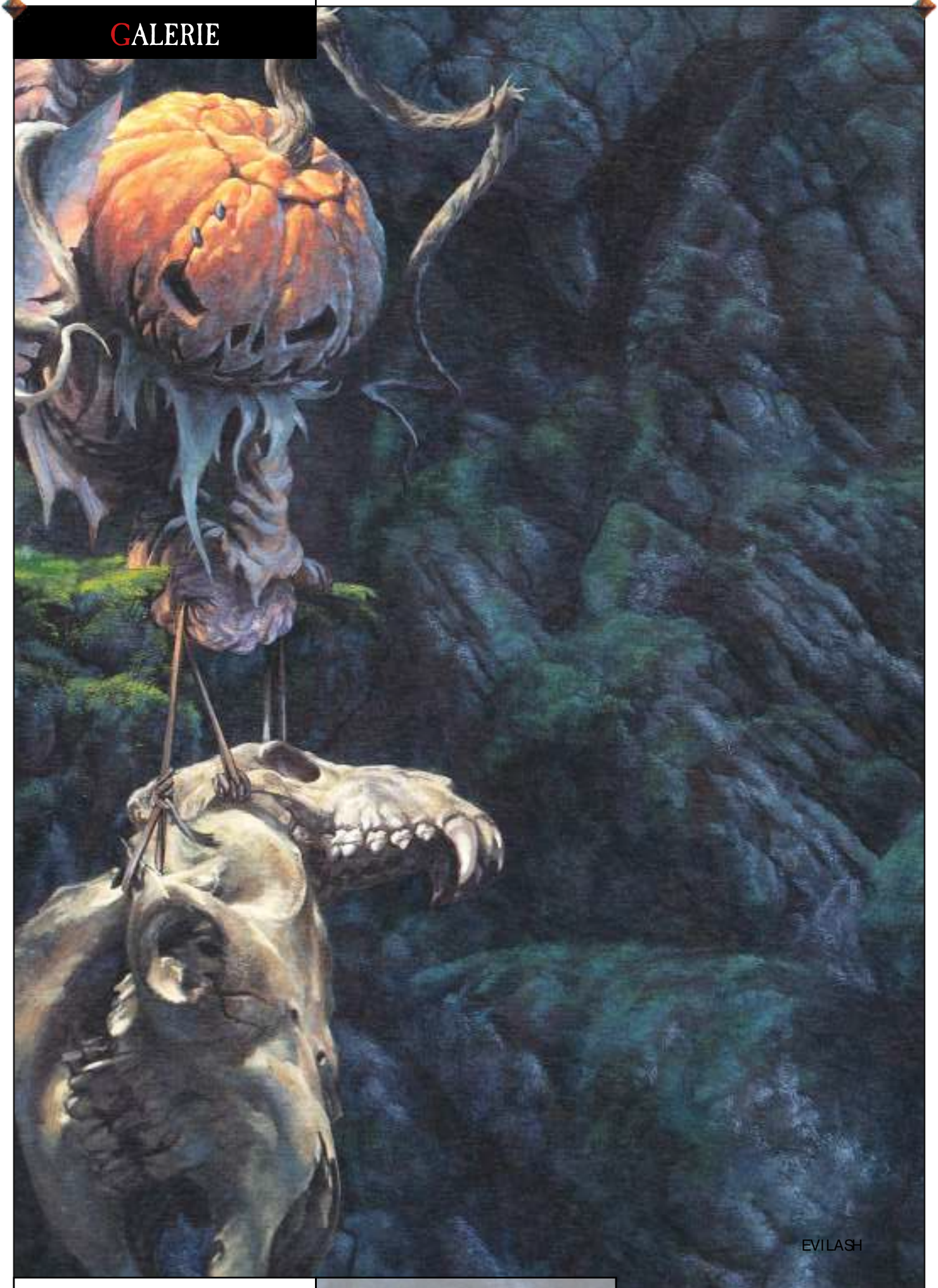
Tout ce qui touche le background, ainsi qu'une liste exhaustive des figurines Rackham.

Ils y a de nombreux autres sites...

Si vous avez connaissance d'autres sites internets 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

AIDE DE JEU

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

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

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

Récupération de mana				
POU +1d6	Initié	Adepte	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				
	Dévot	Zélote	Doyen	Avatar
Fidèle	2	3	4	7
Moine Guerrier	1	2	3	6

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

Tour de jeu

Phase stratégique:
1) Constitution des séquences d'activation
2) Jet Tactique

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) Appliation des effets nuisibles
2) Application des compétences passives
3) Application des compétences actives
4) Application ds effets divers
5) Résurrections et renforts